



FERRAILLE  
DOCUMENT OFFICIEL  
DE LA STATION SPATIALE

CAMPAGNE AUX FRONTIÈRES  
DE L'INFINI

# 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 :

[AWAKENREALMS.COM/DOWNLOAD](http://AWAKENREALMS.COM/DOWNLOAD)

## ENTRÉE INITIALE

Dans l'infinité de l'univers, rien n'est plus effrayant qu'un message sans réponse, surtout quand ce silence persiste des mois durant... Pour les expéditions de recherche et d'exploration envoyées par l'ISS Vanguard dans les recoins les plus reculés du Bras de Persée, l'absence totale de contact avec le vaisseau mère devint si insupportable qu'elles finirent toutes par rebrousser chemin. L'un après l'autre, leurs vaisseaux arrivèrent au point de rendez-vous... pour réaliser que rien ni personne ne les y attendait, hormis des épaves pulvérisées flottant dans un silence funeste : une flotte majestueuse que le feu d'une bataille avait réduite en un misérable amas de débris.

Pourtant, une flamme de vie y vacillait encore. Après les combats, les survivants étaient parvenus à transformer l'épave de Vanguard en un abri de fortune habitable, et s'attelaient déjà à la relier à une autre carcasse de vaisseau. Les nouveaux arrivants comprirent rapidement qu'ils étaient désormais des naufragés de l'espace, et qu'il ne leur restait plus qu'à rejoindre la communauté de survivants qui venait de se former : aucun des vaisseaux à disposition n'était en mesure de rejoindre la Terre ou tout autre monde d'origine, et en outre les communications longue distance ne fonctionnaient pas. Aussi les survivants mirent-ils en commun leurs ressources et les technologies disponibles pour amarrer certains vaisseaux et les épaves les moins abîmées, et les combiner en une station spatiale difforme mais vivable, qu'ils baptisèrent affectueusement Ferraille.

Laborieuses, les premières années à bord de Ferraille furent vécues dans la paix. La population de la nouvelle station spatiale était un assemblage hétéroclite d'Idémiens, d'Aérugons et de Terriens, qu'avaient rejoints quelques Visiteurs rebelles préférant vivre libres à bord d'une base improvisée faite de bric et de broc que soumis sur leur planète d'origine. Et en effet, quelle que soit leur espèce, les survivants avaient tous pour objectif de former une communauté basée sur l'égalité, et celle-ci était exempte de préjugés. Leur union, née du besoin de survivre et de s'assurer un avenir, les prémuinait de tout conflit. Mais au bout de quelques années, alors que la situation semblait enfin stable, l'harmonie à bord de Ferraille se mit à décliner. Quelques groupes, visant des objectifs personnels, s'enfuirent de la station dans des vaisseaux plus légers - emportant avec eux des ressources. D'autres, désireux de poursuivre leur propre projet politique, prirent le contrôle de segments plus avantageux - et plus rentables - de Ferraille. Les membres de la station cessèrent de coopérer et certaines des bandes qui s'étaient formées eurent de plus en plus de mal à coexister.

Ce désordre perdura des années, mais environ cinquante ans après la création de Ferraille, une crise bien plus dramatique se déclencha. De nombreux systèmes de survie étaient si abîmés qu'il était presque devenu impossible de les réparer, et la station ne disposait plus d'aucune ressource. Pire, les groupes rivaux s'étaient tellement focalisés sur leurs buts respectifs qu'ils avaient fini par négliger la formation, et le nombre de spécialistes et de scientifiques au sein de la colonie décroissait dangereusement.

Par chance, des leaders déterminés et tournés vers l'avenir rassemblèrent autour d'eux les équipes des anciennes Sections et leurs camarades, pour mettre fin à ce chaos. Au cours d'âpres négociations, ils décidèrent de rétablir un pouvoir centralisé à bord de la station : ils élurent quatre représentants - un de chaque Section - qui formèrent alors la Tétrarchie, destinée à diriger la station dans sa totalité. Leur mission consistait à soumettre toutes les bandes rebelles, un but qui allait indéniablement prendre un temps et une énergie considérables.

Lisez l'entrée 2001.

## ENTRÉE 2001 RÉCIT

Les Tétrarques finirent par prendre le contrôle de la base. Ils durent parfois faire usage de la force lors du putsch, mais par chance il n'y eut aucun mort à déplorer. Ceux qui n'étaient pas prêts à accepter le nouveau pouvoir centralisé se virent proposer une alternative : on leur octroya le Voyager, un des deux vaisseaux spatiaux de la base, et on les autorisa à partir - l'autre, le Journeyer, restant à la disposition de la station en proie aux difficultés.

Dans un premier temps, ceux restés à bord de Ferraille se réjouirent des changements apportés, et la centralisation des décisions leur donna de l'espoir ; mais très vite, des plaintes émergèrent quant aux restrictions imposées

à leurs libertés. La politique figée de la Tétrarchie ne les satisfaisait pas, et ils exigèrent des mesures radicales - et des résultats tout aussi rapides.

Les Tétrarques proposèrent alors un projet idéal : établir une colonie sur une planète proche riche en ressources, et entrer en contact avec une petite nation établie sur une autre. Les Tétrarques préférant se concentrer sur la gestion de la station, ces tâches furent déléguées aux chefs des Sections.

Lisez l'entrée 2002.

## ENTRÉE 2002 RÉCIT


Les chefs de Section sélectionnèrent plusieurs candidats, qu'ils formèrent à accomplir les actions les plus délicates. Or les former fut un véritable défi, car la plupart d'entre eux n'étaient jamais descendus dans le puits de gravité, et des compétences indispensables avaient été oubliées depuis longtemps. Sur certains points précis, même les instructeurs les plus expérimentés n'avaient qu'une connaissance théorique : les agents des futures Équipes de terrain finirent par réaliser qu'ils allaient devoir improviser et expérimenter...

La question de l'équipement semblait encore plus désastreuse : sans cesse utilisé et mal entretenu, le matériel était en très mauvais état et nécessitait maintes réparations. Là encore, l'Équipe de terrain allait devoir apprendre à faire avec. Car après tout, peut-on faire la fine bouche quand les vies de tant d'êtres sentients dépendent de vous ?

**Choisir les Sections :**

Les joueurs doivent discuter entre eux pour décider des Sections que chacun contrôlera. Ce jeu étant coopératif, assurez-vous que chaque joueur est satisfait de son choix ! Chacune des quatre Sections doit être contrôlée par un joueur.

### 1. Piochez les Membres d'équipage initiaux

- Chaque joueur de Section prend 2 cartes au hasard dans « Recrues » (Boîtier B), en choisit une et la place face visible sur la table. Remettez les autres cartes dans « Recrues » (Boîtier B).
- Placez chacun de ces Membres d'équipage dans une pochette de Rang 1  de la Section correspondante. Chaque joueur prend en main les Membres d'équipage des Sections qu'il contrôle. Les Membres d'équipage qui se trouvent dans la main d'un joueur sont les « Membres d'équipage disponibles ». Les joueurs qui contrôlent plus d'une Section gardent leurs Membres d'équipage disponibles dans la même main, quelle que soit leur Section.

### 2. Préparez les dés de Section.

Prenez les dés de chaque Section en suivant la liste ci-dessous, et placez-les dans les compartiments de Section. Assurez-vous que vous prenez exactement les dés listés (si vous n'êtes pas sûrs, vérifiez le Glossaire des Icônes dans le Livret de Règles). Remettez dans la boîte tous les dés non utilisés.

**Sciences :** 1x dé basique vert, 1x dé basique bleu, 1x dé basique rouge, 1x dé spécialisé Biologie, 1 dé spécialisé Science, 1 dé de défi vert

**Sécurité :** 1x dé basique rouge, 1x dé basique bleu, 1x dé basique vert, 1x dé spécialisé Défense, 1 dé spécialisé Technologie, 1 dé de défi rouge

**Reconnaissance :** 1x dé basique vert, 1x dé basique bleu, 1x dé basique rouge, 1x dé spécialisé Physique, 1 dé spécialisé Prospection, 1 dé de défi vert

**Ingénierie :** 1x dé basique bleu, 1x dé basique vert, 1x dé basique rouge, 1x dé spécialisé Collecte, 1 dé spécialisé Construction, 1 dé de défi bleu

Lisez l'entrée 2003.

## ENTRÉE 2003 RÉCIT

À première vue, Ferraille n'est qu'un enchevêtrement d'épaves défigurées, soudées entre elles de manière chaotique, abritant des milliers de naufragés spatiaux d'espèces différentes. Comment ne pas remarquer les plaques qui bouchent les trous des fuselages, les brûlures sur les coques et tant d'autres signes d'une bataille dévastatrice datant de plusieurs décennies ? Mais quiconque pénètre dans la station est surpris par sa modeste fonctionnalité : elle n'a pas été bâtie pour impressionner par sa beauté, mais pour héberger son équipage et perdurer en dépit de la froide cruauté du vide.

Et c'est exactement ce qu'elle fait depuis un demi-siècle.

Ferraille est un symbole de courage, d'ingéniosité et de persistance ; c'est un monument dédié à la résilience des êtres sentients et à leur volonté de survivre. Si les Équipes de terrain accomplissent leurs missions, celle de Ferraille, tout aussi noble, continuera - du moins pour un temps.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 2 (*Passerelle*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2004 TRACHE'I

Si toutes les cases de cette entrée sont cochées, lisez l’entrée 2010.

### Briefing final de mission, 7 heures avant l’atterrissage

Bonjour à tous. J’ai le plaisir de vous informer que nous entamons notre descente vers un monde de taille moyenne nommé Trache’i, en l’honneur de notre révéérée Tétrarque, celle-là même qui a développé notre système de Communication Optique Sans Fil. La planète est en grande partie recouverte d’océans mais possède une chaîne d’îles et deux grands continents. Le premier, stérile et recouvert de glaciers, est inhabité ; tandis que l’autre et l’archipel accueillent une nation technologiquement avancée qui n’a pas encore atteint le stade du voyage spatial. Jusqu’à il y a peu, sa population avait échappé à notre attention, car leur communication repose sur une technologie basée sur la COSF et non sur les ondes radio ; nous ignorons donc quasiment tout de leur culture et de leurs systèmes de croyances. Pour cette raison – et bien d’autres –, l’équipe chargée de la diplomatie sera dirigée par Atta, notre directrice de recherche, connue pour sa réserve et son jugement éclairé. Mes chers compagnons, jamais, dans toute l’histoire de Ferraille, nous n’avions eu l’opportunité d’établir nous-mêmes un premier contact avec une nouvelle civilisation. Préparez-vous à vivre un moment exceptionnel !

Tous les joueurs discutent et choisissent entre les options non cochées suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- Explorer la terre gelée – Cochez la case correspondant à ce choix et lisez l’entrée 2044.
- Communiquer avec l’archipel – Cochez la case correspondant à ce choix et lisez l’entrée 2103.
- Communiquer avec le continent – Cochez la case correspondant à ce choix et lisez l’entrée 2042.

## ENTRÉE 2005 CARTE STELLAIRE

Enregistrement d’une séance d’entraînement dans le vide spatial

[ÉdT, agent 1] (étonné) : Regarde un peu comment le fuselage est percé... La puissance de feu devait être terrifiante !

[ÉdT, agent 2] : Tu réfléchis trop.

[ÉdT, agent 1] : Peut-être, mais je suis toujours un peu ému quand je traverse un ancien champ de bataille.

[ÉdT, agent 2] : Je suis sûr que c’est le premier que tu vois ! Tu te rappelles pourquoi on est là ? Pour collecter des débris spatiaux, pas pour se foutre la pétoche.

[ÉdT, agent 1] : OK, OK. Mais tu admettras que ceux qui ont fait ça... ils savaient clairement botter des culs !

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 
- Gagnez 1 Découverte *Minéral* et placez-la dans « Découvertes récoltées ».
- Vous pouvez défausser 1  pour gagner 1 .

## ENTRÉE 2006 TRACHE'I

Extrait de *Premier Contact*, par Atta

Notre IA, utilisée pour traduire nos échanges, faillit être un premier élément de discorde.


Les Insulaires ne parvenaient pas à comprendre qu’un ordinateur soit suffisamment avancé pour déchiffrer leur langue et produire des phrases complexes dès les premières minutes de notre rencontre. Ils soupçonnaient une tromperie, ce qui me fit aussitôt réaliser qu’ils vivaient dans un état de tension permanent. Et en effet, il nous fallut beaucoup de temps avant que la peur et la méfiance ne quittent leurs grands yeux sans pupilles. Ils vivaient dans la terreur. La politique agressive menée par la nation du continent principal voisin – les Continentaux – les avait forcés à abandonner leurs recherches pacifiques pour développer leurs forces armées.

Sans surprise, ils nous demandèrent de les aider ; ils voulaient apprendre notre technologie pour construire des armes et intimider leurs ennemis.

Leur requête provoqua en moi une grande lassitude ; je me sentis vieille, éreintée. Mon tout premier contact, évidemment, concernait une guerre.

Lisez l’entrée 2020.


## ENTRÉE 2007 CARTE STELLAIRE

- Si cette case est cochée, gagnez 2 , et cette entrée prend fin. Sinon, poursuivez la lecture :

### Canal comm du commandant de l’Équipe de terrain

Nous approchons lentement de la surface du planétoïde. L’analyse préliminaire de son atmosphère indique des quantités inhabituelles d’hydrogène semblant provenir du sol.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » Envoyer l’équipage prélever des échantillons – Vous pouvez affecter 1-3 Membres d’équipage pour lire l’entrée 2011.
- » Envoyer des drones – Vous pouvez dépenser 1-3  pour lire l’entrée 2016.
- » Ignorez cette trouvaille pour l’instant – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2008 TRACHE'I

Extrait de *Premier Contact*, par Atta

Dans l’ensemble, ce fut un succès.

En tout cas, c’est ainsi que nos historiens en parleront. La démonstration par les Insulaires de leur puissance militaire provoqua un bouleversement politique sur le Continent, où peu après un nouveau gouvernement fut instauré ; il invita celui des îles à discuter, et tous deux signèrent promptement un traité de paix, le premier depuis des décennies.

La planète entra alors dans une nouvelle ère, du moins en apparence ; j’avais trop fréquenté ces deux nations pour croire en une paix durable. J’avais le pressentiment qu’elles finiraient inévitablement par déterrer la hache de guerre.

Déplacez la carte N11 (*Trache’i*) de « Colonies » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2009 CARTE STELLAIRE

Journal des découvertes spatiales d’Atta

Alors, qu’avons-nous là ? Une petite planète surnommée La Bordure, appartenant au système XO-3. Ravagée par une catastrophe écologique... Il est toutefois possible d’améliorer son atmosphère et d’y établir une colonie. Bien. Les scanners y ont détecté une anomalie similaire à celles des Visiteurs aux abords du système.

Retournez la carte Y09 (XO-3), face « Cartographié » visible.

## ENTRÉE 2010 TRACHE'I

Nous avons fait tout ce que nous pouvions sur cette planète. Il est temps de nous concentrer sur d’autres missions.

Si la case suivante n’est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte. Sinon, cette entrée prend fin ici.


- Gagnez 2 .

## ENTRÉE 2011 CARTE STELLAIRE

Canal comm du commandant de l’Équipe de terrain

Tout va pour le mieux, CAPCOM. Nous avons entreposé notre récolte d’échantillons, et nous allons bientôt décoller. Fait intéressant, nous avons trouvé un drone écrasé, qui avait sans doute été envoyé ici en reconnaissance. Nous le rapportons avec nous.

Pour chaque Membre d’équipage affecté : cochez la première case non cochée et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière case :

- Vous pouvez dépenser 1  pour gagner 1 Découverte *Minéral* et la placer dans « Découvertes récoltées ».
- Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* et placez-la dans « Découvertes récoltées ».
- Déplacez la carte 8 (*Hydrogène Liquide*) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l’enveloppe « En Attente... », et cochez la case de l’entrée 2007 sans appliquer son texte.

## ENTRÉE 2012 CARTE STELLAIRE



Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Agent de l'ÉdT] : CAPCOM, vaisseau en vue. Sacrée trouvaille ! Il me rappelle...

[CAPCOM] : Restez concis, je vous prie.

[Agent de l'ÉdT] : OK, OK. Je m'approche d'une épave à la dérive qui pourrait avoir appartenu aux Alucinar. Terminé.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Envoyer un Membre d'équipage Alucinar – Affectez 1 Membre d'équipage Alucinar pour lire l'entrée 2017.
- » Envoyer un spécialiste – Affectez 1 Membre d'équipage avec un  ou  pour lire l'entrée 2021.
- » Examiner le vaisseau depuis l'extérieur – Affectez 1 Membre d'équipage pour lire l'entrée 2023.
- » Laisser la trouvaille – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2013 TRACHE'I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache'i

[Atta] : Je suis préoccupée, Vulter.

[CAPCOM Vulter] : Pourquoi ?

[Atta] : J'essaie de comprendre la situation sur cette planète, mais je suis perplexe.

[CAPCOM Vulter] : Comment puis-je vous aider ?

[Atta] (souriante) : En m'écoutant. Les Continentaux nous ont accueillis chaleureusement, et les Insulaires ont décidé de nous bombarder. Par ailleurs, dans la station polaire, nous avons trouvé davantage de cadavres d'Insulaires, ce qui signifie que les assaillants étaient les Continentaux. Qu'en penses-tu, Vulter ? Qui est l'agresseur, dans cette affaire ?

[CAPCOM Vulter] : Aucune idée. Pourquoi ne pas attendre un peu, le temps d'y voir plus clair ? Peut-être que demain la situation vous paraîtra passablement plus limpide.

[Atta] : Peut-être. Merci, Vulter.

[CAPCOM Vulter] : Je vous en prie.

Cochez la case J de l'entrée 2050 et lisez l'entrée 2063.

## ENTRÉE 2014 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de la mission] : OK tout le monde, ayez l'air amicaux et sûrs de vous. Et souriez.

[Membre d'équipage aérugon] : En tant qu'Aérugone, je ne peux pas sourire...

[ÉdT, agent 1] : D'ailleurs, le voisinage ne donne pas vraiment envie de sourire...

[Cdt de la mission] (tendu) : Effectivement. On nous observe. Essayez de paraître... naturels.

[Membre d'équipage aérugon] : Regardez, certains habitants nous rejoignent.

\*\*\* Grincements, bruits de pas, des voix qui se rapprochent \*\*\*

[Cdt de la mission] : Armes au poing.

[Habitant du bidonville 1] : Eh, tête-de-mite, tu t'es perdue ?

[Cdt de la mission] : Bonjour, nous sommes...

[Habitant 2] : On sait très bien qui vous êtes !

[Habitant 1] : Les rumeurs circulent vite, par ici. Comment se passent vos petites manigances ? Ça vous plaît de lécher les bottes des Moissonneurs ?

[Cdt de la mission] : Qu'est-ce qui vous fait croire que nous revenons de chez les Moissonneurs ?

[Habitant 1] : Votre tête-de-mite, pardi ! Voilà une mite bien propre et bien nourrie !

[Habitant 2] : Les Aérugons du coin ne sont pas aussi frais et dispos... C'est assez évident qu'elle n'est qu'une sale petite Moissonneuse à plumes.

[Cdt de la mission] : Ce n'est pas le cas. Nous sommes venus vous parler, pour savoir quels sont vos besoins.

[Habitant 1] : Nos... besoins ?

[Cdt de la mission] : Ouais, la situation ici semble tellement catastrophique que vous passez avant tous les autres.

[Habitant 2] : C'est une blague, ou quoi ?

[Membre d'équipage aérugon] : Pas du tout. Et si on s'asseyait pour parler, un peu ?

- Gagnez 1 Indice Technologie extraterrestre.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P127.

## ENTRÉE 2015 CARTE STELLAIRE

Journal des découvertes spatiales d'Atta

Planète baptisée Espérance. Système : Theta Geminorum. Semble le lieu idéal pour implanter une colonie. Sa ceinture d'astéroïdes n'apportera que des tracas, mais ce sera aussi une excellente occasion d'entraîner de nouveaux agents de terrain.


Retournez la carte Y04 (Theta Geminorum), face « Cartographié » visible.

**Note** : Chaque Carte Système stellaire a deux faces : « Inexploré » et « Cartographié ». Lorsque le système est cartographié, vous pouvez accéder à ses points d'atterrissage et à ses destinations intéressantes.

## ENTRÉE 2016 CARTE STELLAIRE

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

CAPCOM, nos drones ont quasiment fini de prélever les quantités adéquates d'échantillons. Fait notable, l'un d'eux a trouvé une sonde ; sans doute conçue pour effectuer des analyses souterraines, elle était coincée sous la surface du planétoïde.

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

Vous pouvez dépenser 1  pour gagner 1 Découverte Technologie Extraterrestre et la placer dans « Découvertes récoltées ».

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

Déplacez la carte 8 (Hydrogène Liquide) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... », et cochez la case de l'entrée 2007 sans en appliquer le texte de l'entrée.

## ENTRÉE 2017 CARTE STELLAIRE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Agent de l'ÉdT] : Je suis parvenu à entrer dans le vaisseau.

[CAPCOM] : Veuillez signaler votre progression.

[Cdt de l'ÉdT] : Il n'y a rien d'autre à signaler. Le vaisseau a été dépouillé. Il ne reste qu'une chose, les batteries nucléaires qui l'alimentaient.

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

Déplacez la carte 28 (Batteries atomiques) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Rester un peu plus et en apprendre davantage à propos du vaisseau – Lisez l'entrée 2023.
- » Retourner au Journeyer – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2018 CARTE STELLAIRE

Briefing du capitaine

Nous avons capté un signal pumilion en provenance d'une petite planète à la végétation luxuriante. Nous avons localisé leur base, après quoi j'ai décidé d'envoyer une Équipe de terrain pour entrer en contact avec les Pumilions. Peut-être ont-ils besoin d'aide, à moins qu'ils ne veuillent partager avec nous une découverte récente.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Envoyer une Équipe de terrain à la rencontre des Pumilions – Lisez l'entrée 2024.
- » Organiser des recherches sur la flore – Affectez 1-3 Membres d'équipage pour lire l'entrée 2029.
- » Retourner au Journeyer – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2019 LE MONDE DES VISITEURS

Si cette case est cochée, cette entrée prend fin. Sinon, poursuivez la lecture :

**Enregistrement du Conseil des Tétrarques**

[Tohn] : Mes chers Tétrarques, nous voici réunis pour discuter d'un sujet sensible.

[Tamara] : Poursuivez, Tohn. Vous semblez troublé...

[Tohn] : Il y a quelque temps, j'ai envoyé un de mes compagnons – un Visiteur, comme moi – sur notre monde natal, pour améliorer nos relations avec les plus orthodoxes d'entre nous.

[Ava] : Pour les espionner ?


[Tohn] : Mon émissaire était un diplomate, pas un espion... Mais ils l'ont sans doute traité comme tel. Lors de notre dernier échange, il m'a indiqué être suivi, puis j'ai perdu le contact. Je suis sans nouvelles depuis des mois.

[Tamara] : C'est mauvais signe...

[Tohn] : Je crains que la disparition d'un Visiteur libre d'esprit n'impacte la situation diplomatique de Ferraille... Je dois clarifier ce point.

[Ava] : À quoi pensez-vous ?

[Tohn] : Une anomalie vient d'apparaître à proximité ; elle permet de rejoindre le Monde des Visiteurs.

- Gagnez **2** marqueurs. Ils représentent votre réserve de Connaissances des Visiteurs. Au cours de cette mission, vous pouvez les défausser pour vous déplacer dans le monde des Visiteurs.
- Vous pouvez affecter autant de Membres d'équipage visiteurs ou de Membres possédant une Aptitude de Conversion  que vous le souhaitez. Pour chaque Membre d'équipage affecté, ajoutez **1** marqueur à la réserve de Connaissances des Visiteurs.
- Lisez l'entrée **2025**.

**ENTRÉE 2020 TRACHE'I**

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache'i

[Atta] : Ils veulent des armes. Évidemment... À quoi pouvais-je m'attendre ?

[CAPCOM Vulter] : Oui. C'est passablement perturbant.

[Atta] : Les Insulaires entretiennent une querelle de longue date avec leurs voisins du continent, qui sont visiblement plus agressifs qu'eux. Est-ce avéré que ces Continentaux ont déjà détruit quelques-unes de leurs îles ?

[CAPCOM Vulter] : Le balayage de la planète en orbite basse a montré que quelques-unes avaient été anéanties assez récemment, mais rien n'indique par qui.

[Atta] : Les Insulaires prétendent vouloir faire planer sur les Continentaux la menace d'une conquête dans le seul but de créer un terrain propice à des pourparlers de paix... mais quel est leur véritable objectif ?


Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Partager la technologie** – Lisez l'entrée **2031**.
- » **Refuser** – Lisez l'entrée **2038**.

**ENTRÉE 2021 CARTE STELLAIRE**

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Agent de l'ÉdT] : CAPCOM, forcer l'entrée du vaisseau va prendre du temps. Après tout, c'est un vaisseau alucinar. Je ne suis pas expert dans leur technologie, mais je vais faire de mon mieux.

Lancez un D10. Vous pouvez dépenser autant de pions  que vous le souhaitez pour relancer ce dé ou ajouter 1 au résultat. Appliquez le résultat correspondant :

- **0-6** : Cette entrée prend fin.
- **7+** : Lisez l'entrée **2017**.

**ENTRÉE 2022 TRACHE'I**

Canal Comm de la MRCP (Mission de recherche du continent polaire)

[Explorateur 2] : Cette base était censée être un symbole de paix... mais c'est devenu un lieu de trahison.

[Chef de mission] : Les Continentaux affirment avoir été attaqués par les Insulaires. Nous devons trouver le compartiment secret où ils conservent leurs preuves.

[Explorateur 1] : Il y a un coffre-fort, juste là, à la vue de tous. Pas vraiment caché, du coup.

[Chef de mission] : Regardons tout de même ce qu'il contient.

[Explorateur 1] : Des disques et un lecteur.

\*\*\* un appareil est mis en marche \*\*\*

[Chef de mission] : Ça alors... CAPCOM, vous me recevez ?

[CAPCOM Vulter] : Cinq sur cinq. Quelle est votre situation ?

[Chef de mission] : On a trouvé les vidéos. Elles montrent que les Insulaires sont bien les agresseurs.

Cochez la case **D** de l'entrée **2050** et lisez l'entrée **2063**.


**ENTRÉE 2023 CARTE STELLAIRE**

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[CAPCOM] : Ici le CAPCOM O'Really. Quelle est votre situation ? Ça fait un moment qu'on ne vous entend plus.

[Agent de l'ÉdT] : Tout va bien ! J'étais occupé à analyser les résultats des scanners. Leur système de navigation est foutu et les capsules de sauvetage ont disparu. Les membres d'équipage ont dû quitter le navire en emportant tout ce à quoi ils tenaient.

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

Gagnez 1 .



Sinon, lisez l'entrée **2012**.

**ENTRÉE 2024 CARTE STELLAIRE**

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

CAPCOM, nous sommes entrés en contact avec la base des Pumilions. Mis à part leur réserve habituelle, ils se montrent plutôt amicaux, et sont même prêts à partager leurs découvertes... mais pas avec nous : ils ne parleront qu'à des scientifiques.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Choisir un représentant** – Affectez **1** Membre d'équipage possédant une Aptitude de Conversion  ou  pour lire l'entrée **2078**.
- » **Demander un peu plus de temps** – Lisez l'entrée **2018**.

**ENTRÉE 2025 LE MONDE DES VISITEURS**

Journal personnel de Tohn McMuts

Mon arrivée sur le Monde des Visiteurs éveille en moi des sentiments mitigés. Me voici tout près de la place Centrale, envivré par l'étrange familiarité de cet environnement. Où aller ? À l'Édifce, où sont entreposées toutes nos connaissances ? Au Vieil Avant-poste, établi par les Terriens lors de l'expédition *Vanguard* ? Ou alors... replonger dans la dimension « normale » en passant par l'un des nombreux portails disséminés autour de moi. C'est dur de l'assumer, mais ce serait si bon de revivre ne serait-ce qu'un instant nos « étranges » lois de la physique et de la géométrie...

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Aller sur la place Centrale** - Défaussez **1** marqueur Connaissances des Visiteurs pour lire l'entrée **2036**.
- » **Aller à l'Édifce** - Défaussez **1** marqueur Connaissances des Visiteurs pour lire l'entrée **2123**.
- » **Utiliser les portails** - Défaussez **1** marqueur Connaissances des Visiteurs pour lire l'entrée **2125**.
- » **Aller au Vieil Avant-poste terrien** - Défaussez **1** marqueur Connaissances des Visiteurs pour lire l'entrée **2128**.
- » **Retourner sur Ferraille** – Cette entrée prend fin.

**ENTRÉE 2026 CARTE STELLAIRE**

Journal personnel de Tamara Woon

Ah, Port-Mosaïque... une de nos premières missions réussies ! C'est gratifiant de pouvoir m'y rendre à nouveau pour voir comment se portent les pionniers. De plus, je n'ai plus emprunté le puits de gravité depuis un moment. Un ou deux jours de repos me feraient le plus grand bien...

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Visiter l'Oasis** – Lisez l'entrée **2393**.
- » **Visiter le Quartier des Échanges** (seulement si la carte **N04** se trouve dans le porte-cartes *Colonies* à la page **7** du Classeur du Vaisseau) – Lisez l'entrée **2195**.
- » **Visiter l'ancien Bidonville** – Lisez l'entrée **2486**.

- » **Travailler pour la communauté locale** (seulement si la Découverte unique **13** n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page **31** du Classeur du Vaisseau) – Affectez 1 Membre d'équipage de Rang **3** pour lire l'entrée **2344**.
- » **Retourner à l'Atterrisseur** – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2027 CARTE STELLAIRE

Chroniques d'Alburt Wonrock

Après avoir voyagé sans incident durant deux semaines, nous avons fini par arriver aux abords de Zeta Aquarii, un système doté d'une planète certes petite, mais habitable. Elle possède une faune étonnamment diversifiée et une atmosphère désespérément acide, mais le petit groupe d'Omnimodi qui y vit ne demande qu'à collaborer avec nous ; ils ont quitté leur flotte principale pour établir une colonie durable au cas où les négociations avec Ferraille échoueraient. Si nous jouons bien nos cartes, cette colonie pourrait bien rejoindre les rangs de Ferraille...

Vous pouvez remettre 1 Découverte *Technologie extraterrestre* de « Découvertes récoltées » dans son paquet. Si vous le faites, déplacez la carte **N15** (Zeta Aquarii) de « Colonies » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Sinon, gagnez 2 .

## ENTRÉE 2028 TRACHE'I

Extrait de *Premier contact*, par Atta

Notre mission fut une amère victoire.

Les Continentaux avaient fait bon usage des technologies que nous avions partagées avec eux. Leur armée sans égale brisa sans peine la résistance des Insulaires ; peu après leur victoire, ils revinrent vers nous en nous proposant des accords commerciaux qui étouffèrent aussitôt les sentiments de culpabilité qui nous rongeaient. Nous devions songer à Ferraille avant tout – et nous avions ardemment besoin de ces ressources.

Et c'est ainsi qu'une civilisation qui n'avait même pas encore quitté son monde natal... se joua de nous. Je ne m'étais jamais sentie aussi humiliée !

Déplacez la carte **N12** (*Trache'i*) de « Colonies » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Déplacez la carte **S13** (*Mauvais souvenirs*) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2029 CARTE STELLAIRE

Rapport de la Section Sciences

La flore de cette planète est certes luxuriante, mais sa biodiversité est limitée. Trouver quoi que ce soit de valeur risque de prendre un temps considérable.

Lancez un D10. Pour chaque Membre d'équipage affecté, ajoutez 1 au résultat. Appliquez le résultat correspondant :

- **0-5** : Lisez l'entrée **2018**.
- **6+** : Lisez l'entrée **2057**.

## ENTRÉE 2030 CARTE STELLAIRE

Journal des découvertes spatiales d'Atta

Le système Persei 4 attire mon attention depuis longtemps. Tout d'abord, il possède une planète habitée par un groupe de survivants qui, après la bataille, n'a jamais réussi à rejoindre Ferraille. Il serait peut-être intéressant de leur rendre visite, pour voir comment ils s'en sortent.

Un autre point m'intrigue encore plus : une anomalie d'énergie, que j'aimerais vraiment examiner. On dirait que je vais devoir aller parler aux Tétrarques.

Retournez la carte **Y05** (*Persei 4*), face « Cartographié » visible.

**Note** : Chaque carte *Système stellaire* a deux faces : « Inexploré » et « Cartographié ». Lorsque le système est *Cartographié*, vous pouvez accéder à ses possibilités d'atterrissage et à ses destinations intéressantes.

## ENTRÉE 2031 TRACHE'I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache'i

[Atta] : Chers habitants des îles... Nous comprenons le besoin de votre nation de s'assurer un avenir pacifique. C'est pourquoi nous avons décidé de partager avec vous une partie de notre technologie et de vous aider à fabriquer des armes puissantes, pour que vous puissiez atteindre ce noble projet.

[Représentant des Insulaires] : Nous vous remercions de nous avoir entendus. Votre soutien ne sera pas vain. Nous ferons tout notre possible pour que nos voisins souhaitent la paix.

Cochez la case **B** de l'entrée **2055**. Si la case **J** de l'entrée **2050** est cochée, lisez l'entrée **2176**.

Sinon, cette entrée prend fin ici.

## ENTRÉE 2032 CLASSEUR DU VAISSEAU

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte.

- Nous avons appris beaucoup de choses en construisant cet atterrisseur. Nous allons enfin percer certains des secrets de cette technologie !
- Déplacez la carte **R08** (*Projets d'atterrisseurs perfectionnés*) de « Projets de Recherche » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... »

## ENTRÉE 2033 TRACHE'I

Canal Comm de la MRCP (Mission de recherche du continent polaire)

[Explorateur 2] : Qu'est-ce qu'on cherche, exactement ?

[Chef de mission] : Quelque part dans cette base, les Insulaires ont une cache avec des vidéos montrant leurs scientifiques tomber dans une embuscade tendue par les crânes d'œuf des Continentaux.

[Explorateur 1] : Là ! Je vois une petite trappe sur le mur, près de l'armoire calcinée.

[Chef de mission] : Ouvrons-la.

[Explorateur 2] : Des disques. Quelle technologie préhistorique... Heureusement que les Insulaires nous ont fourni un lecteur ! On les regarde ?

[Chef de mission] : Absolument !

[Explorateur 1] : Les enfoirés...

[Chef de mission] : CAPCOM, ici le chef de la MRCP. Nous avons trouvé une vidéo montrant les Continentaux en train d'attaquer les Insulaires. Il faut les authentifier, mais si vous voulez mon avis, elles semblent réelles.

Cochez la case **C** de l'entrée **2050** et lisez l'entrée **2063**.

## ENTRÉE 2034 RONDE-BOSSE

- Si cette case est déjà cochée, vous n'avez pas le droit d'effectuer un autre atterrissage pour mener vos recherches sur l'art. Cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Journal personnel d'Atta

C'est alors qu'émergea du vide la lune sculptée : Ronde-bosse. Aucune hypothèse ne parvenait à expliquer sa beauté ni son origine. Nous pouvions seulement supposer qu'une espèce sentiente avait pour une raison inconnue transformé un satellite naturel en œuvre d'art... Sa surface était sculptée de formes géométriques fantastiques, et les chutes de matière avaient servi à ériger de nombreuses structures dans les espaces vides.

Cette lune exprimait une tentative consciente de transmettre un message complexe à tout voyageur de l'espace sensible à la beauté. Je suis profondément reconnaissant aux Tétrarques d'avoir accepté d'envoyer notre Équipe de terrain l'explorer.

- Mélangez chacun des 5 paquets Découverte et placez-les au-dessus du Classeur du Vaisseau.
- Placez le sac à Indices à côté du Classeur du Vaisseau. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Les règles pour gagner des Découvertes sont les mêmes que celles utilisées lors des Explorations planétaires. Ignorez les règles sur les Indices qui vous accordent des cartes ou des Charges.
- Les Découvertes gagnées doivent être placées directement sur n'importe quel plateau Équipage - les Membres d'équipage peuvent utiliser les Découvertes placées sur leur plateau Équipage comme si elles étaient sur l'Atterrisseur.
- Chaque joueur prend tous les Membres d'équipage de son compartiment de Section et les place sur la table en face de lui. Ce sont ses Membres d'équipage disponibles. Ils seront utilisés dans différentes situations tout au long de cette exploration.
- Chaque joueur choisit 1 Membre d'équipage disponible de sa Section et le place dans l'enveloppe « En Attente... ». Même si vous affectez tous les autres Membres d'équipage, ceux-ci seront disponibles pour l'Exploration planétaire.
- Lisez l'entrée **2859**.

## ENTRÉE 2035 CARTE STELLAIRE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : Tu peux aller plus vite, s’il te plaît ?

[ÉdT, agent 1] : Je sais, les Essaims ne sont pas loin, mais ces plantes sont sacrément coriaces ! Prélever le moindre échantillon prend un temps fou. En fait, elles absorbent des quantités phénoménales de calcium ! Peut-être que le cristal...

[Cdt de l’ÉdT] : Tu m’expliqueras tout ça quand on sera en lieu sûr. On file !

Déplacez la carte **21** (*Tissu biologique résistant*) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l’enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2036 LE MONDE DES VISITEURS

Journal personnel de Tohn McMuts

Je flâne sur la place Centrale en observant les nombreux Visiteurs qui l’occupent... Ils sont tous assis, immobiles, reliés à un tuyau d’alimentation - l’air étrangement heureux. Cette vision m’évoque de vieux souvenirs et me rend anxieux.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :


- » **Rejoindre les Visiteurs** – Défaussez 1 marqueur Connaissances des Visiteurs pour lire l’entrée **2166**.
- » **Poser des questions au sujet du diplomate disparu** – Défaussez 1 marqueur Connaissances des Visiteurs pour lire l’entrée **2182**.
- » **Quitter la place Centrale** – Lisez l’entrée **2025**.

## ENTRÉE 2037 CARTE STELLAIRE

Journal de recherche d’Atta

Cette planète détruite ressemble à Diaphane, qui apparaît sur les vidéos de l’expédition de l’ISS Vanguard. Hélas, cette fois, c’est de notre faute si le cristal s’est remis à croître. Si seulement nous avions disposé de la technologie des Bâtisseurs, cette mission aurait sans doute connu une fin très différente.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Prélever des échantillons de tissu végétal** (seulement si la Découverte unique **21** n’est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page **32** du Classeur du Vaisseau) – Affectez 1 Membre d’équipage de Rang **3** pour lire l’entrée **2035**.
- » **Prélever des échantillons de cristaux déformés** (seulement si la Découverte unique **25** n’est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques*, page **32** du Classeur du Vaisseau) – Affectez 1 Membre d’équipage de Rang **3** pour lire l’entrée **2347**.
- » **Retourner à l’Atterrisseur** – Gagnez 3 , cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2038 TRACHE’I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache’i

[Atta] : Cher peuple des Îles... Nous avons longuement discuté de votre situation avec nos supérieurs. Ils nous ont fait remarquer que l’enjeu d’un « premier contact » est d’élargir les connaissances de tous, pas d’interférer avec les politiques locales. Il n’est pas de notre devoir d’octroyer un avantage injuste à l’une ou l’autre des parties.

[Représentant des Insulaires] : À vrai dire, nous nous attendions à une telle réponse. Elle ne nous satisfait pas, mais nous comprenons votre position. Vous pouvez partir en paix.

Si la case **J** de l’entrée **2050** est cochée, lisez l’entrée **2176**. Sinon, cette entrée prend fin ici.

## ENTRÉE 2039 CLASSEUR DU VAISSEAU

Rapport de Tohn McMuts

Vénérables Tétrarques, l’exploration spatiale est un facteur clef de la survie de Ferraille ; j’ai donc inventorié les planètes et les systèmes les plus prometteurs, à explorer dans les six mois à venir. Le premier est...

## ENTRÉE 2040 TRACHE’I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache’i

[Atta] : Le temps est venu de quitter cette planète. Ils n’ont pas besoin de nous.

[CAPCOM Vulter] : Nous aurions tant à leur apporter...

[Atta] : Hélas, tout ce qu’ils veulent, ce sont des armes. Or ce n’est pas notre bataille. À eux de la poursuivre - ou d’y mettre fin.

[CAPCOM Vulter] : Sinon... Une fois revenue sur Ferraille, accepteriez-vous de vous joindre à moi pour dîner ?

[Atta] : Je serais ravie de pouvoir partager ma peine avec vous.

## ENTRÉE 2041 CARTE STELLAIRE

[ÉdT, agent 1] : Journeyer, nous entrons dans l’épave à la dérive.

[CAPCOM Vulter] : Bien reçu. Soyez prudents.

[ÉdT, agent 2] : Elle a l’air à peu près intacte. Il y a des caisses scellées munies du symbole de la Section Reconnaissance.

[CAPCOM Vulter] : La fortune nous sourit !

[ÉdT, agent 1] : la fortune ?

[CAPCOM Vulter] : C’est un concept mystique, euh... Laisse tomber. Tu feras très attention, en sanglant les caisses.

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

Déplacez la carte **E15** (*Bottes à Propulseurs*) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à « Armurerie ».

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 2042 TRACHE’I

Extrait de *Premier Contact*, par Atta

Les Continentaux - vivant sur le continent principal - furent très surpris de notre prise de contact, mais ils surmontèrent vite le choc et nous accueillirent chaleureusement. Ils nous envoyèrent aussitôt des coordonnées d’atterrissage, et s’assurèrent que notre navette atterrirait sans danger.

Étonnamment, ils nous reçurent avec un grand enthousiasme. Lorsqu’ils avouèrent que nous aurions pu choisir un lieu bien pire où atterrir, je me surpris à soupçonner sous cette hospitalité quelque arrière-pensée : ils voulaient parler des îles qu’occupait une nation rivale, un peuple visiblement violent qui avait toujours voulu conquérir la planète. Je voulus savoir ce qu’il en était réellement, mais ne pus rien déceler dans leur regard noir sans pupilles.

Si la case **C** de l’entrée **2050** est cochée, lisez l’entrée **2079**.

Si la case **F** de l’entrée **2050** est cochée, lisez l’entrée **2074**.

Si la case **A** de l’entrée **2050** est cochée, lisez l’entrée **2046**.

Si la case **E** de l’entrée **2050** est cochée, lisez l’entrée **2051**.

Sinon, lisez l’entrée **2088**.

## ENTRÉE 2043 CLASSEUR DU VAISSEAU

Enregistrements déclassifiés du Conseil des Tétrarques

[Tohn] : L’Infirmerie doit bénéficier de grandes améliorations, mais pourquoi l’axer sur des patients humanoïdes ?

[Trache’i] : Beaucoup de nos membres d’équipage le sont...

[Tohn] : Oui, mais beaucoup ne le sont pas !

[Trache’i] : Je sais, mais si nous l’adaptions à toutes les morphologies, les travaux prendront bien plus de temps.

[Tohn] : Mais si nous ne le faisons pas, ce sera de la discrimination !

Prenez les cartes **F02** (*Soins intensifs*), **F03** (*Aile McMuts*) et **F04** (*Aile Trache’i*) dans « Améliorations d’Installation » (Boîtier B). Placez une de ces cartes dans l’enveloppe « En Attente... », et Retirez les autres du jeu.

## ENTRÉE 2044 TRACHE’I

Canal Comm de la MRCP (*Mission de recherche du continent polaire*)

[Explorateur 2] : Commandant, on est sûrs que la base où on se rend est abandonnée ?

[**Chef de mission**] : Nous n'avons trouvé aucun signe d'activité à proximité. Ceux qui ont analysé les scans pensent qu'il s'agit de ruines, mais j'espère en apprendre davantage. Il fait trop froid pour rester ici à parler, on avance.

---

[**Chef de mission**] : CAPCOM, ici le commandant de la MRCP. Nous confirmons que la base a bien été abandonnée. Il s'agissait sans doute d'un centre de recherche que se partageaient les deux nations vivant sur cette planète. Or la plupart des salles sont à présent détruites, et nous avons découvert des signes de combats intenses dont nous ignorons la cause et l'issue - l'IA analyse encore les fragments de documents trouvés. Nous avons compté les dépouilles : les Insulaires ont clairement subi des pertes bien plus lourdes.

Si la case **G** de l'**entrée 2050** est cochée, lisez l'**entrée 2013**.

Si la case **H** de l'**entrée 2050** est cochée, lisez l'**entrée 2058**.

Si la case **A** de l'**entrée 2050** est cochée, lisez l'**entrée 2033**.

Si la case **B** de l'**entrée 2050** est cochée, lisez l'**entrée 2022**.

Sinon, cochez la case **E** de l'**entrée 2050** et lisez l'**entrée 2063**.

## ENTRÉE 2045 CLASSEUR DU VAISSEAU

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte.

L'expérience acquise lors de la conception du prochain atterrisseur nous permettra d'améliorer les deux.

Déplacez la carte **R20** (Améliorations d'atterrisseur) de « Projets de Recherche » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2046 TRACHE'I

Extrait de Premier Contact, par Atta

Après la froideur des Insulaires à notre égard, l'accueil des Continentaux nous sembla des plus chaleureux. Ils se souciaient sincèrement de notre confort : à peine avions-nous quitté l'atterrisseur qu'ils nous convièrent à un festin de bienvenue.

Cochez la case **G** de l'**entrée 2050**. Lisez l'**entrée 2143**.

## ENTRÉE 2047

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[**ÉdT, agent 2**] : Ça va vous paraître étrange, mais... j'aimerais qu'on reste encore un peu. Le simple fait d'être au contact du génie des Bâtisseurs est une vraie source d'inspiration !

[**ÉdT, agent 1**] : On recroisera forcément des indices de leur passage. Après tout, ils sont allés partout...

[**Cdt de l'ÉdT**] : Pour le moment, faisons déjà en sorte de rentrer chez nous.

Si votre carte Mission actuelle est **M12**, lisez l'**entrée 2574**. Sinon, poursuivez la lecture :

1. Remettez dans la boîte tous les dés de Section qui se trouvent sur le Secteur **3** et sur les emplacements Spéciaux.
2. Tous les Membres d'équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l'Atterrisseur sont tués ! Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.
3. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **27** (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2048 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* bruits de pas ; porte qu'on ferme ; conversations étouffées \*\*\*

[**ÉdT, agent 2**] : Vous êtes sûr de ce que vous faites, commandant ?

[**Cdt de la mission**] : Pas vraiment, non... Surveillez mes arrières. (plus fort) Hé, euh... on veut pas vous interrompre, mais...

[**ÉdT, agent 1**] : On aimerait vous parler.

[**Cdt de la mission**] : C'est ça... Merci.

[**Habitant du bidonville**] : Parler de quoi ?

[**Cdt de la mission**] : Eh bien, on souhaite vous venir en aide. Si bien sûr vous êtes prêt à nous aider en retour, l'ami.

[**Habitant**] : On n'est pas amis, OK ?

[**Cdt de la mission**] : C'est exact. Mais j'aimerais que vous considériez...

[**ÉdT, agent 2**] : Commandant, quelqu'un court dans notre direction...

[**ÉdT, agent 1**] : C'est une Aérugone ! Elle a des ennuis ?

[**Habitante aérugone**] (essoufflée) : Est-ce que... vous êtes... les nouveaux arrivants ? J'ai vu votre atterrisseur au spatioport, et je me suis dit...

[**Cdt de la mission**] : Oui, nous venons d'arriver. Qu'est-ce que vous vous êtes dit ?

[**Habitante aérugone**] : Ma famille ! Elle est prise au piège, notre maison est envahie de bourgeons ! Je vous en supplie, aidez-moi avant qu'il ne soit trop tard !

Gagnez 1 Indice Technologie extraterrestre.

Choisissez ensemble les options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Suivre l'Aérugone –  pour remplacer le PDI sur ce Secteur par la carte **P128**.
- » Ignorer les sentiments dépenaillés et explorer le Bidonville – Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P127**.

## ENTRÉE 2049 PARADIS SAUVAGE

Si la carte Mission **M28** ou **M29** est révélée, lisez l'**entrée 2052**.

Sinon, lisez l'**entrée 2154**.

## ENTRÉE 2050 TRACHE'I

- A
- B
- C
- D
- E
- F
- G
- H
- I
- J

## ENTRÉE 2051 TRACHE'I

Extrait de Premier Contact, par Atta

Comme toute personne âgée, je n'ai que peu de patience pour les mesquineries ; j'ai donc sommé les Continentaux de s'expliquer au sujet de la base.

« Nous savons tout de votre affaire avec les Insulaires, commençai-je, et comment ça s'est terminé. Vous avez tué nombre d'entre eux ! »

Jamais les Continentaux n'avaient réagi aussi violemment ; notre officier de la Sécurité dut même intervenir et leur rappeler de ne pas hausser le ton en présence de l'émissaire. Ils parvinrent tant bien que mal à se contenir, mais continuèrent d'affirmer qu'en dépit de leurs initiatives pacifiques, ils avaient été trahis et attaqués par les Insulaires. Ils prétendirent aussi que ces derniers avaient apporté d'autres cadavres d'iliens après l'assaut, afin que les Continentaux passent pour les coupables aux yeux des futurs historiens.

Leur colère était si véritable que j'omis de leur demander pour quelle raison selon eux les Insulaires les auraient attaqués...

Cochez la case **I** de l'**entrée 2050**. Lisez l'**entrée 2143**.

## ENTRÉE 2052 PARADIS SAUVAGE

Si vous quittez cette planète, vous ne pourrez plus y revenir pour sauver ses habitants.

Si vous restez, poursuivez le jeu. Si vous partez, poursuivez la lecture :



**Rapport du chef de l'Équipe de terrain**

[**Chef de l'Édt**] : CAPCOM, vous me recevez ? Putain de radio... CAPCOM, j'espère que vous m'entendez. La situation est tragique. On ne peut rien faire de plus pour ces gens.

[**CAPCOM Vultor**] : Êtes-vous en danger ?

[**Chef de l'Édt**] : Constamment. La planète n'arrête pas de nous attaquer. Nous sommes presque à court de munitions, et...

[**CAPCOM Vultor**] : Bien reçu. Vous avez l'autorisation de vous tirer de cet enfer !

- Retirez du jeu la carte Atterrissage L9.
- Tous les Membres d'équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l'Atterrisseur sont tués !
- Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.
- Déplacez la carte Y27 (*Lambda Corvii*) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Lisez l'entrée 2332.

**ENTRÉE 2053 ESPÉRANCE**

- A  
 B  
 C

**Fresques commémoratives : Espérance**

[**Enfant aérugon**] : Maman, c'est quoi, ça ? Une image de jeu ?

[**Mère aérugone**] : De quoi ? Ah, ça, ma petite chrysalide, c'est une fresque. Ce n'est pas un jeu, c'est de l'histoire.

[**Enfant aérugon**] (en geignant) : L'histoire, c'est nul...

[**Mère aérugone**] : Tu vois, jolie chrysalide, cette fresque-là représente l'atterrissage sur Espérance. Il y a quelques années, avant ta naissance, on y avait envoyé une mission, pour trouver des ressources.

[**Enfant aérugon**] : Ouaaaah... Et c'était dangereux ?

[**Mère aérugone**] : Je suppose. Regarde, ça c'est l'atterrisseur du *Journeyer*.

[**Enfant aérugon**] : Il a l'air trop cool !

[**Mère aérugone**] : Tu as vu comme il est tout petit, et fragile ? Autour, on peut voir des rochers et des corniches très pointues, et une énorme tempête de sable qui tourbillonne au loin...

[**Enfant aérugon**] : Ça fait peur ! Et ils ont réussi à revenir ?

[**Mère aérugone**] : Apprends tes cours d'histoire, et tu le sauras, chry-chry. Et maintenant, direction l'école.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 2-3 (*Espérance*).
- Placez la carte Menace *Lithoïde* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette du *Lithoïde* sur le Secteur 1.
- S'il y a un Membre d'équipage de Rang 1 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang K01. S'il y a un Membre d'équipage de Rang 2 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang K02. Placez les face « En cours » visible, sur l'emplacement indiqué sur le plateau de Planète. Vous pouvez regarder le côté « Terminé » à tout moment.
- Révélez des cartes de Mission :
  - Si les cases A et B sont cochées, révélez les cartes de Mission M03 et M27.
  - Si seule la case A est cochée, révélez les cartes de Mission M02 et M03.
  - Si les cases A et B ne sont PAS cochées, révélez la carte de Mission M01.
- Préparez une carte Circonstances planétaires :
  - Si la case C est cochée, placez la carte G02 sur l'emplacement Circonstances planétaires.
  - Si la case C n'est PAS cochée, placez la carte G01 sur l'emplacement Circonstances planétaires.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 26 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

**ENTRÉE 2054 PARADIS SAUVAGE**

**Enregistrement du Conseil des Tétrarques**

[**Tohn**] : Pourquoi la Section Sciences a-t-elle nommé cette planète Paradis sauvage ?

[**Tamara**] : Savez-vous ce qu'est un paradis ?


















[**Tohn**] : Bien sûr. Je connais bien votre culture.

[**Tamara**] : Eh bien, celui-ci est un échec. Il y a de nombreuses années, un groupe a quitté la mission *Vanguard* pour établir une colonie sur une planète accueillante. Grâce à l'ingénierie génétique des Bâtisseurs, ils ont créé un écosystème idéal... qui a rapidement entrepris de se débarrasser d'eux.

[**Ava**] : La nature de cette planète considère les Terriens comme des parasites. Ce n'est pas comme si les humains n'avaient jamais détruit un monde...

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, en fonction du tableau 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 gagne une quatrième Blessure, ignorez la carte Blessure et le dé de Blessure.
3. Faites progresser la Piste d'Atterrissage (déplacez le marqueur de 1 case vers la droite), mais sans aller au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 2059. Sinon, retournez à l'étape 2.

	<b>Turbulence</b>	Choisissez entre les options suivantes : » <b>Attachez vos ceintures !</b> Si  est de 7 ou plus, chaque Membre d'équipage    Sinon, chaque Membre d'équipage  » <b>Ignorer</b> Remettez dans « Armurerie » 7 moins  cartes Équipement au hasard.
	<b>Overload</b>	<b>Surcharge</b> Perdez 8 –  Provisions.
	<b>Surchauffe du moteur</b>	Si  est de 7 ou plus, chaque Membre d'équipage  Sinon, chaque Membre d'équipage 
	<b>Perte de Contrôle</b>	Si  est de 5 ou plus, chaque Membre d'équipage  Sinon, chaque Membre d'équipage lance  .

**ENTRÉE 2055 TRACHE'I**

- A  
 B  
 C

Si seules les cases B et C sont cochées, lisez l'entrée 2197.

Si seules les cases A et B sont cochées, lisez l'entrée 2008.

Si seule la case C est cochée, lisez l'entrée 2028.

Sinon, lisez l'entrée 2040.

**ENTRÉE 2056 PARADIS SAUVAGE**

**Enregistrement de l'Équipe de terrain**

[**Cdt de l'Édt**] : Allez, bon sang, reprends-toi !

[**Édt, agent 1**] : Commandant, on est fichus ! Il faut quitter cet endroit tant qu'on le peut encore !

[**Cdt de l'Édt**] : Tant qu'il reste des gens à sauver, on ne part pas. Tenez bon, on ne va pas vous abandonner ici !

Un Membre d'équipage qui doit gagner sa quatrième Blessure ignore la carte et le dé de Blessure.

- 

Cocher 1 case non cochée et continuez le jeu. Si toutes les cases sont cochées, poursuivez la lecture :

### Rapport final du capitaine du Journeyer

Révérés Tétrarques, hélas, les nouvelles que j'apporte ne sont pas bonnes. Malgré tous nos efforts, la planète a pris le dessus. Nous n'avons pas pu rivaliser avec la nature déchaînée de Paradis sauvage, ni évacuer l'Équipe de terrain. Leur disparition est une tragédie pour chacun de nous.

- Retirez du jeu la carte Atterrissage L9.
- Tous les Membres d'équipage sur la planète sont tués. Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.
- L'Atterrisseur est perdu, avec tout son contenu :
  - Mélangez toutes les cartes Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur dans leur paquet.
  - Placez tous les Modules du plateau Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... ».
  - Remettez toutes les cartes Équipement du plateau Atterrisseur dans « Armurerie ».
  - Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 21 (porte-cartes Hangar) et retournez votre carte Atterrisseur, face « Endommagé » visible (sauf s'il s'agit d'un Atterrisseur de base).
- Déplacez la carte Y27 (*Lambda Corvii*) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Lisez l'entrée 2332.

## ENTRÉE 2057 CARTE STELLAIRE

### Rapport de la Section Sciences

Pour le moment, notre plus grande trouvaille est un spécimen unique de plante avec des fleurs en pierre, qui mériterait certainement des recherches plus approfondies.

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

- Gagnez 1 Découverte *Spécimen vivant* et placez-la dans « Découvertes récoltées », puis lisez l'entrée 2018.

## ENTRÉE 2058 TRACHE'I

### Extrait de *Premier Contact*, par Atta

Certes, je m'attendais à ce que les Insulaires soient nerveux et tendus, froids et méfiants... mais pas à ce qu'ils nous bombardent !

Nous parvînmes à rebrousser chemin. N'ayant pas encore déterminé quel était le véritable coupable dans cette histoire, j'envoyai l'équipe explorer la base polaire. Le représentant des Continentaux était convaincu que nous y trouverions des preuves de l'agression des Insulaires.

Et ce fut le cas : des vidéos dénichées dans une cache montraient qu'en dépit de pertes plus lourdes, les Insulaires étaient bien responsables de l'embrasement du conflit.

Cochez la case J de l'entrée 2050 et lisez l'entrée 2063.

## ENTRÉE 2059 PARADIS SAUVAGE

### Enregistrement déclassifié de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Et... Atterrissage, en douceur. Désactivation des moteurs. Sécurisation des...

[ÉdT, agent 1] : Commandant, une chose énorme se dirige vers nous à toute vitesse.

[Cdt de l'ÉdT] : Quoi ? Mettez-la en visuel !

[ÉdT, agent 1] : Ouah ! On dirait une araignée géante avec... une tête déformée et une gueule béante.

[ÉdT, agent 2] : Elle vient de percuter l'atterrisseur !

Ouvrez la Planétopédie aux pages 20-21 (*Paradis sauvage*).

S'il y a un Membre d'équipage de Rang 1 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang K11. S'il y a un Membre d'équipage de Rang 2 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang K12. Placez-les du côté « En cours », sur l'emplacement indiqué sur le plateau de Planète.

Vous pouvez regarder la face « Terminé » à tout moment.

Placez la carte *Menace Prédateur en chasse* sur l'emplacement indiqué au-dessus du plateau de Planète, et placez la silhouette du *Prédateur en chasse* sur le Secteur 6.

Placez la carte *Menace Bosquet carnivore* sur l'emplacement indiqué au-dessus du plateau de Planète, et placez la silhouette du *Bosquet carnivore* sur le Secteur 4.

Remplacez le PDI sur le Secteur 3 par la carte P284.

Trouvez la carte Mission M07 et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.

Trouvez la carte Mission M28 et placez-la sur l'emplacement Mission au bord du plateau de Planète.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 26 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 2060 CLASSEUR DU VAISSEAU

### Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[Tamara] : Avec une Place commerciale, nous aurions accès à de nouvelles ressources !

[Trache'i] : Mais grâce au Centre scientifique, nous n'en aurons pas besoin !

[Tamara] : Bien sûr que si, il reste tant de choses à construire !

[Trache'i] : Construire ne nous fait pas progresser ! Seule la science nous fait avancer.

[Tamara] : Vous n'irez pas bien loin si les entrepôts sont vides...

Prenez les cartes F23 (*Centre scientifique*) et F24 (*Place commerciale*) dans « Améliorations d'Installation » (Boîtier B). Placez l'une de ces cartes dans l'enveloppe « En Attente... », et Retirez l'autre du jeu.

## ENTRÉE 2061 PARADIS SAUVAGE

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : La... chose est partie ailleurs ?

[ÉdT, agent 1] : En quelque sorte... Elle est occupée à cogner sur l'atterrisseur !

[Cdt de l'ÉdT] : Espérons qu'elle ne l'endommagera pas trop. Bien, pas de temps à perdre, on file.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P281.

Placez vos Membres d'équipage sur le Secteur 5.

## ENTRÉE 2062 PORT-MOSAÏQUE

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

Journeyer, ici le commandant de la mission. Nous avons lancé les diagnostics avant décollage, et nous prévoyons de quitter le spatioport de Port-Mosaïque dans une heure. On vous retrouve en orbite basse. Terminé.

1. Tous les Membres d'équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l'Atterrisseur sont tués ! Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.
2. Lisez l'entrée 2082.

## ENTRÉE 2063 TRACHE'I

### Canal Comm de la MRCP (Mission de recherche du continent polaire)

[Chef de mission] : La prochaine étape de notre exploration est une station gigantesque, non loin d'ici. Profitons du trajet pour en apprendre un peu plus sur l'écosystème de cette planète.

[Explorateur 2] : Bonne idée ! Je propose qu'on récolte des échantillons de neige, ils nous fourniront des informations de base sur les micro-organismes endémiques.

[Explorateur 1] : Ou alors on peut faire un petit détour par la côte, et scanner les eaux pour étudier la vie aquatique.

[Chef de mission] : On n'aura pas le temps de faire les deux. Il va falloir trancher !

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Effectuer des recherches sur la vie marine – Lisez l'entrée 2067.
- » Effectuer des recherches sur les micro-organismes – Lisez l'entrée 2070.

## ENTRÉE 2064 PORT-MOSAÏQUE

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] (d'une voix étouffée mais enthousiaste) : Le Gosier est mort !

[ÉdT, agent 1] : Ou alors c'est pour bientôt. La nécrose se répand.

[ÉdT, agent 2] : Oui, on dirait que son système immunitaire n'a pas pu se défendre contre notre toxine.

[ÉdT, agent 1] : On rentre, maintenant, non ? Mission accomplie !

[Cdt de la mission] : On n'a pas terminé : les Moissonneurs voulaient que le Gosier soit éliminé, mais aussi qu'on leur rapporte quelques bourgeons frétilants... Est-ce qu'on en a capturé assez, de ces saloperies ?

## ENTRÉE 2065 CLASSEUR DU VAISSEAU

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte.

Nous nous familiarisons peu à peu avec la technologie militaire. Si nous acquérons plus d'expérience, une percée est même envisageable !

Déplacez la carte C18 (*Armes perfectionnées*) de « Projets de Production » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2066 PARADIS SAUVAGE

Enregistrement déclassifié de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Ça vient vers nous !

[Cdt de l'ÉdT] : Ouvrez le feu !

\*\*\* tir de barrage \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : On l'a eu ?

[Cdt de l'ÉdT] : Tant qu'on n'a pas vu son cadavre, on considère que non.

[ÉdT, agent 2] : En d'autres termes, cette chose peut revenir à tout moment.

[Cdt de l'ÉdT] : C'est ça. Soyez vigilants.

Un Membre d'équipage au hasard lance .

Gagnez 2 Indices *Spécimen vivant*.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P281.

Vous pouvez placer la silhouette du *Prédateur en chasse* / *Prédateur territorial* sur le Secteur 5 ou 7.

## ENTRÉE 2067 TRACHE'I

*L'Exploration de Trache'i (Extrait)*

Nous étions tous subjugués par la beauté de la vie marine. Après tout, ce n'est pas tous les jours qu'on peut voir des créatures semblables à des poissons bondir hors de l'eau et chanter à l'unisson une symphonie féérique...

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

Lisez l'entrée 2073.

## ENTRÉE 2068 PORT-MOSAÏQUE

Chroniques d'Alburt Wonrock

D'instinct, l'Équipe de terrain sentit qu'il fallait intervenir ; sans hésiter, tous coururent à la suite de l'Aérugone dépenaillée, dans le but de venir en aide à sa famille.

Ils arrivèrent dans un cul-de-sac tranquille, sans un bourgeon en vue. En se retournant, ils virent que des habitants du bidonville leur bloquaient le passage, l'air menaçant. D'autres, fusils à la main, les épiaient depuis les fenêtres.

On leur avait tendu une embuscade !

Puis une chose des plus étranges arriva : un brigand donna une tape à son voisin et murmura : « Y a un Visiteur parmi eux ! » Les autres le remarquèrent aussi, et tous reculèrent. Quelques instants plus tard, la rue était déserte.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P127.

## ENTRÉE 2069 PARADIS SAUVAGE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : L'atterrisseur ne résistera pas bien longtemps.

[Cdt de l'ÉdT] : Oui. Nous devons activer le champ de force.

[ÉdT, agent 2] : Mais notre batterie n'est pas éternelle...

[Cdt de l'ÉdT] : On s'inquiétera de ça plus tard. Faites ce que je dis.

Placez 1 marqueur sur le Secteur 6.

## ENTRÉE 2070 TRACHE'I

*L'Exploration de Trache'i (Extrait)*

Ma principale crainte était qu'en étudiant les microbes endémiques, nous contractions une maladie mortelle ou incurable. À mon grand soulagement, ils se sont révélés inoffensifs, bien qu'incroyablement résistants.

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

Lisez l'entrée 2073.

## ENTRÉE 2071 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

Journeyer, ici le commandant de la mission. J'ai de mauvaises nouvelles : la mission a échoué, et l'un des nôtres est dans un état critique. Préparez l'infirmerie, nous on fait chauffer les moteurs pour quitter cette maudite planète dès que possible.

Terminé.

- Placez le marqueur *Mission échouée* sur le plateau *Atterrisseur*.
- Défaussez la moitié (arrondie à l'inférieur) des Découvertes non uniques du plateau *Atterrisseur*.
- Lisez l'entrée 2082.

## ENTRÉE 2072 PARADIS SAUVAGE

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, le périmètre autour de l'Entrepôt est sécurisé. Nous faisons sortir les survivants.

[CAPCOM Vulter] : C'est du bon travail, commandant. Extraordinaire, même ! Nous supervisons la situation depuis l'espace, nous vous préviendrons si un autre prédateur se montre.

[Cdt de l'ÉdT] : Un grand merci ! Bien, allez tout le monde, en route.

Cochez la case B de l'entrée 2200.

Remplacez le PDI sur le Secteur 3 par la carte P288.

*Conseil* : Utilisez le temps qu'il vous reste pour préparer le décollage et en apprendre plus sur la planète.

## ENTRÉE 2073 TRACHE'I

Canal Comm de la MRCP (*Mission de recherche du continent polaire*)

[Chef de mission] : CAPCOM, nous avons rejoint la station-relais. Elle faisait sans doute partie du même projet que la base dévastée. Nous avons commencé à déchiffrer les inscriptions et les affiches qu'on trouve sur les murs. Les mots qui reviennent le plus sont paix, coexistence et coopération.

[CAPCOM Vulter] : Pensez-vous que la station-relais puisse diffuser un message de paix à la planète tout entière ?

[Chef de mission] : Ce n'est pas si simple. La technologie COSF est sensible à de nombreux facteurs tels que les nuages ou les cendres volcaniques, donc ils avaient élaboré un réseau de ballons pour étendre leur portée. Il semblerait qu'ils ne s'en soient jamais servi.

[CAPCOM Vulter] : Mais si jamais nous décidions de l'utiliser, nous pourrions atteindre toute la population de la planète et leur révéler la vérité. C'est passablement intéressant...

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

- » Décider de démarrer la transmission – Lisez l'entrée 2077.
- » Laisser la station hors-ligne et la quitter – Lisez l'entrée 2086.

## ENTRÉE 2074 TRACHE'I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache'i

[CAPCOM Vulter] : Vous semblez désespérée...

[Atta] : Je le suis. J'essaie de faire la lumière sur la situation. Les Continentaux font tout pour que nous nous sentions les bienvenus, mais ils n'ont cessé de calomnier la nation rivale. C'est suspect...

[CAPCOM Vulter] : Pourquoi ?

[Atta] : Ils présentent les Insulaires comme des brutes assoiffées de sang ! Ce n'est pas ce que nous avons découvert sur le continent polaire.

[CAPCOM Vulter] : Tout ce que nous savons, c'est que ces deux nations ont tenté de coexister mais que ça s'est mal terminé.

[Atta] : Laquelle a subi le plus de pertes ?

[CAPCOM Vulter] : Les Insulaires. Bien plus.

[Atta] : Ne devrait-on pas s'attendre à ce que des sauvages ayant développé une culture très martiale subissent moins de pertes ? Vous voyez ce je veux dire ? Et si les Continentaux tentaient de gagner nos faveurs en nous manipulant...

[CAPCOM Vulter] : Vous avez peut-être raison. Restez sur vos gardes.

[Atta] : Je n'y manquerai pas.

Cochez la case J de l'entrée 2050 et lisez l'entrée 2143.

## ENTRÉE 2015 ESPÉRANCE

Fresques commémoratives : Espérance

[Ferrailleur 1] : Regardez, voilà la salle la plus sous-estimée de tout Ferraille.

[Ferrailleur 2] : Hein ? Allez, on a des trucs plus urgents à faire. De tout façon, y a quoi, là-dedans ?

[Ferrailleur 1] : Non mais vraiment... cette fresque-là montre notre glorieux atterrissage sur une planète appelée par la suite Espérance ! Vous voyez le petit objet qui brille dans la tempête de sable ? C'est notre atterrisseur. Regardez toutes ces nuances de couleurs, de gris et d'ocre. C'est ce à quoi ressemblait la planète.

[Ferrailleur 2] (pensif) : Ah si, je me rappelle. J'avais suivi la mission, dans les médias. J'ai même parlé à des membres de l'équipe de terrain.

[Ferrailleur 1] : Et qu'ont-ils raconté ?

[Ferrailleur 2] : Pas grand-chose. Comme s'ils n'avaient pas du tout envie d'en parler.













\*\*\* un long silence \*\*\*

[Ferrailleur 2] (émerge de ses pensées) : Bon, j'ai des trucs à faire.

[Ferrailleur 1] : Oui oui, moi aussi.

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » sur la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu, en fonction du tableau 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 gagne une quatrième Blessure, ignorez la carte Blessure et le dé de Blessure.
3. Faites progresser la Piste d'Atterrissage (déplacez le marqueur de 1 case vers la droite), mais sans aller au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 2053. Sinon, retournez à l'étape 2.

	<b>Turbulences</b>	<b>Résister</b> Si  est de 1 ou plus, rien ne se passe. Sinon, chaque Membre d'équipage 2  .
	<b>Bourrasques de Force 9</b>	<b>Manœuvrer</b> Chaque Membre d'équipage 2  moins  .
	<b>Débris flottants</b>	Choisissez entre les options suivantes : » <b>Trajectoire risquée</b> Si  est de 1 ou plus, rien ne se passe. Sinon, défaissez 1  ou 1  .
	<b>Instant de tranquillité</b>	Si  est de 1 ou plus, faites progresser la Piste d'Atterrissage. Sinon, rien ne se passe.

## ENTRÉE 2016 PARADIS SAUVAGE

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte.

Lisez l'entrée 2080.

Lisez l'entrée 2174.

## ENTRÉE 2017 TRACHE'I

L'Exploration de Trache'i (Extrait)

Il nous a fallu un moment pour comprendre le fonctionnement de la station-relais, car aucun de nous n'avait travaillé avec une technologie si simple et pourtant invisible. Mais les batteries solaires sont en train de charger et le transfert de données a commencé. Par contre, il faudra des semaines voire des mois avant que les ballons de transmission ne s'envolent et commencent à envoyer le message.

Cochez la case A de l'entrée 2055 et lisez l'entrée 2086.

## ENTRÉE 2018 CARTE STELLAIRE

Enregistrement audio de la rencontre avec les Pumillions

[Scientifique pumilion] : Vous : Égal : Partenaires.

[Scientifique de Ferraille] : Eh bien... nous apprécions également votre expertise.

[Scientifique pumilion] : Nous : Découvrir : Bâtisseurs : Relique. Nous : Donner : Copie.

[Scientifique de Ferraille] : Une copie de vos recherches sur une relique des Bâtisseurs ?!? C'est très généreux de votre part !

[Scientifique pumilion] : Partager : Votre : Connaissance : Bâtisseurs.

[Scientifique de Ferraille] : Avec joie. Nous vous dirons tout ce que nous savons.

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

Déplacez la carte 32 (Échange de technologie) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2019 TRACHE'I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache'i

[Atta] : Avant de commencer cette discussion, j'aimerais vous montrer une vidéo qu'on vient d'obtenir. Je la lance...

[Représentant des Continentaux] (après quelques instants d'hésitation) : Êtes-vous certaine que ces images soient authentiques ?

[Atta] : Aucun doute là-dessus.

[Représentant des Continentaux] : Qu'est-ce qui vous fait croire cela ? C'est sans doute un montage, pour tenter de nous calomnier ! Vous n'avez aucune idée du degré de perfidie des Insulaires. Ce sont des fourbes !

[Atta] : Des paroles, encore des paroles...

[Représentant des Continentaux] (indigné) : Vous voulez d'autres preuves ? Nous savons pertinemment que les Insulaires montent actuellement une expédition dans le but de trouver ces vidéos, pour les rendre publiques et ainsi dresser la nation tout entière contre nous !

[Atta] : Une chose que je sais pertinemment : vingt-trois dépouilles d'Insulaires gisaient dans la base polaire, contre seulement cinq des vôtres. La vidéo explique simplement ce qui s'est passé.

Cochez la case J de l'entrée 2050 et lisez l'entrée 2143.

## ENTRÉE 2080 PARADIS SAUVAGE

Chroniques d'un Paradis sauvage, 1re partie

Jadis, nous faisons partie de l'équipage de l'ISS Vanguard, le premier vaisseau interstellaire de la Terre. Aux côtés de centaines d'autres membres d'équipage, nous poursuivions notre mission pour sauver notre flotte, perdus au milieu du vide spatial. Puis un jour, un projet plus ambitieux est né en nous : déterminés à relever le défi lancé par les Bâtisseurs, nous avons quitté le Vanguard pour créer notre propre communauté et nous concentrer sur son développement. Ainsi, nous allions pouvoir améliorer nos chances de trouver le véritable remède à la menace qui plane sur l'univers.

Chaque Membre d'équipage peut Réactiver 1 .

## ENTRÉE 2082 PORT-MOSAÏQUE

S'il n'y a au moins 1 carte de Mission sur le plateau de Planète, lisez l'entrée 2089.

Sinon, lisez l'entrée 2092.

## ENTRÉE 2083 CLASSEUR DU VAISSEAU

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte.

Nos ingénieurs ont appris à créer du matériel bien plus pratique. Nous devrions leur permettre de se former davantage : en retour, leurs nouvelles idées seront encore meilleures.

Déplacez la carte C04 (Amélioration de l'inventaire) de « Projets de Production » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2084 PARADIS SAUVAGE

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, les pionniers du Centre de ravitaillement sont relativement en sécurité. Nous avons repoussé la marée de créatures vomies par la jungle. Nous allons à présent les escorter jusqu'à l'atterrisseur, où ils seront à l'abri.

[CAPCOM Vultex] : Ouvrez l'œil, commandant.

[Cdt de l'ÉdT] : J'y compte bien.

Cochez la case A de l'entrée 2200.

Remplacez le PDI sur le Secteur 1 par la carte P287.

**Conseil** : Utilisez le temps qu'il vous reste pour préparer le sauvetage des autres Terriens et en apprendre plus sur la planète.

## ENTRÉE 2085

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Bon sang, regarde-moi, garde les yeux ouverts ! Reste avec moi !

[Cdt de l'ÉdT] : Il faut arrêter l'hémorragie !

[ÉdT, agent 2] : J'essaie, mais ses blessures sont trop sérieuses ! On doit l'emmener à l'infirmerie, vite !

[Cdt de l'ÉdT] : Procédure d'évacuation d'urgence activée. Tiens bon, on rentre à la maison.

Si votre carte Mission actuelle est M12, lisez l'entrée 2574. Sinon, poursuivez la lecture :

- Remettez dans la boîte tous les dés de Section qui se trouvent sur le Secteur 3 et sur les emplacements Spéciaux.
- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Défaussez la moitié (arrondie à l'inférieur) des Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2086 TRACHE'I

Canal Comm de la MRCP (Mission de recherche du continent polaire)

[Chef de mission] : CAPCOM, la Mission de Recherche du Continent Polaire touche à sa fin. Nous avons inspecté à la fois la base et sa station-relais, et approfondi nos connaissances de la faune locale. Nous partons rejoindre le *Journeyer*.

Si la case J de l'entrée 2050 est cochée, lisez l'entrée 2176. Sinon, cette entrée prend fin ici.

## ENTRÉE 2087 PORT-MOSAÏQUE


Enregistrement de l'Équipe de terrain

CAPCOM, ici le commandant de la mission. Nous avons détruit le Gosier.

Comme la créature occupait une section importante d'un réseau de grottes, utiliser nos armes conventionnelles n'aurait pas donné de résultat satisfaisant. Sa taille immense nous empêchait également de nous servir d'explosifs ; c'est pourquoi nous avons injecté un poison mortel dans ses racines et ses bulbes. Le venin s'est rapidement répandu dans tout le système du Gosier, et au bout de quelques heures la créature a péri.

Ses bourgeons restent actifs, mais nous pensons qu'ils faneront dans les prochains jours. La source principale

de l'infestation est donc éliminée : les habitants peuvent enfin espérer récupérer leurs terres et les décontaminer. Une seule inquiétude demeure : les Visiteurs, qui avaient visiblement des projets en lien avec le Gosier et qui voulaient que la créature ne meure pas.

- Gagnez la Découverte unique 2. Si vous l'avez déjà, gagnez 1 
- Gagnez 2 Indices *Flore étrange*.
- Si la carte Menace Gosier et Bourgeons est révélée, défaussez la silhouette du Gosier, et retournez la carte Menace Gosier et Bourgeons.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P125.
- Cochez les cases A et C de l'entrée 2960.
- Si la carte Mission M05 est révélée, lisez l'entrée 2064. Sinon, cette entrée prend fin ici.

## ENTRÉE 2088 TRACHE'I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache'i

[Représentant des Continentaux] : Vénérable émissaire, la situation sur notre planète est loin d'être stable. Un conflit de longue date perdure entre ces traîtres des îles et nous...

[Atta] : Des traîtres ?

[Représentant des Continentaux] : Hélas. Nous avons pourtant tenté d'établir la paix entre nos deux nations, en vain. Notre dernière initiative a consisté à leur proposer de bâtir ensemble la base polaire, mais ces méprisables Insulaires n'ont pas réalisé qu'il s'agissait d'un gage de réconciliation, et en ont profité pour nous attaquer...

[Atta] : C'est horrible !

[Représentant des Continentaux] : Nous avons des preuves de leur trahison. Nos scientifiques ont pu les cacher dans la base polaire, juste avant d'être abattus sans merci. Souhaitez-vous les examiner ?

[Atta] : Eh bien... peut-être, oui.

Cochez la case B de l'entrée 2050. Lisez l'entrée 2143.

## ENTRÉE 2089 PORT-MOSAÏQUE

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2090 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain












[Cdt de la mission] : Quelle est notre situation ?

[ÉdT, agent 1] : Tous les systèmes fonctionnent parfaitement. Nous faisons décélérer l'atterrisseur.

[Cdt de la mission] : Bien. Écoutez tous. Pour résumer, nous sommes sur le point de visiter Port-Mosaïque, une colonie établie par un groupe de sentients qui n'a jamais pu rejoindre Ferraille. Bien qu'une communauté existante de Visiteurs leur apporte son soutien, ils sont très mal lotis : une bonne partie de la ville est en ruines, et à l'est de celle-ci se trouve un désert stérile envahi de monstres. Bref, la situation est grave. Nous sommes venus ici pour chercher de l'aide auprès de ces survivants ; or nous allons aussi devoir tenter de les aider. Des questions ?

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » sur la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu, en fonction du tableau 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 gagne une quatrième Blessure, ignorez la carte Blessure et le dé de Blessure.
3. Faites progresser la Piste d'Atterrissage (déplacez le marqueur de 1 case vers la droite), mais sans aller au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 2111. Sinon, retournez à l'étape 2.

	<b>Poussière</b>	<b>Filtres encrassés</b> Chaque Membre d'équipage 3  moins  .
	<b>Défaillance</b>	<b>Surchauffe de l'équipement</b> Si  est de 2 ou plus, rien ne se passe. <b>Sinon</b> , remettez 1 carte Équipement de votre choix dans « Armurerie ».
	<b>Vague de chaleur</b>	Choisissez entre les options suivantes : » <b>Résister</b> Chaque Membre d'équipage lance  . » <b>Rediriger le liquide de refroidissement</b> Perdez 3 moins  Provisions.
	<b>Aube magnifique</b>	Choisissez entre les options suivantes : » <b>Admirer</b> Chaque Membre d'équipage 2  . » <b>Voler à l'aveugle</b> Chaque Membre d'équipage lance  .

## ENTRÉE 2091 PARADIS SAUVAGE

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[CAPCOM] : Quelle est votre situation ?

[Cdt de l'ÉdT] : Tout est calme depuis un moment. La nature a cessé de nous attaquer.

[ÉdT, agent 2] : Bâtiment droit devant, commandant.

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, nous approchons d'une énorme structure, probablement abandonnée. C'est peut-être un site culturel, mais c'est difficile à dire, car il est recouvert de plantes grimpantes. Nous entrons.

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

[ÉdT, agent 2] (au loin) : Vous n'allez pas le croire... En fait, c'est un musée !

Gagnez 2 Indices Technologie extraterrestre.

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et lisez l'entrée 2076.

## ENTRÉE 2092 PORT-MOSAÏQUE

### Chroniques d'Alburt Wonrock

En voyant le *Journeyer* se poser sur le quai d'atterrissage de notre bon vieux Ferraille, émotion et fierté se mêlèrent en nous. L'Équipe de terrain retraits d'une mission diplomatique complexe, et avait en sus dû vaincre un adversaire mortel. Par chance, ses agents avaient noué des relations commerciales importantes qui assuraient enfin notre avenir. Nous pouvions dormir tranquilles, et réfléchir à une nouvelle mission susceptible de rendre notre futur encore plus radieux.

- Déplacez la carte **C06** (*Antichambre des Visiteurs*) de « Projets de Production » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 6 (*Colonies*). Si la carte **N01** (*Pas de colonies !*) se trouve sur l'emplacement 1, Retirez-la du jeu.
- Déplacez la carte **Y14** (*Persei 4*) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Retirez du jeu la carte Atterrissage **L2**.
- Lisez l'entrée 2172.

## ENTRÉE 2093

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 8-9 (*Base de l'Anneau de glace*).
- S'il y a un Membre d'équipage de Rang 1 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K07**. S'il y a un Membre d'équipage de Rang 2 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K08**. Placez-les du côté « En cours », sur l'emplacement indiqué sur le plateau de Planète. Vous pouvez regarder la face « Terminé » à tout moment.

Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée 2104.  
Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

### Canal comm de l'Équipe de terrain

\*\*\* bruit métallique sourd \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : C'était quoi, ça ?

[ÉdT, agent 2] : Un autre rocher. Pas très gros.

[Cdt de l'ÉdT] : Bien, à quelle distance sommes-nous ?

[ÉdT, agent 2] : À un peu plus de 200 kilomètres. Il n'y a plus de débris spatiaux. Nous approchons lentement de l'astéroïde. Environ cinq minutes avant atterrissage.

[ÉdT, agent 1] : Regardez ça... Un labyrinthe d'astéroïdes reliés entre eux par des sortes de... tubes.

[ÉdT, agent 2] : Ça a dû représenter un travail colossal. Quel dommage que tout soit endommagé !

[ÉdT, agent 1] : Qu'est-ce qui a bien pu se passer, ici ?

[Cdt de l'ÉdT] : On va pas tarder à le découvrir.

[ÉdT, agent 1] : Quatre minutes.

Placez l'Atterrisseur et tous les Membres d'équipage sur le Secteur 9.

Familiarisez-vous avec la règle spéciale « L'Anneau de glace », sur la droite du plateau de Planète.

Trouvez la carte Mission **M11** et placez-la sur l'emplacement Mission au bord du plateau de Planète.

Trouvez la carte Mission Optionnelle **M39** et placez-la sur l'emplacement Mission Optionnelle au bord du plateau de Planète.

Placez la carte **P162** sur le Secteur 7.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 26 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

**Conseil** : Durant cette exploration, vous rencontrerez sans doute des indices relatifs à des combinaisons de couleurs.

**Rappel** : Le Secteur de l'Atterrisseur est le Secteur où se trouve la silhouette Atterrisseur.


## ENTRÉE 2094 PARADIS SAUVAGE

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[CAPCOM] : Équipe de terrain, qu'y a-t-il à voir dans le musée ?

[Cdt de l'ÉdT] : Pas grand-chose. Principalement des sculptures holo et des projections, mais la plupart sont HS. Il y a quelques panneaux à l'ancienne, avec la description des œuvres. Je vais jeter un œil.

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 .

Gagnez 2 Indices Technologie extraterrestre.

## ENTRÉE 2095 PORT-MOSAÏQUE

A – Si cette case est cochée, lisez l'entrée 2190.

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* brouhaha d'un marché ; échanges entre marchands et clients \*\*\*

[Marchand 1] : Hé, l'ami ! viens par ici... Regarde, j'ai des piles ! Elles sont pleines, hein. J'ai aussi des photos du Gosier, prises par la seule personne qui l'a rencontré à avoir survécu...

[Marchand 2] : Ne l'écoutez pas, c'est une arnaque : ces piles datent de la saison des tempêtes ! Elles valent que dalle... Moi par contre, je peux vous fournir de l'eau fraîche...

[Marchand 3] : La ville tombe en ruines et vous, vous continuez de vendre des souvenirs ? Z'êtes vraiment naïfs ! Moi, les amis... j'ai des munitions ! De toutes sortes !

Effectuez les actions suivantes dans l'ordre de votre choix, autant de fois que vous voulez :

- Remettez 1 carte Équipement de Mission dans « Armurerie » pour gagner 2 Provisions.
- Remettez 1 carte Petit Équipement ou Équipement Personnel dans « Armurerie » pour gagner 1 Provisions.

Ensuite, cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2096

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

Rien ne se passe.

Lisez l'entrée 2098.

## ENTRÉE 2097 CLASSEUR DU VAISSEAU

### Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[Ava] : Tamara, je ne connais pas vraiment les besoins des Ferrailleurs ordinaires, donc...

[Tamara] : Quel est votre problème ?

[Ava] : J’avais l’intention d’ériger un Hall des Aventures, où seraient présentées les opérations les plus spectaculaires de l’Équipe de terrain, mais...

[Tamara] : Mais ?

[Ava] : Peut-être qu’un Centre de divertissement serait plus approprié...

Prenez les cartes **F21** (Centre de divertissement) et **F22** (Hall des Aventures) dans « Améliorations d’Installation » (Boîtier B). Placez l’une de ces cartes dans l’enveloppe « En Attente... », et Retirez l’autre du jeu.

## ENTRÉE 2098

### BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

#### Canal comm de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : OK, écoutez tous, le courant est rétabli pour de bon.

[ÉdT, agent 1] : Super. Et si on...

[Cdt de l’ÉdT] : Attendez, le *Journeyer* m’appelle. CAPCOM, ici l’Équipe de terrain. Qu’y a-t-il ?

[CAPCOM] : Équipe de terrain, Ferraille est passée en alerte rouge.

[Cdt de l’ÉdT] : Quoi ? Que s’est-il passé ?

[CAPCOM] : Pas le temps de vous expliquer. Nous vous envoyons des capsules d’évacuation pour vous récupérer.

[Cdt de l’ÉdT] : Des capsules d’évacuation ? Mais pourquoi ? Notre atterrisseur est totalement opérationnel, et...

[CAPCOM] : Il est situé trop loin de nous, et de notre côté on a besoin de tout le monde sur le pont. Soyez prêts à évacuer dans exactement six minutes. Terminé.

[Cdt de l’ÉdT] : Sommes-nous attaqués ?

[CAPCOM] : Pas encore. Ferraille a détecté quelques vaisseaux de grande taille aux abords du système solaire... Ils ne répondent pas. Le *Journeyer* a reçu l’ordre de revenir immédiatement, et on ne peut pas vous laisser sur place.

[Cdt de l’ÉdT] : Merci CAPCOM. Prêts à évacuer. Terminé.

Défaussez la carte Mission **M11**.

Trouvez la carte Mission **M12** et placez-la sur l’emplacement Mission du plateau de Planète.

## ENTRÉE 2099 CLASSEUR DU VAISSEAU

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

Lisez l’entrée 2228.

Lisez l’entrée 2357.

Lisez l’entrée 2229.

## ENTRÉE 2100 CLASSEUR DU VAISSEAU

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

Lisez l’entrée 2101.

Lisez l’entrée 2315.

Lisez l’entrée 2336.

Lisez l’entrée 2354.

Les conversations avec les Tétrarques sont terminées pour le moment. Vous pouvez choisir un autre personnage à qui vous voulez parler.

## ENTRÉE 2101 CLASSEUR DU VAISSEAU

### Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[Trache’i] : Tohn, j’avais besoin de vous voir, au sujet des finances. Il semblerait que nous ayons des visions différentes de nos dépenses.

[Tohn] : Exact. Votre projet est de tout investir dans la recherche !

[Trache’i] : Et comment comptez-vous garantir notre avenir et améliorer nos conditions de vie ?

[Tohn] : Trache’i, si vous sortiez de votre labo deux secondes, vous verriez les dangers auxquels nous faisons face. Un jour ou l’autre, notre existence sera menacée. Notre besoin constant d’approvisionnement en oxygène, nourriture et ressources fait que...


[Trache’i] : Qu’est-ce ça peut vous faire, Tohn ? Vous êtes un Visiteur, vous pouvez retourner sur votre monde natal quand bon vous semble.


[Tohn] : Non.

[Trache’i] : Qu’est-ce qui vous en empêche ?

[Tohn] : La lucidité ; si je rejoins les miens, tous mes efforts auront été vains. Si seulement vous en aviez, Trache’i...

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

» **Garantir notre avenir est plus important. Soutenir l’idée de Tohn** – Gagnez 1  et lisez l’entrée 2039.

» **Le développement actuel de Ferraille est aussi important. Soutenir l’idée de Trache’i** – Baissez le niveau du Moral dans la porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3), gagnez 1  et lisez l’entrée 2227.

## ENTRÉE 2102 PARADIS SAUVAGE

### Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : CAPCOM, nous nous approchons d’un ancien vaisseau spatial.

[CAPCOM] : Pouvez-vous préciser ?

[Cdt de l’ÉdT] : Il est totalement envahi de plantes grimpances, certaines ont même percé la coque. C’est une épave.

[ÉdT, agent 2] : Il y a une plaque, là-bas.

[Cdt de l’ÉdT] : Que dit-elle ?

[ÉdT, agent 2] : C’est de l’anglais. « La Bravoure, la Gratitude, l’Origine. » Ce vaisseau est un monument, commandant. Un monument de leur colonie.

Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**.

Lisez l’entrée 2076.

## ENTRÉE 2103 TRACHE’I

Si la case **D** de l’entrée 2050 est cochée, lisez l’entrée 2121.

Si la case **I** de l’entrée 2050 est cochée, lisez l’entrée 2118.

Si la case **E** de l’entrée 2050 est cochée, lisez l’entrée 2107.

Si la case **B** de l’entrée 2050 est cochée, lisez l’entrée 2114.

Sinon, lisez l’entrée 2139.

## ENTRÉE 2104

### BASE DE L’ANNEAU DE GLACE




Vérifiez si les deux cases de l’entrée 2096 sont cochées. Si c’est le cas, lisez l’entrée 2108.

Sinon, lisez l’entrée 2113.

## ENTRÉE 2105 PARADIS SAUVAGE

### Canal comm du commandant de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : CAPCOM, nous avons rejoint ce qu’il reste de la colonie. D’épaisses lianes ont totalement envahi les lieux : impossible de traverser la zone sans matériel adapté. Je pense qu’elles sont toxiques.

- S’il y a **au moins 2 marqueurs** sur le Secteur **1**, retirez tous les marqueurs de ce Secteur et placez la carte **P282** au-dessus de toutes les autres cartes sur ce Secteur. Si la carte **P282** (*Le Centre de ravitaillement envahi*) est déjà sur le Secteur **1**, chaque Membre d’équipage lance .
- S’il y a **au moins 2 marqueurs** sur le Secteur **3**, retirez tous les marqueurs de ce Secteur et placez la carte **P284** au-dessus de toutes les autres cartes sur ce Secteur. Si la carte **P284** (*L’Entrepôt envahi*) est déjà sur le Secteur **3**, chaque Membre d’équipage lance .
- Appliquez cet effet pour les Secteurs **2, 4 et 5** : S’il y a **au moins 2 marqueurs** sur ce Secteur, retirez tous les marqueurs de ce Secteur et chaque Membre d’équipage sur ce Secteur .

## ENTRÉE 2106 PORT-MOSAÏQUE

### Enregistrement de l’Équipe de terrain

\*\*\* rafales de vent ; bruits de pas ; bruissement de feuilles séchées \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Toutes ces racines et ces feuilles mortes, à perte de vue... J'en ai la chair de poule.

[Cdt de la mission] : Les plantes mortes, c'est bon signe.

[ÉdT, agent 1] : Comment ça ?

[Cdt de la mission] : Ça veut dire qu'on est sur la bonne piste... qu'on se rapproche peu à peu de la source du problème.

[ÉdT, agent 1] : Vous voulez dire du Gosier...

[Cdt de la mission] : Exact, du Gosier.

[ÉdT, agent 1] : Je me demande où il se planque...

[Cdt de la mission] : En ville, on nous a parlé d'un réseau de grottes au milieu du désert, où le Gosier est censé se cacher.

[ÉdT, agent 1] : Et c'est exactement ce que le scanner me montre ! Je vois l'entrée, tout près.

[Cdt de la mission] : Parfait, entrons et finissons-en ! Gagnez 1 Indice *Flore étrange*. Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P124**.

## ENTRÉE 2107 TRACHE'I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache'i

[Capitaine de l'Atterrisseur] : Nous avons atteint la couche inférieure de la stratosphère. Je lance la transmission.

[Atta] : Nous devons leur donner le temps de répondre... La particularité d'un « premier contact », c'est... que c'est le premier. Cette blague est vraiment mauvaise, je sais.

[Capt de l'Atterrisseur] : Comment avez-vous appelé ce peuple ?

[Atta] : Les Insulaires... pour le moment, en tout cas. Des réponses ?

[Officier de transmission] : Aucune.

[Atta] : Bien, envoyons certains des faits que nous avons découverts dans la base polaire. Ah oui, mettez l'accent sur le fait que nous sommes venus en paix, pour nous enrichir de leur histoire.

[Officier de transmission] : C'est fait.

[Atta] : Nous n'avons plus qu'à attendre. C'est...

[Officier de transmission] : Ils ont répondu. Ce sont des coordonnées d'atterrissage !

Cochez la case F de l'entrée 2050 et lisez l'entrée 2006.

## ENTRÉE 2108

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Communication déclassifiée de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Quel soulagement de revenir à la base de l'Anneau de glace !

[ÉdT, agent 1] : Pareil. En général, une flotte de vaisseaux extraterrestres qui se pointe sans prévenir est synonyme de gros ennuis... Qui aurait pu deviner que ceux-ci étaient remplis d'alliés ?

[Cdt de l'ÉdT] : Ils ont l'air très intéressant, ces fameux Omnimodi... Mais pour le moment, concentrons-nous sur la base.


[ÉdT, agent 2] : Oui. Le courant a été rétabli, et on dirait que des choses ont changé, par ici.

[Cdt de l'ÉdT] : Exactement. On va devoir explorer à nouveau les lieux.

Placez la carte **P165** sur le Secteur 7.

Placez la carte **P176** sur le Secteur 9.

Trouvez la carte Mission **M13** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.

Placez la silhouette de l'Atterrisseur et tous les Membres d'équipage sur n'importe quel Secteur .

Lisez l'entrée 2124.

**Rappel** : Le Secteur de l'Atterrisseur est le Secteur où se trouve la silhouette de l'Atterrisseur.

## ENTRÉE 2109 PARADIS SAUVAGE

Enregistrement déclassifié de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Il y a quelque chose de vivant à l'intérieur. Je détecte du mouvement !

[Cdt de l'ÉdT] : Quoi que ce soit, butez-le. Feu !

\*\*\* coups de feu \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Ça s'est enfui. Qu'est-ce que c'était ? On aurait dit un mélange entre une plante et un animal...

Défaussez la carte Menace *Feuille-piège amphibie* et sa silhouette.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P286**.

## ENTRÉE 2110 CLASSEUR DU VAISSEAU

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

Nous devons décider ce qui est le plus important actuellement, la recherche ou la production. Prenez les cartes **F10** (*Laboratoire supplémentaire*) et **F17** (*Chaîne de montage supplémentaire*) dans « Améliorations d'Installation » (Boîtier B). Placez l'une de ces cartes dans l'enveloppe « En Attente... », et remettez l'autre dans « Améliorations d'Installation ». Lisez l'entrée 2120.

Maintenant que la production et la recherche ont atteint leur plein potentiel, Ferraille va forcément améliorer ses capacités. Trouvez la carte **F10** (*Laboratoire supplémentaire*) ou la carte **F17** (*Chaîne de montage supplémentaire*) dans « Améliorations d'Installation » (Boîtier B) (celle qui s'y trouve) et placez-la dans l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2111 PORT-MOSAÏQUE

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 4-5 (*Port-Mosaïque*).
- Préparer les Menaces :
  - Si la case **C** de l'entrée 2960 est cochée, placez la carte Menace *Bourgeons* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète. Placez 1 silhouette de *Bourgeon* sur le Secteur 1 et 1 sur le Secteur 3.
  - Sinon, placez la carte Menace *Gosier et Bourgeons* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète. Placez la silhouette du *Gosier* et 1 silhouette de *Bourgeon* sur le Secteur 1, et 1 silhouette de *Bourgeon* sur le Secteur 3.
- S'il y a un Membre d'équipage de Rang 1 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K04**. S'il y a un Membre d'équipage de Rang 2 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K03**. Placez-les du côté « En cours », sur l'emplacement indiqué sur le plateau de Planète. Vous pouvez regarder la face « Terminé » à tout moment.
- Trouvez la carte Mission **M04** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.
- Mélanguez toutes les cartes **G04** et placez-les face visible sur l'emplacement Circonstances planétaires.
- Vous pouvez voir un emplacement pour marqueur spécial sous les Secteurs 1, 2, 3 et 4. Il s'agit de l'emplacement Contamination. Durant cette Exploration planétaire, certains effets placeront un marqueur dessus. Lire les règles spéciales sous les Secteurs 1, 2, 3 et 4.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 26 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 2112 PARADIS SAUVAGE

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

CAPCOM, la situation est critique. Les créatures s'entêtent à cogner sur notre atterrisseur ! Elles n'ont pas encore causé trop de dommages, mais leurs attaques s'intensifient. Je suis plus qu'inquiet pour le moteur et l'intégrité de la coque.

Cochez la première case non cochée.

Si toutes les cases sont cochées, lisez l'entrée 2189. Sinon, cette entrée prend fin ici.

## ENTRÉE 2113

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

A

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Soyez patients, on est bons pour devoir trouver un autre endroit où atterrir...

[ÉdT, agent 1] : Commandant, j'ai localisé un autre



astéroïde où nous poser sans danger.

[Cdt de l’ÉdT] : J’ai besoin de ses coordonnées, et d’avoir un visuel.


\*\*\* série de bips \*\*\*

[Cdt de l’ÉdT] : Il m’a l’air acceptable. Quantité de débris spatiaux ?

[ÉdT, agent 1] : Faible.

[Cdt de l’ÉdT] : Très bien, attachez vos ceintures, on est partis.

Si la case **A** est cochée, remplacez le PDI sur le Secteur **9** par la carte **POO1**.

Placez la silhouette de l’Atterrisseur et tous les Membres d’équipage sur n’importe quel Secteur .

Trouvez la carte Mission **M11** et placez-la sur l’emplacement Mission du plateau de Planète.

Lisez l’entrée **2124**.

## ENTRÉE 2114 TRACHE’I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache’i

[Capitaine de l’Atterrisseur] : On descend sous les nuages, donc on peut activer leur drôle de système COSF.

[Atta] : Pourquoi drôle ?

[Capt de l’Atterrisseur] : Tout l’univers communique avec des émissions radio...

[Atta] : Ha ! Savez-vous combien de temps il a fallu aux Terriens pour inventer la roue ? Ou à mon peuple pour inventer le langage ? Renseignez-vous... Bien, envoyez le message.

[Officier de transmission] : C’est fait.

\*\*\* l’alerte rouge se déclenche \*\*\*

[Capt de l’Atterrisseur] : Ils ont ouvert le feu. Lancez les manœuvres d’évasion !

[Atta] : Ce n’est pas l’accueil auquel je m’attendais !

[Capt de l’Atterrisseur] : Attachez vos ceintures !

[Atta] : Est-ce qu’on continue d’émettre le message ?

[Officier de transmission] : Oui !

[Capt de l’Atterrisseur] : Il y a trop de missiles à éviter, ça devient chaud !

[Atta] : Bon, éloignons-nous de ces excités. Capitaine ?

[Capt de l’Atterrisseur] : Accélération maximale. CAPCOM, mission avortée.

Cochez la case **H** de l’entrée **2050**. Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2115 CLASSEUR DU VAISSEAU

Enregistrements déclassifiés du Conseil des Tétrarques

[Tohn] : J’aimerais que tout membre d’équipage bénéficie d’un entraînement au combat.

[Ava] : Pour quoi faire ? Nous devons concentrer nos efforts pour former des forces spéciales d’élite.

[Tohn] : Et en temps de crise, que fera tout le reste de l’équipage ?

Prenez les cartes **F30** (*Hall des Vétérans*) et **F31** (*Hall du Repos*) dans « Améliorations d’Installation » (Boîtier B). Placez l’une de ces cartes dans l’enveloppe « En Attente... », et Retirez l’autre du jeu.

## ENTRÉE 2116 PORT-MOSAÏQUE

Correspondance officielle de l’Équipe de terrain

Journeyer, voici notre situation actuelle.

Durant l’exploration du bidonville, nous avons rencontré une personne qui distribuait de l’eau et des rations de nourriture. La plupart des caisses de nourriture portaient le symbole des Visiteurs. Apparemment, la source principale d’eau de la ville, surnommée l’Oasis, a été envahie par des bourgeons qui ont endommagé la station de purification de l’eau ; depuis, la communauté souffre du manque d’eau. Les habitants du bidonville n’ont aucun moyen de réparer la station - ni même de s’y rendre, en fait. Ils consacrent tout leur temps à repousser les bourgeons et à défendre leurs bicoques.

Certains d’entre eux nous ont demandé notre aide ; j’ai décidé de la leur accorder.

Gagnez 1 Indice *Technologie extraterrestre*.

Remplacez le PDI sur le Secteur **3** par la carte **P129** (si elle n’y est pas déjà).

## ENTRÉE 2117 PARADIS SAUVAGE

Si la case **A** de l’entrée **2200** est cochée, lisez l’entrée **2135**. Sinon, poursuivez la lecture :

Canal comm du commandant de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : CAPCOM, nous avons échoué... Bon sang, on a essayé de sauver les survivants du Centre de ravitaillement, mais on n’a pas réussi à...

[ÉdT, agent 2] : Message entrant, commandant ! Il y a un autre groupe de survivants dans l’Entrepôt. Des formes de vie endémiques les encerclent.

[Cdt de l’ÉdT] : Ça se présente comment ?

[ÉdT, agent 2] : Très mal.

[Cdt de l’ÉdT] : Alors pas de temps à perdre, allons-y. Il faut essayer de sauver au moins ceux-là.

Placez la carte **G16** sur l’emplacement Circonstances planétaires.

Remplacez la carte Mission **M28** par la carte Mission **M29**.

Si la carte **P282** (*Le Centre de ravitaillement envahi*) est sur le Secteur **1**, placez la carte **P287** sous ce PDI. Sinon, placez la carte **P287** sur le Secteur **1**.

Placez la carte **P285** sur le Secteur **7**.

Placez la carte *Menace Feuille-piège amphibie* sur l’emplacement indiqué au-dessus du plateau de Planète, et placez la silhouette de la *Feuille-piège amphibie* sur le Secteur **7**.

## ENTRÉE 2118 TRACHE’I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache’i

[Capitaine de l’Atterrisseur] : Ces crevures nous tirent dessus ! On rentre et...

[Atta] : Non non !

[Capt de l’Atterrisseur] : Avec tout le respect...

[Atta] : Écoutez-moi, j’ai une idée. Envoyez-leur tout ce que nous avons découvert à la base polaire tout en continuant d’esquiver leurs missiles.

[Officier de transmission] : Je m’en occupe !

[Capt de l’Atterrisseur] : Ils... ont cessé le feu.

[Officier de transmission] : On reçoit un message. Voici sa traduction... Ils ne nous font visiblement pas confiance. Ils savent que nous avons rencontré les Continentaux et craignent que nous ayons pris leur parti.

[Atta] : Je déteste cette hostilité mesquine... Répondez-leur ceci : Nous venons d’une communauté spatiale appelée Ferraille. Nous ne prenons pas parti. Nous sommes des explorateurs qui étudions l’univers.

[Officier de transmission] : C’est envoyé... Voici leur réponse : Ils, euh... nous laissent atterrir, mais nous préviennent qu’ils ouvriront le feu s’ils découvrent que nous les espionnons pour le compte de leurs ennemis.

[Atta] : Je préfère leur franchise radicale aux propos faussement amicaux des Continentaux. Capitaine, veuillez atterrir.

Cochez la case **J** de l’entrée **2050** et lisez l’entrée **2006**.

## ENTRÉE 2119

BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

A  B  C  D  E

## ENTRÉE 2120 RÉCIT

Chroniques d’Alburt Wonrock : le Chevalier noir

Avec la disparition de l’ISS *Vanguard*, les survivants avaient aussi perdu la seule technologie de communication Chevalier noir à leur disposition : ils étaient devenus de véritables naufragés du vide.

Ferraille disposait de plans de toutes sortes, et nombre de ses occupants se souvenaient parfaitement de cette technologie ; mais toutes leurs tentatives pour la recréer échouèrent. Même les plus optimistes finirent par perdre espoir de recontacter un jour leur monde natal. À un moment, les plus déterminés cessèrent à leur tour de lutter.

Pourtant, la solution était sous leur nez depuis le début : tout le monde savait que Ferraille est composée de sections de l’épave du *Vanguard*, mais personne ne se serait attendu à y trouver quoi que ce soit de neuf. À la surprise générale, un jour, une équipe de recherche découvrit par hasard un compartiment dissimulé qui contenait un émetteur

Chevalier noir légèrement endommagé. Il ne fallut aux survivants que deux jours pour le réparer et l'intégrer au système de communication de Ferraille. Dans les mois qui suivirent, les ingénieurs purent équiper le *Journeyer* et les atterrisseurs de répliques fonctionnelles du Chevalier noir.

#### Enregistrements de Ferraille. Le premier contact avec les Terriens.

[Vulter O'Really] : Houston, vous nous recevez ? Houston, ici Ferr... l'équipage de l'*ISS Vanguard*. Nous émettons depuis le Bras de Persée.

[Tamara Woon] : Ça fait cinquante ans... La NASA a très bien pu déménager de Houston.

[Vulter O'Really] : Oui, c'est passablement perturbant. Mais pour le moment...

[Houston] : Ici Houston. Nous vous recevons, Vanguard.

**\*\*\* agitation soudaine, cris de joie. Bruit d'une chaise qui tombe \*\*\***

[Tamara Woon] : Je n'arrive pas à y croire !

[Vulter O'Really] : Euh, bonjour Houston. Ici...

[Tamara Woon] (prend le relais) : Houston, vous n'imaginez pas à quel point nous sommes heureux de vous entendre. Nous avons perdu le contact il y a cinquante ans, et nous venons de réparer notre Chevalier noir ! Comment va cette bonne vieille Terre ?

[Houston] : Bien, merci, Vanguard. Quand comptez-vous rejoindre le système solaire ?

[Tamara Woon] : Eh bien... pas tout de suite. Pour faire court, l'*ISS Vanguard* a été détruit. Depuis, nous sommes des naufragés de l'espace. Vous devez nous aider, Houston !

[Houston] : Entendu. Mais je ne peux rien vous promettre.

[Tamara Woon] (choquée) : Comment ça ?

[Houston] : Nous ne sommes pas une compagnie de taxis, Vanguard. Nous vous recontacterons dès que possible.

[Tamara Woon] : Quand ?

[Houston] : Je l'ignore. Prenez soin de vous, Vanguard, et informez-nous mensuellement de votre situation. Vous avez tous fait du bon travail. Terminé.

**\*\*\* un silence \*\*\***

[Vulter O'Really] : J'hallucine, ou ils viennent de nous raccrocher au nez ?

#### Enregistrement déclassifié de Ferraille. Le premier contact avec les Idémiens.

[Vulter O'Really] : À tout vaisseau idémien qui nous reçoit : ici Ferraille, une colonie spatiale qui tente d'entrer en contact avec une civilisation maîtrisant le voyage spa...

[Idémien] : Ferraille ?

**\*\*\* cris étouffés de joie \*\*\***

[Vulter O'Really] : Euh, oui...

[Idémien] : J'aime votre nom. Il donne lieu à de multiples interprétations. Votre colonie est-elle vraiment délabrée, ou ce n'est pas le cas mais vous l'appellez ainsi par dérision ?

[Vulter O'Really] : Euh... les deux, je suppose... Désolé, je ne m'attendais pas à une telle question.

[Idémien] : Je l'ai posée par pure curiosité. Êtes-vous en détresse, Ferraille ?

[Vulter O'Really] : Non, tout va bien. Enfin, plus ou moins. Nous avons déjà survécu cinquante ans à bord de ce tas de ferraille, donc nos vies ne sont pas en danger immédiat. Nos esprits, en revanche...

[Idémien] : Vos esprits ?

[Vulter O'Really] : Jusqu'à aujourd'hui, nous pensions que l'univers tout entier nous avait oubliés. Nous perdions espoir...

[Idémien] : Votre sincérité me touche. Envoyez-nous vos coordonnées exactes : nous changeons de cap et devrions vous rejoindre dans quelques semaines.

**\*\*\* applaudissements et cris de joie \*\*\***

[Vulter O'Really] : Merci, vaisseau idémien. Un grand merci !

#### Enregistrement déclassifié de Ferraille. Le premier contact avec les Aérugons.

[Vulter O'Really] : À tout vaisseau aérugon qui nous reçoit : ici Ferraille, une colonie spatiale qui tente de rétablir le contact avec Kelu-8 B. Notre position stellaire est...

[Aérugon] : Ici le vaisseau achéro. Ferraille, nous connaissons votre position.

**\*\*\* cris étouffés de surprise \*\*\***

[Vulter O'Really] : Vaisseau achéro, nous sommes ravis de vous entendre. Comment avez-vous obtenu nos coordonnées ?

[Aérugon] : Nous avons remonté la transmission de votre Chevalier noir et avons croisé ces données avec la dernière position connue de l'*ISS Vanguard*. Il a ensuite été assez simple de vous localiser.

[Vulter O'Really] (incrédule) : Nous sommes, euh... à la fois heureux et confus que vous vous soyez donné tout ce mal.

[Aérugon] : Il y a parmi vous des Aérugons achéro. Nous serons toujours là pour le clan. Toujours.

[ÉdT, agent 1] : Même après cinquante années de silence radio ?

[Aérugon] : Qu'est-ce que cinquante ans, comparés aux traditions immémoriales de notre peuple ? Une ambassadrice et un équipage de spécialistes sont déjà en route pour vous rejoindre. À bientôt.

Lisez l'entrée 2172.

## ENTRÉE 2121 TRACHE'I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache'i

[Capitaine de l'Atterrisseur] : Ils nous tirent dessus sans relâche ! C'est de plus en plus difficile d'éviter leurs roquettes, nous devrions fuir !

[Atta] : Tenez bon ! Envoyez une dernière fois le message. Et parlez du matériel trouvé dans la base polaire !

[Capitaine de l'Atterrisseur] : Tiens, ils ont cessé de nous tirer dessus. Il était temps !

[Officier de transmission] : Je reçois une transmission... Des coordonnées d'atterrissage, c'est tout. Et un avertissement.

[Atta] : Comment ? Pas d'excuses ?

[Officier de transmission] : Non... ils nous menacent de nous tuer s'ils trouvent la preuve que nous sommes des espions à la solde du Continent.

[Atta] : Les Continentaux ne nous ont pas dit du bien des Insulaires... peut-être avaient-ils raison. Atterrissons, capitaine.

Cochez la case J de l'entrée 2050 et lisez l'entrée 2006.

## ENTRÉE 2122 ESPÉRANCE

Fresques commémoratives : Espérance

[Ferrailleur 1] : Où est-ce que tu files, comme ça ?

[Ferrailleur 2] : Tu n'as pas appris la nouvelle ? Le *Journeyer* est de retour ! Sa mission sur Espérance est une réussite totale, je dois à tout prix réaliser une œuvre pour sa commémoration ! J'ai une super idée de fresque. Imagine : une flèche argentée perce l'atmosphère gris-ocre d'Espérance et fend le vide intersidéral pour rejoindre notre station pressée d'en savoir plus !

[Ferrailleur 1] : Génial ! Cette flèche d'argent pourrait très bien devenir le symbole même de notre triomphe, mais si j'étais toi...

[Ferrailleur 2] : Désolé, je dois filer, d'autres sont déjà en route, et il y a très peu d'espace disponible où peindre. Je dois vite trouver le meilleur mur qui soit pour ma fresque !

1. Tous les Membres d'équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l'Atterrisseur sont tués ! Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.

2. Lisez l'entrée 2151.

## ENTRÉE 2123 LE MONDE DES VISITEURS

Enregistrement audio : L'Édifice

Venez, chers nouveaux arrivants. N'ayez pas peur. Détendez-vous pendant que je vous raconte une histoire au sujet de notre Mère.

Peut-être êtes-vous perplexes ou inquiets au sujet de nos projets, mais vous allez vite comprendre leur nature, grâce à des analogies familières. Nous utilisons les planètes des dimensions adjacentes exactement comme Ferraille utilise ses colonies. Nous choisissons toujours deux planètes avec lesquelles créer un lien : l'une sert de plantation, et nous

déversons dans l’autre l’énergie excédentaire qui déborde de notre dimension.

Laissez-moi vous raconter notre histoire : jadis, alors que nous traversions l’espace pour colporter l’héritage des Bâtisseurs, nous avons découvert le Changement de phase universel. Après quelques expérimentations dans cette autre dimension, nous avons décidé de créer notre propre monde ; il était si sûr et si isolé que nous avons quasiment oublié l’existence de ce qui se trouvait à l’extérieur... Si l’ISS Vanguard ne nous avait pas rejoints, notre nation s’y trouverait encore, et nous n’aurions jamais été séparés... Ce qui est fort triste. Bienvenue chers arrivants, la visite guidée est terminée.

Cochez la case de l’entrée 2125 sans appliquer son texte.


Lisez l’entrée 2025 et prenez une autre décision.

## ENTRÉE 2124

### BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

Trouvez la carte Mission Optionnelle M39 et placez-la sur l’emplacement Mission Optionnelle au bord du plateau de Planète.

Vérifiez quelles cases sont cochées à l’entrée 2119.

- Si la case **A** est cochée, prenez un dé de Section rouge non utilisé dans la boîte et placez-le sur un emplacement Spécial de la carte Mission Optionnelle M39 (si tous les dés de Section rouges sont indisponibles, utilisez un marqueur Temps à la place).
- Si la case **B** est cochée, prenez un dé de Section bleu non utilisé dans la boîte et placez-le sur un emplacement Spécial de la carte Mission Optionnelle M39 (si tous les dés de Section bleu sont indisponibles, utilisez un marqueur à la place).
- Si la case **C** est cochée, prenez un dé de Section vert non utilisé dans la boîte et placez-le sur un emplacement Spécial de la carte Mission Optionnelle M39 (si tous les dés de Section vert sont indisponibles, utilisez un  à la place, prenez-en 1 dans le sachet Pions si nécessaire).
- Si la case **D** est cochée, prenez un dé de Danger non utilisé dans la boîte et placez-le sur un emplacement Spécial de la carte Mission Optionnelle M39.

Placez ensuite la carte P162 au-dessus de toutes les cartes du Secteur 6.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 26 et suivez la procédure « Commencer l’Exploration planétaire ».

**Rappel :** Le Secteur de l’Atterrisseur est le Secteur où se trouve la silhouette de l’Atterrisseur.

## ENTRÉE 2125 LE MONDE DES VISITEURS

Si cette case est cochée, lisez l’entrée 2194. Sinon, poursuivez la lecture :

### Journal personnel de Tohn McMuts

Le nombre de sorties est déconcertant... D’ici, on peut rejoindre littéralement une infinité d’endroits. Celui qui ignore où il veut aller ferait mieux d’y réfléchir à deux fois avant de plonger tête baissée !

Lisez l’entrée 2025 et prenez une autre décision.

## ENTRÉE 2126 PORT-MOSAÏQUE

### Chroniques d’Alburt Wonrock

L’expédition pour l’Oasis infectée - a priori une étape importante de notre alliance avec les survivants - fut notre première grande épreuve.

À force d’abattre des bourgeons, les canons de nos armes fumaient... Le moment arriva enfin où la dernière des créatures qui relâchaient leur toxine mortelle dans le sol fut détruite. Épuisés et déshydratés, nos membres d’équipage finirent couverts d’hématomes, car les bourgeons les avaient sans cesse fouettés et bombardés d’épines... Or ce n’était que la première étape d’un long travail : ils durent ensuite réparer la station de purification de l’eau. Même en disposant du matériel nécessaire, il leur fallut près de huit heures pour la débarrasser des lianes tenaces et la remettre en marche.

Mais ils y parvinrent. Tous les tests prouvèrent sans l’ombre d’un doute que l’eau était potable. Quand ils relancèrent la station, le glouglou de l’eau dans les tuyaux remplit leurs cœurs d’une joie immense.

- Gagnez 1 Provisions.
- Gagnez 2 Indices Flore étrange.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P130.
- Remplacez le PDI sur le Secteur 4 par la carte P131.

## ENTRÉE 2127 CLASSEUR DU VAISSEAU



[Atta] : Chers Tétrarques, j’ai réfléchi aux différents moyens d’augmenter la production. Certains membres d’équipage humanoïdes et non humains possèdent des qualités que nous n’avons pas encore exploitées pour notre bénéfice mutuel. Voici mes suggestions...

Prenez les cartes F18 (Coulors techniques) et F19 (Postes de travail standardisés) dans « Améliorations d’Installation » (Boîtier B). Placez l’une de ces cartes dans l’enveloppe « En Attente... », et Retirez l’autre du jeu.

## ENTRÉE 2128 LE MONDE DES VISITEURS

### Journal personnel de Tohn McMuts

Quelle joie que les Visiteurs ne se soient pas débarrassés du Vieil Avant-poste terrien ! L’Équipe de terrain consulte les archives des visites du Vanguard, et en profite pour récupérer des plantes qui y ont poussé ; elles ont une composition chimique fort intéressante. Trache’i va les adorer !

- Cochez la case de l’entrée 2182 sans appliquer son texte.
- Vous pouvez dépenser autant de  que vous le souhaitez pour gagner 3 Connaissances des Visiteurs par  dépensé.
- Lisez l’entrée 2025.

## ENTRÉE 2129 PORT-MOSAÏQUE

### Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de la mission] : Alors c’est ça, leur fameux Gosier ?

[ÉdT, agent 2] : Drôlement calme, pour une des principales menaces de la planète...

[Cdt de la mission] : Bien, comme ça on n’aura pas à courir. Prenez les torches à plasma, on va couper ce chou carnivore à la racine.

[ÉdT, agent 1] : Je m’en occupe !

\*\*\* clic métallique, grésillements \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Il est détaché et étourdi ! C’est bon, on peut le sortir du cratère !

[Cdt de la mission] : Il est peut-être corrosif, utilisez des gants spéciaux !

[ÉdT, agent 1] : C’est dégueulasse...

\*\*\* crissement d’une masse traînée au sol ;  
claquement métallique d’une porte de conteneur  
qu’on ferme \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Fin du problème.

[Cdt de la mission] : Pas tout à fait... Regarde dans le cratère. Visiblement, on a retiré uniquement ce qui était en surface. En fait, il reste toute la partie souterraine : le monstre pourrait très bien repousser !

Si votre carte Mission actuelle est la carte M06, lisez l’entrée 2150.

Sinon, lisez l’entrée 2131.

## ENTRÉE 2130 ESPÉRANCE

### Chroniques d’Alburt Wonrock

La nouvelle de l’échec de la mission a anéanti les Tétrarques ; au moins, notre vaillant équipage nous est revenu sain et sauf ; et comme le Journeyer est quasiment intact, nous gardons l’espoir de retenter un atterrissage plus tard, ou d’aller chercher des ressources ailleurs. Par contre, la mauvaise nouvelle s’est répandue et le moral est au plus bas. Nous devons agir au plus vite.

- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Défaussez la moitié (arrondie à l’inférieur) des Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.
- Lisez l’entrée 2151.

## ENTRÉE 2131 PORT-MOSAÏQUE

### Enregistrement de l’Équipe de terrain

\*\*\* rafale de vent du désert \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Et maintenant, que fait-on, commandant ?

[ÉdT, agent 2] : On peut tout de même pas laisser ça comme ça ! Les pauvres habitants n’auront même pas eu de répit que les problèmes réapparaîtront...

[Cdt de la mission] : Exact. Écoutez, on va creuser plus profondément et cramer ce truc pour purifier la terre.

Gagnez 2 Indices Flore étrange.

## ENTRÉE 2132 CARTE STELLAIRE

Enregistrement d'une séance d'entraînement dans le vide spatial

[Instructeur] : Très bien les enfants, je vous ai envoyé les coordonnées d'un astéroïde que nous venons de dépasser. Votre but est de voler jusqu'à lui puis d'y atterrir. Atterrir, hein, pas s'écraser dessus...

[ÉdT, agent 2] : Mais... on n'a jamais fait ça !

[Instructeur] : Il y a toujours une première fois.

[ÉdT, agent 1] : Il dit vrai, chef. Jusqu'à présent, nous n'avons pratiqué l'atterrissage que dans un puits de gravité, jamais en apesanteur.

[Instructeur] : Oui, mais vous disposez d'un atout : une nouvelle IA de coordination, récemment installée à bord de l'atterrisseur. Activez-la quand vous approchez de l'astéroïde et suivez ses instructions.

[ÉdT, agent 1] : Donc... c'est l'IA qui est testée, là, pas nous ?!?

[Instructeur] : Les deux... Utilisez quand même votre cerveau, et évaluez la situation par vous-mêmes.

[ÉdT, agent 1] : On s'y met, chef. (à ses collègues) Un jour, ils vont nous tuer, avec ces entraînements.

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

Déplacez la carte **E18** (IA de Coordination) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à « Armurerie ».

Prenez 1 Membre d'équipage de l'Équipage inactif et placez-le dans la main du joueur de la Section correspondante.

## ENTRÉE 2133

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

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

Lisez l'entrée 2528.

Lisez l'entrée 2134.

## ENTRÉE 2134

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Chroniques non officielles des missions de Ferraille, par Alburt Wonrock

Et c'est ainsi qu'en fouillant cette section de la base abandonnée, l'Équipe de terrain trouva un petit cristal rouge. Ils se prirent d'une curiosité démesurément enthousiaste pour ses étranges réfractions lumineuses, ce qui prouve qu'en dépit de siècles d'avancée technologique, bien des espèces sentientes ont gardé un goût prononcé pour les petits objets brillants.

Prenez un dé de Section rouge non utilisé dans la boîte et placez-le sur un emplacement Spécial de la carte Mission Optionnelle **M39** (si tous les dés de Section rouges sont indisponibles, utilisez un marqueur Temps à la place).


Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**.

Cochez la case **A** de l'entrée 2119.

## ENTRÉE 2135 PARADIS SAUVAGE

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

CAPCOM, nous avons quitté le Centre de ravitaillement et envoyé tous les survivants trouvés là-bas rejoindre l'atterrisseur. Nous partons à présent aider les gens coincés dans l'Entrepôt. Les formes de vie endémiques nous tendent sans cesse des embuscades, mais le moral est au plus haut ! Terminé !

Gagnez 1 

Placez la carte **G16** sur l'emplacement Circonstances planétaires.

Remplacez la carte Mission **M28** par la carte Mission **M29**.

Placez la carte *Menace Feuille-piège amphibie* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète, et placez la silhouette de la *Feuille-piège amphibie* sur le Secteur 7.

Placez la carte **P285** sur le Secteur 7.

## ENTRÉE 2136 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* murmures inquiets d'une foule \*\*\*

[Cdt de la mission] : Nous revenons de votre Oasis. Nous avons détruit la végétation qui empoisonnait son eau, et nous avons réparé votre station de purification.

[Habitant 1] : C'est impossible !

[Habitant 2] : Vous voulez vraiment qu'on avale ça ?

[Cdt de la mission] : Si vous ne nous croyez pas, je peux boire de l'eau du réseau sur-le-champ, devant vous !

[Habitant 1] : Vous avez peut-être pris des antitoxines...

[Habitant 2] : Et quand on sera tous morts, vous prendrez nos ressources !

\*\*\* foule en colère \*\*\*

[Représentant des Indépendants] : Silence ! Écoutez-moi tous...

\*\*\* silence \*\*\*

[Représentant des Indépendants] : Vous me connaissez bien. Je parle au nom des Indépendants : croyez-moi, ces nouveaux arrivants ne vous veulent aucun mal. Nous nous sommes déjà rencontrés, et ils nous ont aidés à protéger notre cachette et nos routes d'approvisionnement. Nous n'avons aucun doute sur leurs intentions, et vous devriez faire de même.

[Habitant1] (incrédule) : Mais... ils prétendent avoir réparé la station de purification !

[Représentant des Indépendants] : Alors ils l'ont fait... et vous avez de nouveau accès à de l'eau potable.

Lisez l'entrée 2140.

## ENTRÉE 2137 RÉCIT

Notre aventure s'arrête ici. Nous espérons que vous avez passé un bon moment en explorant l'univers immense autour de Ferraille et que vous avez apprécié l'histoire créée à partir de chacune de vos décisions. Merci d'avoir joué la campagne **Aux Frontières de l'Infini** !





## ENTRÉE 2138 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

Journeyer, ici le commandant de la mission. En ville, la situation est très mauvaise.

Nous avons visité un marché à ciel ouvert où les habitants du coin vendent absolument tout ce qu'ils ont... Des gens assis par terre tentent de persuader les rares passants de leur acheter les derniers biens qui leur restent. Poursuivre notre mission bénéficiera sans conteste à toute la ville... Terminé.

Effectuez les actions suivantes dans l'ordre de votre choix, autant de fois que vous voulez :

-  +  pour gagner 2 Indices Technologie extraterrestre.
-  pour piocher 1 carte de Section.
- Défaussez 2 cartes de Section pour Réactiver 1 .

Ensuite, cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2139 TRACHE'I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache'i

[Officier de transmission] : Message envoyé, émissaire.

[Atta] : Bien.

\*\*\* l'alerte rouge se déclenche \*\*

[Officier de transmission] : Missiles en approche ! Les Insulaires nous tirent dessus !

[Capitaine de l'Atterrisseur] : Attachez vos ceintures, je lance les manœuvres d'évasion !

[Atta] : Qu'est-ce qui leur prend ? Officier, continuez d'émettre jusqu'à ce qu'ils reprennent leurs esprits.

[Capitaine de l'Atterrisseur] : Ils commencent à recevoir le message, je pense. L'intensité des tirs diminue. Certes leurs armes sont primitives, mais elles auraient fini par anéantir notre pauvre atterrisseur.

[Atta] : Mais pourquoi ont-ils ouvert le feu ?

[Officier de transmission] : J'ai leur réponse. Ils sont désolés de nous avoir tiré dessus : ils nous ont pris pour un vaisseau des Continentaux. Ils ont aussi envoyé des coordonnées d'atterrissage.

[Atta] : Enfin ! Ce « premier contact » n’est pas de tout repos !

Cochez la case **A** de l’entrée 2050 et lisez l’entrée 2006.

## ENTRÉE 2140 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

Journeyer, ici le commandant de la mission. Nous avons eu beaucoup de mal à convaincre la communauté locale que leur eau était de nouveau potable, mais je suis fier de pouvoir vous annoncer que leur méfiance s’est enfin dissipée. Depuis qu’ils ont goûté l’eau, ils fêtent l’événement en dansant dans la rue. C’est un sacré spectacle !

Ils nous ont fait beaucoup de promesses, et quelques petits cadeaux. À mon avis, on peut désormais compter sur le soutien de la population.

Gagnez 1 Indice *Technologie extraterrestre*.

Gagnez la Découverte unique **13**. Si vous l’avez déjà, gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**.

Cochez la case **E** de l’entrée 2960.

## ENTRÉE 2141 PARADIS SAUVAGE

Si la case **B** de l’entrée 2200 est cochée, lisez l’entrée 2146. Sinon, poursuivez la lecture :

Canal comm du commandant de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] (haletant) : CAPCOM, nous avons atteint l’Entrepôt et sécurisé la zone, mais le mur du fond s’est effondré, ce qui a provoqué la chute du toit. Les branches et les racines d’un arbre voisin avaient dû affaiblir sa structure. Personne n’aurait pu prévoir ce désastre. Il n’y a aucun survivant...

Défaussez la carte Circonstances planétaires actuelle.

Remplacez la carte Mission **M29** par la carte Mission **M30**.

Si la carte **P284** (*Le Centre de ravitaillement envahi*) est sur le Secteur 3, placez la carte **P288** sous ce PDI.

Sinon, placez la carte **P288** sur le Secteur 3.

Remplacez le PDI sur le Secteur 6 par la carte **P289**.

## ENTRÉE 2142 ESPÉRANCE

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

Lisez l’entrée 2144.


Lisez l’entrée 2149.

## ENTRÉE 2143 TRACHE’I

Extrait de *Premier Contact*, par Atta

Le banquet que les Continentaux nous offrirent en guise de bienvenue fut des plus étranges. Nos hôtes nous montrèrent d’abord une collection de bannières tissées à la main, puis nous firent assister à un spectacle mêlant danse et méditation... Ils nous présentèrent également avec emphase quelques plantes et ressources locales dont ils étaient particulièrement fiers.

Pendant que nous attendions patiemment la fin de la cérémonie, l’IA fit quelques progrès, après quoi les deux parties purent enfin exposer clairement leurs points de vue... Arriva alors ce à quoi nous nous attendions : ils nous promirent de nous fournir en ressources en échange de technologie militaire - uniquement, bien entendu, pour pouvoir se défendre et maintenir la paix.

Gagnez 1 Découverte *Flore étrange* et placez-la dans « Découvertes récoltées ». Gagnez 1  Lisez l’entrée 2147.

## ENTRÉE 2144 ESPÉRANCE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Chef de l’ÉdT] : Je tiens à féliciter l’équipage dans sa totalité, car nous venons d’achever la première partie de notre immense projet !

\*\*\* applaudissements \*\*\*

[Chef de l’ÉdT] (enthousiaste) : J’ai hâte d’en informer nos amis de Ferraille, mais...

[ÉdT, agent 1] : Pourquoi il y a toujours un « mais » ?

[Chef de l’ÉdT] : Remettons cela à plus tard...

\*\*\* voix qui s’estompe \*\*\*

## ENTRÉE 2145 PORT-MOSAÏQUE

Chroniques d’Alburt Wonrock : « Port-Mosaïque »

Les Visiteurs sont difficiles à satisfaire. Aussi le commandant de la mission fut-il heureux de conclure aussi aisément un accord avec eux. Toutefois, l’Équipe de terrain réalisa bien vite que les Visiteurs étaient pressés par le temps. Des sections immenses de la ville étaient en ruine, les barrières censées protéger la ville contre les tempêtes du désert ne fonctionnaient pas, et ses habitants souffraient mille maux.

Curieusement, les Visiteurs répétèrent maintes fois ne pas vouloir que le Gosier fût tué. Pensant que la créature serait utile à leurs recherches, ils insistèrent pour que nous la capturions.

Nous n’étions pas tous d’accord ; certains d’entre nous demandèrent même au commandant de contacter les Moissonneurs, dans l’espoir que ces derniers veuillent plutôt détruire la bête et sauver la ville. À ce moment-là arriva justement un de leurs messagers, avec une contre-proposition : le commandant de la mission eut tout à coup matière à penser...

Défaussez la carte Mission **M04**. Trouvez et révélez la carte Mission **M06**.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P122**.

## ENTRÉE 2146 PARADIS SAUVAGE

Canal comm du commandant de l’Équipe de terrain

CAPCOM, sauver l’Entrepôt a été un jeu d’enfant. Il n’y a plus rien à craindre. Après avoir ouvert un accès, nous avons aidé les survivants à repousser l’assaut des diverses formes de vie des environs. Nous les emmenons directement à l’atterrisseur. Terminé.

Gagnez 1 

Défaussez la carte Circonstances planétaires actuelle.

Remplacez la carte Mission **M29** par la carte Mission **M30**.

Remplacez le PDI sur le Secteur 6 par la carte **P289**.

## ENTRÉE 2147 TRACHE’I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache’i

[Atta] : Dites-moi, Vulter... Pourquoi l’univers entier gravite-t-il autour des armes ?

[CAPCOM Vulter] : S’agit-il d’une question rhétorique, ou...

[Atta] (avec un soupir résigné) : Évidemment. À cause de la peur, de la cupidité, et de quelques corollaires de ces deux-là.

[CAPCOM Vulter] : Donc les Continentaux veulent de la technologie militaire, c’est ça ?

[Atta] : Eh bien... en échange, ils offrent de grandes quantités de ressources cruciales. Autrefois, à l’époque où Ferraille était en grande difficulté, je pense que nous n’aurions pas hésité...

[CAPCOM Vulter] : Et aujourd’hui ?

[Atta] : Aujourd’hui nous avons le choix.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

» Partager votre technologie – Lisez l’entrée 2163.

» Décliner l’offre – Lisez l’entrée 2167.

## ENTRÉE 2148 ESPÉRANCE

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

Lisez l’entrée 2172.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau. Sinon, poursuivez la phase de Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2149 ESPÉRANCE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Chef de l’ÉdT] : Je suis sûr que vous avez tous vu les créatures endémiques qui se servent des forces gravitationnelles pour flotter au-dessus du sol. Pour le moment, on les appellera Lithoïdes. Ils semblent assez agressifs pour que l’existence même de la colonie soit menacée. Évidemment, on va devoir empêcher ça.

[ÉdT, agent 2] : Sait-on s’ils ont un point faible ?

[Chef de l’ÉdT] : On ne va pas tarder à trouver leurs faiblesses...

[ÉdT, agent 1] : Point faible ou pas, comment on va affronter des trucs pareils ?!

[Chef de l'ÉdT] : On dispose d'explosifs, et surtout on sait où se trouve leur tanière. Apparemment, les Lithoïdes nichent dans des grottes au nord-ouest de la base.

[ÉdT, agent 3] : Qu'est-ce qu'on attend pour y aller ?

[Chef de l'ÉdT] : C'est pour ça que je vous ai réunis ! Il est temps de mettre en place un plan d'action pour nous débarrasser d'eux.

- Défaussez la carte Mission **M01**. Trouvez et révélez la carte Mission **M02** et la carte Mission Optionnelle **M03**.
- Placez la carte **P106** sur le Secteur 1.
- Gagnez 4 Provisions.
- Cochez la case **A** de l'entrée **2053** sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2150 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : C'était facile, commandant...

[Cdt de la mission] : Oui... À présent, nous devons retourner voir les Visiteurs et leur fournir le Gosier, en espérant qu'ils se souviendront du marché qu'ils ont passé avec nous. Ils nous ont promis des accords commerciaux très avantageux...

[ÉdT, agent 1] : Les Visiteurs ne mentent pas.

[Cdt de la mission] : Mais ils sont connus pour manipuler la vérité. Allez, activez la grue, on va hisser ce gros chou sur le rover.

- Gagnez la Découverte unique **2**. Si vous l'avez déjà, gagnez 1 Indice *Flore étrange*.
- Gagnez 2 Indices *Flore étrange*.
- Placez 1 marqueur sur la carte Mission **M06**.
- Défaussez la silhouette du Gosier et retournez la carte Menace Gosier et Bourgeois.


**Conseil :** Vous pouvez toujours détruire le Gosier, mais cela mettra en colère les Visiteurs.

## ENTRÉE 2151 ESPÉRANCE

Chroniques d'Alburt Wonrock

Je me suis toujours fait du souci pour le *Journeyer*, ce tacot volant que nous autres Ferrailleurs avons appris à respecter. L'existence même de la colonie repose sur ce seul vaisseau, et sa perte aurait signifié la disparition de quasiment tous nos liens avec le reste de l'univers.

Ça a donc été un soulagement d'apprendre que nos ingénieurs de Ferraille avaient commencé à travailler sur une ligne de vaisseaux basiques, conçus uniquement pour transporter les ressources des colonies. Ce bon vieux *Journeyer* allait enfin pouvoir prendre un repos bien mérité.

- Défaussez toutes les Missions Optionnelles.
- S'il y a au moins 1 carte Mission sur le plateau de Planète, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **27** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.
- Sinon, poursuivez la lecture.
- Comptez les icônes  sur les Secteurs **3**, **6** et **8** :
  - **0-2** : Déplacez la carte **N02** (*Espérance*) de « Colonies » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
  - **3** : Déplacez la carte **N03** (*Espérance*) de « Colonies » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Lisez l'entrée **2148**.

**Note :** Si vous n'avez pas encore récolté toutes les Découvertes uniques, pas de panique ! Vous aurez une autre chance de les récupérer.

## ENTRÉE 2152 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain, Port-Mosaïque

[Moissonneur] : Regardez qui voilà...

[Cdt de la mission] : Bonjour. Je viens vous demander si votre proposition tient toujours.

[Moissonneur] : Que vous butiez le Gosier et capturiez ses bourgeois, contre des accords lucratifs et des ressources ? Oh que oui !

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Accepter la demande des marchands** (seulement si la carte Mission **M05** n'est PAS révélée) – Défaussez toutes les cartes Mission non Optionnelle. Trouvez et révélez la carte Mission **M05**. Cochez la case A de l'entrée **2960** (si elle n'est pas déjà cochée).

» **Leur dire que vous avez terminé votre tâche** – Lisez l'entrée **2205**.

» **Partir**.

## ENTRÉE 2153

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

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

Lisez l'entrée **2528**.

Gagnez 1 Indice *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 2154 PARADIS SAUVAGE

Canal comm du commandant l'Équipe de terrain

Sans armes lourdes, on ne résistera pas bien longtemps aux diverses formes de vie auxquelles nous faisons face. Je fais monter les derniers survivants et ensuite nous partons.

Si la carte **P289** (*Notre dernier espoir*) est sur le Secteur **6**, cochez la case de l'entrée **2165** et lisez l'entrée **2165**.

Sinon, lisez l'entrée **2165**.

## ENTRÉE 2155 PORT-MOSAÏQUE

Chroniques d'Alburt Wonrock : « Port-Mosaïque »

L'Équipe de terrain avait repéré d'étranges traces laissées par des êtres sentientes et des véhicules ; si certaines étaient recouvertes de bourgeons écrasés, d'autres étaient aisément reconnaissables. Elles menèrent nos agents jusqu'à l'entrée d'une grotte habilement dissimulée.

En s'aventurant à l'intérieur, ils découvrirent un labyrinthe de salles et de passages portant des traces évidentes d'activités sentientes. Ils rencontrèrent rapidement un groupe d'occupants armés, déterminés à défendre leur cachette. Par chance, après quelques instants d'hésitation, leur chef et le commandant de la mission se mirent à communiquer.

Ces marchands, qui se faisaient appeler les Indépendants, vivaient loin des lois de la ville et affrontaient seuls les dangers du désert. Ils demandèrent au commandant de les aider à protéger leur enclave et de les accompagner dans leurs négociations avec la ville.

Gagnez 1 Provisions.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P132**.

Remplacez le PDI sur le Secteur **7** par la carte **P133**.

## ENTRÉE 2156 CARTE STELLAIRE

Si la carte **N03** est dans le porte-cartes Colonies (Classeur du Vaisseau, page **7**), cette entrée prend fin.

Sinon, poursuivez la lecture :

**Correspondance officielle de Tamara Woon**

Honorable Tétrarque,

Cela fait six mois locaux que nous avons officiellement établi la colonie sur *Espérance*, l'heure est donc venue de vous soumettre un compte rendu officiel.

Nous sommes parvenus à mettre en place et développer toutes les installations nécessaires pour l'extraction de minerai, et nos gisements de biomasse répondent à nos besoins.

Par contre, la colonie ne répond pas aux exigences de Ferraille : les gisements que nous exploitons semblent plus pauvres que nous ne le pensions, et nous n'avons pas les moyens de bâtir d'autres installations d'extraction ailleurs. En d'autres mots, s'il vous faut davantage de matières premières, je suggère vivement d'agrandir la colonie.

Salutations distinguées,

Gouverneur Jill Atashi

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » **Développer la colonie** – Lisez l'entrée **2158**.
- » **Laisser la colonie telle quelle pour l'instant** – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2157 CLASSEUR DU VAISSEAU

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


Lisez l’entrée 2360.

Lisez l’entrée 2355.

Lisez l’entrée 2361.

## ENTRÉE 2158 CARTE STELLAIRE

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » **Préparer un système d’extraction de la biomasse** (seulement si la Découverte unique **5** n’est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page **31** du Classeur du Vaisseau) – Affectez **1** Membre d’équipage de Rang **3** pour lire l’entrée **2162**.
- » **Prospecter la zone autour de la colonie** (seulement si la Découverte unique **9** n’est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page **31** du Classeur du Vaisseau) – Affectez **1** Membre d’équipage de Rang **3** pour lire l’entrée **2226**.
- » **Développer la colonie** (seulement si les Découvertes uniques **5** et **9** sont dans le porte-cartes *Découvertes uniques*, page **31** du Classeur du Vaisseau) – Défaussez **1**  pour déplacer la carte **N03** (Espérance) de « Colonies » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ». Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2159 PORT-MOSAÏQUE

Chroniques d’Alburt Wonrock

Le commandant de la mission ignorait s’il pouvait faire confiance aux Moissonneurs... Ils continuèrent de lui promettre des avantages infinis, après quoi ils indiquèrent promptement à l’Équipe de terrain la direction du désert, à l’est.

En chemin, celle-ci découvrit les ravages infligés par le Gosier et ses bourgeons à la ville : maintes maisons avaient été détruites, et les gens vivaient dans des abris de fortune au milieu des décombres.

La tragédie subie par ces malheureux émut chaque agent de l’Équipe de terrain, mais certains d’entre eux tentèrent d’expliquer au commandant qu’affronter d’énormes monstres en plein désert était au-dessus de leurs forces. Ils suggérèrent de rejoindre les Visiteurs, dont la stratégie serait peut-être moins extrême.

À ce moment-là arriva justement un de leurs messagers, avec une contre-proposition : le commandant eut tout à coup matière à réfléchir...

- Défaussez la carte Mission **M04**. Trouvez et révélez la carte Mission **M05**.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P122**.

## ENTRÉE 2160 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : ... voilà, je pense que c’est bon.

[Indépendant] (étonné) : Vraiment ? Tout ce que je vois, c’est de petits émetteurs fixés sur deux étals. Comment c’est censé protéger la base, ou même nos routes d’approvisionnement ?

[ÉdT, agent 1] : Faites-moi confiance. Ces émetteurs lanceront des faisceaux de plasma sur le moindre bourgeon qui s’approchera. Je n’ai pas pu en installer plus parce que nous manquons de ressources, mais les éléments de ce système sont faciles à reproduire. Vous pourrez bientôt protéger à la fois la base et vos routes.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**.

Si la carte **P133** (*Les négociations*) est sur le Secteur **7**, cette entrée prend fin. Sinon, lisez l’entrée **2184**.

## ENTRÉE 2161 PARADIS SAUVAGE

Canal comm du commandant de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : CAPCOM, le quai est prêt à nous recevoir ? C’est pas simple, ici, mais... Attendez, je vais vous aider à vous relever. Ça va, vous pouvez marcher ?

[Survivant] : Je, euh... Oui, je crois.

[Cdt de l’ÉdT] : Bien, suivez les autres, alors.

[CAPCOM] : Commandant, quelle est votre situation ?

[Cdt de l’ÉdT] : Nous escortons les derniers survivants jusqu’à l’atterrisseur, mais la jungle déverse sans cesse des hordes de...

[ÉdT, agent 1] : Une nouvelle vague arrive.

[Cdt de l’ÉdT] : Feu !

\*\*\* tir de barrage \*\*\*

[Cdt de l’ÉdT] : Ennemi abattu. Avancez ! On n’abandonne personne ! CAPCOM, on vous rejoint au plus tôt !

Défaussez le PDI **P289**.

Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre*.

Si vous voulez quitter cette planète, placez chaque Membre d’équipage sur le Secteur **6** et lisez l’entrée **2165**. Sinon, poursuivez le jeu.

## ENTRÉE 2162 CARTE STELLAIRE

Chroniques d’Alburt Wonrock

L’informe structure argentée bâtie au sommet du volcan s’avéra être une inestimable source de chaleur et d’énergie pour notre colonie naissante, ainsi qu’un point d’extraction de biomasse. Celle-ci était composée de lignocellulose et des cadavres de créatures ressemblant à des gastéropodes avec un pied écaillé, qui sécrétaient de l’acide glutamique en grande quantité.

Déplacez la carte **5** (*Acrylonitrile*) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l’enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2163 TRACHE’I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache’i

[Atta] : Cher peuple du Continent, notre culture n’est pas martiale, mais nous sommes conscients de l’importance de pouvoir se défendre. C’est pourquoi nous répondrons favorablement à votre requête, en partageant certaines de nos technologies militaires en échange de ressources... dont nous vous fournirons la liste.

[Représentant des Continentaux] : Vous avez fait le bon choix. La paix est notre seule préoccupation, et grâce à votre soutien, nous pouvons enfin espérer un avenir meilleur.

Cochez la case **C** de l’entrée **2055**.

Si la case **J** de l’entrée **2050** est cochée, lisez l’entrée **2176**. Sinon, cette entrée prend fin ici.

## ENTRÉE 2164 ESPÉRANCE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Le sol est recouvert de cadavres de créatures...

[ÉdT, agent 2] : Nos scientifiques pensent que la planète vit actuellement une phase de refroidissement climatique, ce qui expliquerait pourquoi elles sont toutes mortes.

[ÉdT, agent 1] : Le capteur indique la présence de matière organique d’origine différente.

[ÉdT, agent 2] : Ça m’intéresse !

[ÉdT, agent 1] : Attends, je finis de l’analyser... C’est bon, c’est de la lignocellulose.

[ÉdT, agent 2] : Vraiment ? Sans trop d’efforts, on peut obtenir de l’acrylonitrile !

[ÉdT, agent 1] : Bien. Mais continuons d’explorer les lieux, cette planète nous réserve peut-être d’autres surprises.

Gagnez 3 Indices *Micro-organisme*.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P104**.

## ENTRÉE 2165 PARADIS SAUVAGE

Si cette case est cochée, défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur, et remettez les cartes de Rang dans « Carte de Rang » (Boîtier A).

Défaussez les cartes Mission **M07** et **M30**. Ensuite :

- Si les cases **A** et **B** de l’entrée **2200** sont cochées, lisez l’entrée **2178**.
- Si la case **A** ou la case **B** de l’entrée **2200** est cochée – lisez l’entrée **2183**.
- Sinon, lisez l’entrée **2198**.

## ENTRÉE 2166 LE MONDE DES VISITEURS

Journal personnel de Tohn McMuts

Grave erreur ! L’Équipe de terrain n’aurait jamais dû oser se joindre au rituel : celui-ci consiste à siroter l’essence de la Mère, et les étrangers tels que nous ne sont pas autorisés à y participer. Les Visiteurs sont furieux !

Lisez l’entrée **2036** et prenez une autre décision.

## ENTRÉE 2167 TRACHE’I

**Canal comm de la mission diplomatique sur Trache'i**

[Atta] : Cher peuple du Continent, la liste des connaissances que nous sommes prêts à partager avec vous est longue, mais nos technologies militaires n'en font pas partie. Nous sommes persuadés que votre nation peut instaurer la paix sans emprunter une voie qui menacerait l'équilibre politique de la planète.

[Représentant des Continentaux] : Nous sommes quant à nous persuadés que votre isolement dans l'espace a altéré votre aptitude à évaluer les besoins d'autrui. Nous nous sentons incompris. Partez, et à l'avenir, ne nous contactez plus : nous n'avons que faire de partenaires avec un cœur de pierre.

Si la case J de l'entrée 2050 est cochée, lisez l'entrée 2176. Sinon, cette entrée prend fin ici.

**ENTRÉE 2168 PORT-MOSAÏQUE**

Si la case C de l'entrée 2960 est cochée, lisez l'entrée 2177. Sinon, poursuivez la lecture :

**Enregistrement de l'Équipe de terrain**

[Visiteur] : Mère bénit votre chemin, étrangers.

[Cdt de la mission] : Mes salutations. Votre Mère souhaite-t-elle toujours que les miens capturent le Gosier et vous l'apportent ?

[Visiteur] : Oui.

[Cdt de la mission] : Et, euh... est-elle toujours prête à récompenser nos efforts ?

[Visiteur] : Mère est généreuse. Nous nous engageons à signer des accords commerciaux. Et à venir en aide aux démunis de cette ville.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Accepter la demande des Visiteurs** (seulement si la carte Mission M06 n'est PAS révélée) – Défaussez toutes les cartes Mission non optionnelle. Trouvez et révélez la carte Mission M06. Cochez la case B de l'entrée 2960 (si elle n'est déjà cochée).
- » **Leur dire que vous avez terminé votre tâche** – Lisez l'entrée 2262.
- » **Partir** – Cette entrée prend fin.

**ENTRÉE 2169 ESPÉRANCE****Enregistrement de l'Équipe de terrain**

[ÉdT, agent 1] : Jamais vu un vent pareil !

[ÉdT, agent 2] : Mon radar annonce une nouvelle rafale, encore plus forte que la précédente ! Aidez-moi à installer ce brise-vent !

[ÉdT, agent 1] : Ça ne marchera jamais, il est trop fragile...

[ÉdT, agent 2] : C'est pour ça que j'ai pris ces poutres en acier, pour le renforcer !

[ÉdT, agent 1] : Okay, on peut essayer, mais...

[ÉdT, agent 2] : Ferme-la et tiens ça fermement !

- Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte G02.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P102.
- Cochez la case C de l'entrée 2053 sans en appliquer le texte.

**ENTRÉE 2170 PORT-MOSAÏQUE****Enregistrement de l'Équipe de terrain**

[Cdt de la mission] (s'éclaircit la gorge) : Nous sommes ravis d'être invités à cette réunion.

[Moissonneur] (ricane) : Chaque minute compte, surtout quand on fait des affaires. C'est la raison de votre venue, non ?

[Cdt de la mission] : En toute franchise, oui. Nous sommes disposés à acheter tout ce que vous proposerez.

[Moissonneur] : Ah... On serait même prêts à lâcher des ressources en plus, en échange... d'une petite faveur, dirons-nous.

[Cdt de la mission] : Petite comment ?

[Moissonneur] : Vous avez dû entendre parler du Gosier, un monstre du désert qui sévit dans les environs, accompagné de ses bourgeons – certes à moitié sentients, mais résolument voraces. On a fait de notre mieux pour le tuer, mais il est trop puissant pour nous. Du coup, on veut que vous vous en chargiez. Et que vous captiriez quelques-uns de ses bourgeons ; ils pourraient alimenter nos fermes hydroponiques.

[Cdt de la mission] (lâche un soupir résigné) : Cette créature a l'air sacrément coriace...

[Moissonneur] : Oui, mais tant que le Gosier sera en vie, on ne pourra pas reconstruire la ville. Et les gens souffrent, croyez-moi !

[Cdt de la mission] : Donc... on tue ce monstre, on capture ses rejets, et en retour vous nous faites une grosse remise et vous reconstruisez la ville ? Accordez-moi une minute, pour que j'en discute avec mon équipe.

[Moissonneur] : Souvenez-vous... Chaque minute compte.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Accepter leur offre** – Lisez l'entrée 2159.
- » **Leur dire que vous allez y réfléchir** – Rien ne se passe.

**ENTRÉE 2171 PORT-MOSAÏQUE****Enregistrement de l'Équipe de terrain**

\*\*\* bruits d'un moteur qui refroidit ; rampe pneumatique qui s'abaisse ; bruits métalliques de pas pesants \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Voilà le comité d'accueil...

[ÉdT, agent 2] : Il n'y en a pas un mais deux, on dirait. Mais... pourquoi restent-ils éloignés l'un de l'autre ?

[ÉdT, agent 1] : Visiblement, ils ne s'apprécient pas beaucoup. Ça sent les ennuis, commandant.

[Cdt de la Mission] : Taisez-vous et laissez-moi réfléchir.

\*\*\* les bruits de pas cessent \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Ceux sur notre gauche sont des Visiteurs ! Ils sont sans doute susceptibles et se sentiront offensés si on choisit les autres.

[ÉdT, agent 2] : Le groupe de droite semble hétéroclite : je vois des Aérugons, mais aussi quelques Idémiens et des Terriens. Ce sont peut-être ceux qui se font appeler les Moissonneurs, un groupe qui possède des fermes hydroponiques. Ils ont l'air... irrités. Vers lequel des deux va-t-on ?

[Cdt de la mission] : On a une autre possibilité : dépasser les deux groupes en nous contentant de les ignorer. Allons-y.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Aborder les Visiteurs** – Lisez l'entrée 2221.
- » **Aborder les Moissonneurs** – Lisez l'entrée 2294.
- » **Ignorer les deux groupes** – Lisez l'entrée 2342.

**ENTRÉE 2172 RÉCIT**

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau, page 3). Si vous êtes dans une Exploration planétaire, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau. Sinon, poursuivez la phase de Gestion du Vaisseau.

Chaque Section prend 1 dé Standard dans la boîte et l'ajoute à son compartiment de Section. Si vous êtes dans une Exploration planétaire, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau. Sinon, poursuivez la phase de Gestion du Vaisseau.

Déplacez la carte R06 (Entraînement mixte) de « Projets de Recherche » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ». Lisez l'entrée 2300.

**ENTRÉE 2173 PORT-MOSAÏQUE****Enregistrement de l'Équipe de terrain**

Journeyer, ici le commandant de la mission. Nous avons obtenu une avancée significative :

Les Indépendant ont conclu un accord avec les Moissonneurs. Ces derniers, qui dominent l'économie locale, leur ont accordé un accès limité au marché principal ; à présent, les deux factions négocient leurs contributions respectives à la reconstruction de la ville, les restrictions commerciales et bien d'autres choses. Leur inimitié a cessé, et au moins, la communauté locale tente de se souder.

Mais le plus important, c'est que nous pouvons à présent profiter de remises importantes sur les ressources dont nous avons besoin... ce qui nous ouvre les portes d'un avenir



radieux.

Terminé.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P121**.

Si la carte **P132** (*Le crypto-marché*) est sur le Secteur **2**, cette entrée prend fin. Sinon, lisez l’entrée **2184**.

## ENTRÉE 2174 PARADIS SAUVAGE

**L’Histoire de Paradis sauvage. Résumé de la 2e partie**

Presque aussitôt, nous avons trouvé la planète idéale où poursuivre notre objectif, et avons reçu l’autorisation de nous y établir. Le *Vanguard* nous a cédé un petit vaisseau à contrecœur, et nous avons atterri sur notre nouveau monde, prêts à employer la technologie des Bâtisseurs pour modifier l’environnement et créer un véritable paradis.

Malheureusement, nous avons commis sans le savoir une erreur : l’écosystème que nous avons conçu est devenu trop conscient et s’est mis à nous considérer – nous, ses créateurs – comme un élément superflu. C’est alors que la guerre a éclaté.

Guerre que nous sommes en train de perdre.

Chaque Membre d’équipage pioche 1 carte de Section.

## ENTRÉE 2175 ESPÉRANCE

**Chroniques d’Alburt Wonrock**

L’informe structure argentine que l’Équipe de terrain avait bâtie – et qui par la suite fut affectueusement baptisée le Fourneau – s’avéra être une inestimable source de chaleur et d’énergie pour notre colonie naissante. Grâce au Fourneau, les pionniers pouvaient aussi utiliser la biomasse extraite pour produire des matériaux synthétiques destinés à Ferraille. Cette biomasse était composée de lignocellulose et des cadavres de créatures ressemblant à des gastéropodes avec un pied écaillé, qui sécrétaient de l’acide glutamique en grande quantité. Malheureusement, nous n’avons pas eu le temps d’étudier cette espèce ni d’en apprendre davantage sur elle, comme ç’aurait été le cas à l’époque de l’*ISS Vanguard*.

- Gagnez la Découverte unique **5**. Si vous l’avez déjà, gagnez 2 Indices *Micro-organisme*.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P109**.

## ENTRÉE 2176 TRACHE’I

**Extrait de Premier Contact, par Atta**

Une planète habitée connaîtra toujours un grand mystère ou un grand conflit ; la plupart subissent les deux.

Trache’i ne fait pas exception à la règle.

Peuplée par deux nations antagonistes, les Insulaires et les Continentaux, cette planète n’a jamais connu qu’une guerre froide permanente, parfois ponctuée de violence. Il semblerait qu’à une période de leur histoire, ces deux nations en aient eu assez d’être en conflit et qu’elles aient décidé d’établir une base polaire commune dédiée à la recherche. Mais rapidement, un combat mortel éclata entre les scientifiques des deux nations...

Si la case **A** de l’entrée **2055** est cochée, lisez l’entrée **2181**.

Si la case **B** de l’entrée **2055** est cochée, lisez l’entrée **2185**.

Si la case **C** de l’entrée **2055** est cochée, lisez l’entrée **2193**.

Sinon, lisez l’entrée **2055**.

## ENTRÉE 2177 PORT-MOSAÏQUE

**Chroniques d’Alburt Wonrock**

N’accusons pas l’Équipe de terrain d’avoir fait preuve de mauvaise volonté ou d’avoir manqué d’enthousiasme – même si à vrai dire, il lui aura manqué l’expérience nécessaire pour s’attaquer à une créature telle que le Gosier. Dans la précipitation, ils n’avaient pu l’étudier : la toxine administrée fut bien trop puissante et le Gosier périt... ce qui eut pour effet d’offenser les Visiteurs. Ils firent savoir à nos agents qu’ils n’étaient plus ni bienvenus, ni des partenaires. Le commandant comprit alors que les Moissonneurs étaient désormais leur seul espoir.

Défaussez toutes les cartes Mission non optionnelles. Trouvez et révélez la carte Mission **M05**.

Cochez la case **A** de l’entrée **2960** (si elle n’est pas déjà cochée).

**Note :** Vous ne pouvez pas finir la mission pour les Visiteurs. Vous devez aller voir les Moissonneurs et accepter leur offre pour pouvoir poursuivre.

## ENTRÉE 2178 PARADIS SAUVAGE

**Enregistrement du Conseil des Tétrarques**

[Tohn] : Nous les avons vraiment tous sauvés ?

[Tamara] : Il y a eu quelques pertes, mais oui, nous avons réussi.

[Tohn] : Je suis si soulagé !

[Ava] : Nous le sommes tous. Je m’en voudrais que nous ayons abandonné les Terriens à leur sort.

[Tamara] : D’ailleurs, notre communauté s’agrandit d’une poignée d’arrivants endurcis et compétents. Certains souhaitent même rejoindre nos Sections.

[Trache’i] : Cette mission est donc terminée...

[Ava] : Oui, Trache’i.

[Trache’i] : Nous pouvons donc retourner travailler ?

[Ava] : Absolument...

- Déplacez les cartes **W53** à **W60** de « Équipage indisponible » (Boîtier A) à « Recrues ».
- Déplacez la carte **S17** (*Le Culte des bâtisseurs*) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Retirez du jeu la carte Atterissage **L9**.
- Tous les Membres d’équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l’Atterrisseur sont tués !
- Retirez leurs cartes Membre d’équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d’équipage sur les plateaux Équipage.
- Déplacez la carte **Y27** (*Lambda Corvii*) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Lisez l’entrée **2332**.

## ENTRÉE 2179 CLASSEUR DU VAISSEAU

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

Lisez l’entrée **2367**.

Lisez l’entrée **2467**.

Lisez l’entrée **2337**.

Lisez l’entrée **2443**.

Les conversations avec Elpenor’i sont terminées pour le moment.  
Vous pouvez choisir un autre personnage à qui vous voulez parler.

## ENTRÉE 2180 PORT-MOSAÏQUE

**Enregistrement de l’Équipe de terrain**

[Visiteur] : Bienvenue, étrangers. Puisse Mère bénir votre chemin vers l’avenir.

[Cdt de la mission] : Merci. Dans ce voyage ardu qui est le nôtre, nous accueillons avec joie la bénédiction de votre Mère.

[Visiteur] : Vos manières sont irréprochables, étranger. Cela m’enchant, car nous sommes sur le point de faire affaire ensemble. Avez-vous eu vent du Gosier ?

[Cdt de la mission] : Euh... oui.

[Visiteur] : Cette redoutable créature – qu’accompagnent ses rejetons les bourgeons – persécute la population locale depuis des mois et cause de nombreux dégâts. Or pour des raisons impossibles à dévoiler, le Gosier est devenu attrayant aux yeux de Mère. C’est pourquoi nous voulons que vous l’entraviez.

[Cdt de la mission] (choqué) : Qu’on... pardon ?

[Visiteur] (plus distant) : Capturez-la. Immobilisez-la, et remettez-la-nous. Mère ne veut pas qu’elle soit blessée.

[Cdt de la mission] : Et, euh... Qu’avons-nous à y gagner ?

[Visiteur] : Si vous parvenez à neutraliser la créature, les habitants des environs vous seront éternellement reconnaissants.

[Cdt de la mission] : C’est de ressources dont nous avons besoin, pas de reconnaissance.

[Visiteur] : Et vous en obtiendrez. Mais commencez par entraver le Gosier. Agissez prestement : leurs souffrances doivent cesser.

[Cdt de la mission] : Permettez-moi d’en parler avec mon équipe.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Accepter leur offre** – Lisez l'**entrée 2145**.
- » **Leur dire que vous allez y réfléchir** – Rien ne se passe.

## ENTRÉE 2181 TRACHE'I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache'i

[CAPCOM Vulter] : Nous avons repéré l'ascension des ballons de transmission. Vous avez diffusé le message depuis la base polaire ?

[Atta] : Oui. Les populations des deux nations devaient connaître la vérité.

[CAPCOM Vulter] : A-t-elle été bien reçue partout ?

[Atta] : Certaines des autorités les plus ferventes du Continent ont déclaré que les ballons étaient une ruse de guerre de l'ennemi, mais l'immense majorité du peuple était si choquée qu'elle a demandé plus d'explications. Tous sont aigris et se sentent trompés. Des émeutes ont éclaté partout, mais les forces de police semblent assez réticentes à affronter la population. Le gouvernement tente de contenir le conflit qui s'étend partout, mais ses paroles ne sont plus prises au sérieux.

[CAPCOM Vulter] : Et les Insulaires ?

[Atta] : Hormis quelques bellicistes, ils se contentent d'attendre. La planète ne sera plus jamais la même...

[CAPCOM Vulter] : Telles sont les conséquences de la vérité dévoilée.

Si la case **B** de l'**entrée 2055** est cochée, lisez l'**entrée 2185**.

Si la case **C** de l'**entrée 2055** est cochée, lisez l'**entrée 2193**.

Sinon, lisez l'**entrée 2055**.

## ENTRÉE 2182 LE MONDE DES VISITEURS



Journal personnel de Tohn McMuts

Les Visiteurs alentour n'ont visiblement pas très envie de nous aider. Peut-être devrais-je les soudoyer. Ou alors, l'Équipe de terrain pourrait tenter de les impressionner en affichant leurs connaissances des traditions locales.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Les impressionner avec vos connaissances** – Défaussez 2 Connaissances des Visiteurs pour lire l'**entrée 2191**.
- » **Leur offrir les plantes du Vieil Avant-poste** (seulement si la case au début de cette entrée est cochée) – lisez l'**entrée 2191**.
- » **Choisir une autre destination** – lisez l'**entrée 2025**.

## ENTRÉE 2183 PARADIS SAUVAGE

Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[Tohn] : Avez-vous lu le rapport ? C'est dramatique !

[Tamara] : Calmez-vous, Tohn.

[Tohn] : Me calmer ? L'Équipe de terrain n'a sauvé que 60% de la population de la colonie ! Pourquoi n'ont-ils pas sauvé les autres ?

[Ava] : Parce qu'ils ne peuvent pas faire de miracles.

[Tamara] : Et toute la planète était contre eux. 60%, c'est déjà beaucoup, Tohn. Vraiment.

[Tohn] : Je crois pourtant que nous devrions améliorer nos procédures de sauvetage, ou...

[Tamara] : Avant toute chose, nous devons prendre soin des survivants. Certains sont encore mal en point, mais ils devraient bientôt rejoindre la communauté et œuvrer pour le bien commun.

[Tohn] : Ce n'est pas totalement...

[Trache'i] : Nous avons terminé ? Il faut que je retourne travailler...

- Déplacez les cartes **W53** à **W56** de « Équipage indisponible » (Boîtier A) à « Recrues ».
- Placez la carte **S17** (Le Culte des bâtisseurs) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Retirez du jeu la carte Atterrissage **L9**.
- Tous les Membres d'équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l'Atterrisseur sont tués !

- Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.
- Déplacez la carte **Y27** (Lambda Corvii) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Lisez l'**entrée 2332**.

## ENTRÉE 2184 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

Journeyer, ici le commandant de la mission. Nous avons tissé des liens avec les Indépendants, une autre faction de Port-Mosaïque. Ils ne vivent pas sous les lois de la ville et nous ont semblé assez honnêtes pour que nous envisagions de nous rapprocher d'eux.

Les Moissonneurs n'apprécient pas ce changement de situation, car nos actions leur ont fait perdre leurs monopoles. À partir de maintenant, nous devons être prudents avec eux.

Terminé.

Gagnez 1 Provisions.

Gagnez la Découverte unique **13**. Si vous l'avez déjà, gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

Cochez la case **A** de l'**entrée 2095**.

Cochez les cases **B** et **D** de l'**entrée 2960**.

## ENTRÉE 2185 TRACHE'I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache'i

[CAPCOM Vulter] : Nos capteurs ont enregistré une explosion d'une intensité cataclysmique sur une île inhabitée... On assiste au début d'une guerre ?

[Atta] : Au début de la paix.

[CAPCOM Vulter] : Je ne comprends pas...

[Atta] : Les Insulaires ont utilisé leurs nouvelles technologies militaires pour faire une démonstration de force. Selon nos sources, cela inquiète les dirigeants du Continent.

[CAPCOM Vulter] : Espérons que ces derniers sont prêts à signer un traité de paix, maintenant...

Si la case **C** de l'**entrée 2055** est cochée, lisez l'**entrée 2193**.

Sinon, lisez l'**entrée 2055**.

## ENTRÉE 2186 ESPÉRANCE

Chroniques d'Alburt Wonrock

Une explosion assourdissante fit trembler le sol. D'impénétrables nuages de poussière s'élevèrent et masquèrent le soleil... L'Équipe de terrain sut que sa mission était un succès : leurs capteurs ne détectaient plus aucun signe de vie dans les grottes.

Difficile de déterminer combien d'explosifs furent nécessaires pour anéantir des créatures aussi résistantes que les Lithoïdes – nombre d'entre eux se trouvaient dans leur tanière lors de l'explosion. Nous avons aussi espoir que ceux ayant survécu ne nous attaqueraient plus : le but était de protéger notre base, sans pour autant menacer davantage l'écosystème local.

- Défaussez la carte Menace *Lithoïde* et sa silhouette.
- Gagnez la Découverte unique **1**.
- Défaussez la carte Mission **M02**.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**.
- Si la carte *La passe étroite* est sur le Secteur **2**, remplacez-la par la carte **P000**.
- Cochez la case **B** de l'**entrée 2053** sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2187 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Moissonneur] (indigné) : Hors de question de marchander avec ces rats du désert !

[Indépendant] : C'est qui que tu traites de rats ?

[Cdé de la mission] : Du calme... on vient négocier.

\*\*\* au dehors, acclamations de plus en plus fortes \*\*\*

[Moissonneur] : C'est ça... et qu'ont à offrir ces gentils contrebandiers ?

[Indépendant] : Tout un tas de choses.

\*\*\* *Le Moissonneur s’esclaffe* \*\*\*

[Moissonneur] : Retournez dans votre désert et laissez les gens sérieux faire des affaires.

[Indépendant] : On a plein de choses à offrir... Et en fait, tu vas nous écouter...

\*\*\* *bruits de pas ; grincement d’une fenêtre qu’on ouvre* \*\*\*

[Cdt de la mission] : C’est quoi ça, une émeute ?

[Indépendant] : Non, ce sont des gens des environs, des quartiers pauvres – Ceux de l’Oasis, comme on les appelle. Dont vous ne vous préoccupez plus depuis trop longtemps. Tu entends la rage, dans leurs voix ?

\*\*\* *cris d’une foule en liesse* \*\*\*

[La foule] : Vive les In-dé-pen-dants !

[Indépendant] : Tu devrais considérer notre offre.

[Moissonneur] (ricane) : Je vais y réfléchir...

Lisez l’entrée 2173.

## ENTRÉE 2188 CLASSEUR DU VAISSEAU

Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[Elpenor’i] : Chers Tétrarques, j’apporte de bonnes nouvelles : l’aide est en route. En attendant son arrivée, qui va prendre un certain temps, je vais rester à bord de Ferraille. Je pense que vous et moi devrions nous asseoir autour de la même table pour discuter et élaborer un plan d’action.

Déplacez la carte **B17** (*Ambassade Achéro*) de « cartes Passerelle » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... »

## ENTRÉE 2189 PARADIS SAUVAGE

Canal comm du commandant de l’Équipe de terrain

CAPCOM, nous sommes parés au décollage. L’atterrisseur a pris de sacrés coups, mais les systèmes principaux sont fonctionnels ! J’ai décidé de larguer tous nos échantillons et le contenu de la soute, afin ne pas surcharger les moteurs et de pouvoir embarquer plus de survivants.

Décollage immédiat. Croisez les doigts pour nous.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 21 (porte-cartes *Hangar*) et retournez votre carte Atterrisseur, face « Endommagé » visible (sauf s’il s’agit d’un Atterrisseur de base).

Ensuite, cochez la case de l’entrée 2165 sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2190 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

Journeyer, ici le commandant de la mission. Donner un coup de main aux Indépendants était une sage décision : comme nous les avons aidés à accéder au marché local, ils nous proposent des prix très compétitifs. Désormais, plus besoin de nous soucier de l’approvisionnement !

Terminé.

Effectuez les actions suivantes dans l’ordre de votre choix, autant de fois que vous voulez :

- Défaussez 1 carte Équipement de Mission pour gagner 3 Provisions.
- Défaussez 1 carte Petit Équipement ou Équipement Personnel pour gagner 2 Provisions.

Ensuite, cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2191 LE MONDE DES VISITEURS

Communication entre Ferraille et Tohn McMuts

Ava, Tamara, Trache’i, écoutez-moi : j’ai enfin trouvé un Visiteur prêt à coopérer. Il a avoué à contrecœur avoir assisté à une scène étrange : il a vu un groupe de Visiteurs entraîner une silhouette solitaire, probablement un criminel ou un traître, à travers une Fenêtre dimensionnelle. Il a entendu l’un d’eux railler leur proie en lui répétant qu’elle allait bientôt rejoindre les eaux usées où toute chose inutile doit atterrir... J’ai la conviction qu’il s’agit du diplomate que j’avais envoyé. Je dois à tout prix le retrouver !

Cochez la case de l’entrée 2125 sans en appliquer le texte. Ensuite, lisez l’entrée 2025 et prenez une autre décision.

## ENTRÉE 2192 CARTE STELLAIRE

Rapport de Trache’i 242/12

La lune en question possède une atmosphère épaisse qui maintient la chaleur près de la surface. La plupart des minéraux présents en grande quantité dans ses roches sont utilisés dans l’adjonction de cultures micro-organiques. Pour y établir une colonie, il nous faut simplement une quantité suffisante de matière organique.

Vous pouvez remettre 1 Découverte *Spécimen vivant* ou *Flore étrange* de « Découvertes récoltées » (Boîtier B) dans son paquet. Si vous le faites, déplacez la carte **N13** (*Sigma Velorum*) de « Colonies » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».

Sinon, gagnez 2 .

## ENTRÉE 2193 TRACHE’I

Canal comm de la mission diplomatique sur Trache’i

[Atta] : Les Continentaux nous ont menti.

[CAPCOM Vulter] : Il ne faut pas vous en vouloir.

[Atta] : J’aurais dû le voir venir, Vulter.

[CAPCOM Vulter] : J’ai cru moi aussi qu’ils voulaient la paix. Ils ont dupé tout le monde !

[Atta] : Je me sens si fatiguée... Les Continentaux ont utilisé notre technologie pour améliorer leur arsenal militaire, et à l’heure où nous parlons, ils attaquent les Insulaires.

Lisez l’entrée 2055.

## ENTRÉE 2194 LE MONDE DES VISITEURS



Journal personnel de Tohn McMuts

Bien trop de portails peuvent être empruntés, aussi ai-je restreint nos choix aux deux destinations les plus importantes : la plantation, et la décharge d’énergie. Revenir de ces endroits va nous réclamer beaucoup de temps et d’énergie, donc nous n’avons pas le droit à l’erreur.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Visiter la plantation** - Défaussez 1 marqueur Connaissances des Visiteurs pour lire l’entrée 2211.
- » **Visiter le monde-décharge** - Défaussez 1 marqueur Connaissances des Visiteurs pour lire l’entrée 2214.
- » **Visiter un autre lieu** - Lisez l’entrée 2025.

## ENTRÉE 2195 CARTE STELLAIRE

Si la carte **N06** n’est pas dans la porte-cartes *Colonies* (page 7 du Classeur du Vaisseau), vous pouvez défausser 1  et 1  pour déplacer la carte **N06** (*Port-Mosaïque*) de « Colonies » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».

Communication entre Tamara Woon et Ferraille

[Ava] : Quelle joie de vous entendre, Tamara. Comment allez-vous ?


[Tamara] : Bien, même si la gravité me pèse.

[Ava] : Et la politique locale ?

[Tamara] : Tout va bien. L’économie est florissante, mais depuis la fin des conflits beaucoup de mercenaires n’ont plus rien à faire. J’ai été contactée par une vétérane aérogone qui cherche un travail. Est-ce que la Section Sécurité recrute ?

[Ava] : Toujours. Mettez-nous en contact.

Vous pouvez remettre 1 Découverte *Technologie extraterrestre* de « Découvertes récoltées » (Boîtier B) dans son paquet. Si vous le faites, déplacez la carte **E69** (*Vétéran*) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à « Armurerie ».

Vous pouvez dépenser 1  pour lire l’entrée 2026. Sinon, cette entrée prend fin ici.

## ENTRÉE 2196 CARTE STELLAIRE

Enregistrement déclassifié du Conseil des Tétrarques


[Tohn] : Vous « rayonnez », ce qui est le symbole universel du bonheur chez les Terriens, non ?

[Tamara] : Tout à fait. Oui, je suis heureuse. J’ai récemment contacté un vaisseau de pèlerins idémiens. Tout comme nous, ils ciblent une planète riche en gisements de métal. Nous venons de régler les détails pour établir une entreprise commune d’exploitation minière.

[Tohn] : Formidable, nous allons pouvoir partager notre expérience et nos expertises... Une affaire rondement menée !

[Tamara] : Oui, je sais !

Vous pouvez affecter 2 Membres d'équipage pour déplacer la carte **N14** (21 Delphini) de « Colonie » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Sinon, gagnez 2 .

## ENTRÉE 2197 TRACHE'I

Extrait de *Premier Contact*, par Atta

Nous avons fait tout notre possible.

Personnellement, j'avais épuisé toute chance de ramener à la raison les deux nations ; nous ne pouvions interrompre ce que nous avions enclenché.

Nous ne pouvions plus empêcher la guerre.

Durant le décollage, je restai devant le hublot, à moitié aveuglée par les larmes, à observer les flammes ravager ce monde naguère fertile, sans pouvoir faire taire cette voix intérieure qui répétait « C'est de ta faute ».

Oui, c'était de notre faute. Si nous n'étions pas intervenus, nous n'aurions jamais déclenché le conflit le plus dévastateur auquel j'aie jamais assisté.

Je le regretterai à jamais.

Déplacez la carte **S12** (*Une civilisation brisée*) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2198 PARADIS SAUVAGE

Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[Tamara] : Personne ne va prendre la parole ?

[Tohn] : Je pense...

[Tamara] : Non, Tohn, pas vous. Je n'ai pas envie d'entendre que cette mission de sauvetage est une catastrophe, et que nous devrions tous être désolés.

[Tohn] : Mais c'est le cas. Sur l'immense groupe rencontré, nous sommes parvenus à sauver une poignée de malheureux. Choqués et blessés, ils ne se rétabliront peut-être jamais...

[Ava] : Nous allons prendre soin d'eux.

[Tamara] : Oui, nous allons aider ces survivants à se remettre d'aplomb, à reprendre le travail et à apprécier la vraie vie.

- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Retirez du jeu la carte Atterrissement **L9**.
- Tous les Membres d'équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l'Atterrisseur sont tués !
- Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.
- S'il n'y a AUCUN Membre d'équipage sur le Secteur de l'Atterrisseur, l'Atterrisseur est perdu, avec tout son contenu :
  - Défaussez la moitié (arrondie à l'inférieur) des Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.
  - Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **21** (porte-cartes *Passerelle*) et retournez la carte Atterrisseur représentant votre atterrisseur actuel, face « Endommagé » visible (sauf s'il s'agit d'un Atterrisseur de base).
- Déplacez la carte **Y27** (*Lambda Corvii*) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Lisez l'entrée **2332**.

## ENTRÉE 2199 ESPÉRANCE

Enregistrement de l'Équipe de terrain : **Espérance**

\*\*\* *crissements de pas, rafales de vent* \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Hé, les gars, regardez la taille de ce cratère...

[ÉdT, agent 2] : C'est impressionnant, mais...

\*\*\* *série de bips* \*\*\*

[ÉdT, agent 2] (inquiet) : C'est bien ce que je pensais, ce n'est pas un cratère volcanique. Le capteur détecte des radiations.

[ÉdT, agent 1] : Bordel... Quelqu'un aurait fait mumuse avec des bombes nucléaires dans le coin ?

[ÉdT, agent 2] : C'est peut-être la raison pour laquelle nous n'avons trouvé aucun vestige de civilisation...

[ÉdT, agent 1] : Et pas le moindre organisme, même de petite taille. Un bombardement nucléaire de grande ampleur est toujours suivi d'un hiver nucléaire, qui peut annihiler des écosystèmes entiers.

[ÉdT, agent 2] : Oui, mais un hiver nucléaire n'oblitére pas toute forme de vie, surtout des êtres sentients. Nous aurions au moins dû trouver des signes de civilisation. J'ai une autre hypothèse... CAPCOM, vous me recevez ?

[CAPCOM] : Cinq sur cinq.

[ÉdT, agent 2] : Pouvez-vous effectuer un scan rapide de la surface, pour chercher d'autres cratères aussi réguliers que celui-ci ?

[CAPCOM] : Je m'en occupe.

\*\*\* *un bref silence* \*\*\*

[CAPCOM] : On en a localisé dix-sept...

[ÉdT, agent 3] : Dix-sept !

[CAPCOM] : ... rien que sur cet hémisphère.

[ÉdT, agent 2] : Merci, CAPCOM. Bien, c'est évident : cette planète était un site inhabité servant aux essais nucléaires.

[ÉdT, agent 1] : Je me demande qui est derrière tout ça. À mon avis, une civilisation clairement puissante... et plutôt furax ! Je suggère qu'on prélève des échantillons, peut-être qu'ils nous aideront à découvrir ce qui s'est passé ici.

- Gagnez la Découverte unique **9**. Si vous l'avez déjà, gagnez 2 Indices *Minéral*.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**

## ENTRÉE 2200 PARADIS SAUVAGE

A  – Vous avez sauvé les personnes réfugiées dans le Centre de ravitaillement.

B  – Vous avez sauvé les personnes réfugiées dans l'Entrepôt.

## ENTRÉE 2201 ESPÉRANCE

Fresques commémoratives

[Artiste] : Excusez-moi...

[Vétéran de l'ÉdT] : Oui ?

[Artiste] (excité) : Je me souviens de vous, aux infos ! Vous faisiez partie de la mission Espérance, non ?

[Vétéran de l'ÉdT] : Effectivement. C'est drôle que vous vous en souveniez, c'était il y a déjà quelques années.

[Artiste] : C'est un honneur de vous rencontrer, vraiment ! Je peux vous montrer quelque chose ? Votre mission a été pour moi une vraie source d'inspiration, et j'en ai fait... une grande fresque, qui représente la base dans la Vallée abritée ! Voudriez-vous y jeter un œil ? Elle est juste au coin de la rue !

[Vétéran de l'ÉdT] (légèrement exaspéré) : Oui, bien sûr...

[Artiste] : La voilà ! Qu'en pensez-vous ?

[Vétéran de l'ÉdT] : Incroyable ! Vous savez, la colonie est plus petite que sur votre fresque. Elle est bien plus basique, ses murs sont plus hauts et cabossés par endroits. De plus, tout est recouvert d'une épaisse couche de poussière. On ne se focalisait pas vraiment sur l'aspect esthétique...

[Artiste] : Mais elle vous plaît ?

[Vétéran de l'ÉdT] (après un bref silence) : Oui. Vous avez choisi les bonnes couleurs ; j'aime beaucoup le ton bleu des étangs... et les teintes verdâtres de la biomasse tout autour des murs de la base. Ça me renvoie à tout ce qu'on a accompli là-bas. Merci.

[Artiste] : C'est moi qui vous remercie !

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P105**.

Placez la carte **P107** sur le Secteur 7.

Lisez l'entrée **2142**.

## ENTRÉE 2202 TREMOR

Journal personnel du commandant de l'Équipe de terrain

Mon premier contact avec Tremor n'a pas été très positif. À peine avons-nous atterri, que nous nous sommes retrouvés plongés dans un brouillard impénétrable. Nos capteurs indiquaient un niveau élevé d'ammoniac dans l'air, que nos combis avaient du mal à filtrer. Le sol était humide, les herbes – non comestibles – coupantes comme des rasoirs, et la visibilité était quasiment nulle.

J’étais en train de penser que la situation n’aurait pas pu être pire, quand soudain nous avons vu une créature bipède cavalier dans la brume.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P147**.

Placez la carte Menace *Acidipède* sur l’emplacement indiqué au-dessus du plateau de Planète, et placez la silhouette de l’*Acidipède* sur le Secteur **3**.

## ENTRÉE 2203 TREMOR

Enregistrement de l’Équipe de terrain

\*\*\* bruits d’une machine de forage \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : On y est presque, continuez à creuser ! On va pouvoir mettre la main sur cette anomalie.

[Cdt de l’ÉdT] : Je ne suis pas sûr qu’il faille s’en réjouir. D’autres que nous diraient que c’est une bombe à retardement...

\*\*\* La machine s’arrête \*\*\*

[ÉdT, agent 2] (trionphant) : Ne vous inquiétez pas, commandant. J’y suis...

[Cdt de l’ÉdT] : Très bien. À présent, reculez doucement.

\*\*\* bips d’une alerte \*\*\*

[Cdt de l’ÉdT] : Qu’est-ce que... Les murs de la grotte tremblent ! les Pumillions avaient raison, elle est sur le point de s’effondrer ! Chopez ce putain de cristal et tirons-nous !

Gagnez la Découverte unique **6**.

Tous les Membres d’équipage sur ce Secteur lancent .

Défaussez le PDI de ce Secteur.

## ENTRÉE 2204 TREMOR

- Tous les Membres d’équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l’Atterrisseur sont tués ! Retirez leurs cartes Membre d’équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d’équipage sur les plateaux Équipage.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **27** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2205 PORT-MOSAÏQUE

Si les conditions ci-dessous ne sont pas remplies, cette entrée prend fin.

- La case **C** de l’entrée **2960** est cochée.
- Il y a 2 marqueurs sur la carte Mission **M05**.

Si les conditions sont remplies, lisez l’entrée **2248**.

## ENTRÉE 2206 TREMOR

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : Regardez où vous mettez les pieds. J’ai pas envie que l’un de nous prenne un bain dans ce mucus verdâtre !

[ÉdT, agent 1] (murmure) : Commandant !

[Cdt de l’ÉdT] : Quoi ?

[ÉdT, agent 1] : Il me semble avoir entendu... comme si quelqu’un marchait dans l’eau.

[ÉdT, agent 2] (effrayé) : Là, en bas ! Vous le voyez ?

[ÉdT, agent 1] : Oui, on dirait... un gros renard. Il me dépasse en taille, et doit peser plus lourd que nous trois réunis !

[Cdt de l’ÉdT] : Je le vois aussi ! Ah, il est parti. Heureusement, il ne nous a pas vus. Bien, armes au poing, on avance. C’est pas un écureuil des marais qui va nous empêcher de finir cette mission !

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P001**.

Placez la carte Menace *Vulpes Palus* sur l’emplacement indiqué au-dessus du plateau de Planète et la silhouette correspondante sur le Secteur **1**.

## ENTRÉE 2207 TREMOR

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

lisez l’entrée **2213**.

lisez l’entrée **2220**.

lisez l’entrée **2223**.

## ENTRÉE 2208 LA BORDURE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : CAPCOM, ici l’Atterrisseur 13. Nous continuons notre descente. Tous les systèmes sont opérationnels.
















[CAPCOM] : Ravi de l’entendre. Continuez.

[ÉdT, agent 1] : J’ai entendu dire que pour les Terriens, le chiffre 13 porte chance.

[Cdt de l’ÉdT] : Espérons-le. Bien, lancez la procédure d’atterrissage.

Commencez la Procédure d’Atterrissage :

- Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » sur la Piste d’Atterrissage.
- Lancez le dé de Danger et appliquez l’effet correspondant au résultat obtenu, en fonction du tableau 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 gagne une quatrième Blessure, ignorez la carte Blessure et le dé de Blessure.
- Faites progresser la Piste d’Atterrissage (déplacez le marqueur de 1 case vers la droite), mais sans aller au-delà de la dernière case.
- Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l’entrée **2210**. Sinon, retournez à l’étape 2.

	<b>Nuage de cendres</b>	Chaque Membre d’équipage <b>7</b>  moins  .
	<b>Tourbillon de fumée</b>	Résolvez le résultat correspondant à la valeur de votre  : 7+ – Rien ne se passe. 6 – Chaque Membre d’équipage lance  . 4 ou 5 – Chaque Membre d’équipage lance  . 3 ou moins – Chaque Membre d’équipage lance  .
	<b>Turbulence</b>	Si vous avez au moins 4  et 4  , Chaque Membre d’équipage  . <b>Sinon</b> , choisissez entre les options suivantes : » Chaque Membre d’équipage lance  . » Défaussez <b>2</b> cartes Équipement au hasard.
	<b>Opportunité</b>	<b>Si vous avez au moins 6</b>  , faites progresser de 1 la Piste d’Atterrissage.

## ENTRÉE 2209 LA BORDURE

Enregistrement déclassifié de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : La situation de la planète sur le plan écologique est catastrophique. Nous devons agir : si rien n’est fait pour sauver son écosystème, la colonie ne survivra jamais. Des questions ?

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **10-11**.
- Trouvez les cartes Mission **M26** et **M40** et placez-les sur les emplacements Mission au bord du plateau de Planète.
- S’il y a un Membre d’équipage de Rang 1 dans l’Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K13**. S’il y a un Membre d’équipage de Rang 2 dans l’Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K14**. Placez-les du côté « En cours », sur l’emplacement indiqué sur le plateau de Planète. Vous pouvez regarder la face « Terminé » à tout moment.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **26** et suivez la procédure « Commencer l’Exploration planétaire ».

**Conseil** : De nombreux indices sont cachés dans les entrées au sujet de l’écosystème et des dépendances entre les PDI. Il est recommandé de prendre des notes lors de cette Exploration et des potentielles visites de cette planète.

## ENTRÉE 2210 LA BORDURE

Si cette case est déjà cochée, lisez l’entrée **2209**. Sinon, poursuivez la lecture :

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : Bien, écoutez tous, voici une rapide présentation de la planète. Son écosystème a été grandement endommagé par des explosions nucléaires, mais la situation peut empirer à tout moment... Vous devez savoir que nous sommes ici au bord d’un désastre encore plus grand.

En résumé, nous devons faire tout notre possible pour réparer les dommages subis par l'environnement et le protéger. Nous devons également rejoindre les vestiges d'une colonie idémienne située non loin d'ici, pour tenter de comprendre ce qui l'a détruite et voir si l'on peut faire bon usage de ces ruines. Des questions ?

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **10-11**.
- Trouvez les cartes Mission **M23** et **M25** et placez-les sur les emplacements Mission au bord du plateau de Planète.
- S'il y a un Membre d'équipage de Rang 1 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K13**. S'il y a un Membre d'équipage de Rang 2 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K14**. Placez-les du côté « En cours », sur l'emplacement indiqué sur le plateau de Planète. Vous pouvez regarder la face « Terminé » à tout moment.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **26** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 2211 LE MONDE DES VISITEURS

Journal personnel de Tohn McMuts

La Plantation est calme - en fait, c'est même un endroit assez plaisant - mais nulle trace du diplomate. Nous rendre ici était une perte de temps... et quitter cette dimension va nous coûter bien plus encore.

## ENTRÉE 2212 TREMOR

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Que cherchons-nous précisément, commandant ?

[Cdt de l'ÉdT] : Les analyses géologiques en orbite basse montrent sans l'ombre d'un doute que cette zone possède de riches gisements de minerai, aisément accessibles via un réseau de grottes.

[ÉdT, agent 2] : Je vois l'entrée, commandant. Elle semble avoir été reconstruite et renforcée. Quelqu'un est venu ici avant nous...

[Cdt de l'ÉdT] : Vite, armes au poing. On entre.

\*\*\* échos de pas prudents \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Cette grotte a déjà été explorée, il y a longtemps. Vous voyez les poutres qui soutiennent la voûte ? Elles sont vieilles, mais elles tiennent bon. Et là, des débris ont été déblayés.

[ÉdT, agent 2] : C'était nous ? Ou peut-être les Idémiens, ou les Alucinar...

[Cdt de l'ÉdT] : Aucune archive n'en parle. Chut... vous entendez ? Des voix !


\*\*\* au loin, des voix se mêlent au vrombissement de machines \*\*\*

[ÉdT, agent 1] (stupéfait) : Ceux qui ont renforcé les parois de la grotte... ils sont jamais partis !

[Cdt de l'ÉdT] : L'IA ne reconnaît pas la langue. Écoutez tous, notre priorité a changé : nous sommes sur le point d'entrer en contact avec une espèce sentiente inconnue.

Gagnez 1 Indice *Flore étrange*.

Placez tous les Membres d'équipage des Secteur **5**, **6** et **7** sur le Secteur **4**.

Ensuite, chaque Membre d'équipage Réactive 1 .

Remplacez le PDI sur le Secteur **7** par la carte **P141**.

Remplacez le PDI sur le Secteur **5** par la carte **P142**.

Remplacez le PDI sur le Secteur **6** par la carte **P143**.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P144**.

## ENTRÉE 2213 TREMOR

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Ces arbres ne sont pas assez solides pour supporter notre poids ! Regardez, l'écorce se détache quand on la touche !

[Cdt de l'ÉdT] : OK, n'y grimpez pas, alors. Cherchez autour de vous, nous devons trouver un endroit où caler notre échelle télescopique pour atteindre un air respirable.

Gagnez 1 Indice *Flore étrange*.

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur Réactive 1  et pioche 1 carte de Section.

## ENTRÉE 2214 LE MONDE DES VISITEURS


Communication entre Ferraille et Tohn McMuts

Nous avons réussi ! Je me suis résolu à me rendre sur le monde aquatique où les Visiteurs déversent leur énergie.

J'avais l'intuition que c'était l'endroit idéal où se débarrasser d'une personne gênante. Nous avons rapidement retrouvé notre diplomate ; par chance, les quelques notions qu'il avait acquises lors de missions de reconnaissance lui avaient permis de survivre dans cet environnement hostile en attendant d'être sauvé.

Il confirma mes soupçons : une poignée de Visiteurs orthodoxes l'avait attaqué et avait décidé de se débarrasser de cet intrus - en effet, ils abhorrent ceux de notre genre, qu'ils considèrent comme des traîtres. L'émissaire nous a exprimé sa gratitude et souhaite rester à notre service.

Déplacez la carte **E68** (*Diplomate compétent*) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à « Armurerie ».

Gagnez 1 .

Cochez la case de l'entrée **2019** sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2215 LA BORDURE


Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Je viens de recevoir les relevés du radar du *Journeyer*. Écoutez tous : il semble que le fleuve ait changé de lit plusieurs fois.

[ÉdT, agent 2] : le dernier changement est récent, d'ailleurs.

[Cdt de l'ÉdT] : Cette information peut nous être utile.

Si la case de l'entrée **2283** est cochée, lisez l'entrée **2217**. Sinon, si la case suivante n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte.

Gagnez 1 .

Gagnez 3 Indices *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 2216 CARTE STELLAIRE

Rapport d'exploration d'Atta

Révérés Tétrarques,

Les tests ont montré que les boucliers d'énergie que j'ai conçus ne sont assez résistants pour permettre l'exploitation minière des sections les plus dangereuses de la ceinture d'astéroïdes. J'espère néanmoins que mes autres réalisations technologiques vous apporteront satisfaction.

Vous pouvez affecter 1 Membre d'équipage pour déplacer la carte **E16** (*Bouclier d'énergie*) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à « Armurerie ».

Sinon, gagnez 1 .

## ENTRÉE 2217 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Remontez-moi la carte 3D, voulez-vous.

[ÉdT, agent 1] : Qu'avez-vous en tête, commandant ?

[Cdt de l'ÉdT] : Je me disais... Nous n'avons pas les moyens de changer le cours d'un fleuve, mais nous pourrions tenter de donner un coup de main à Mère Nature... Et si nous faisons partir un bras du fleuve par là ?

[ÉdT, agent 1] : Vers la forêt fumante ?

[Cdt de l'ÉdT] : Exactement !

Défaussez toutes les Dégradations des Secteurs **2** et **4**. Remplacez le PDI sur le Secteur **2** par la carte **P183**, et celle sur le Secteur **4** par la carte **P187**.

## ENTRÉE 2218 CARTE STELLAIRE

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

OK, écoutez tous. Ce caillou volcanique glacial se souviendra de nous jusqu'à la fin des temps. CAPCOM, l'Équipe de terrain est prête à tester les stimulants réactionnels. Trois... Deux... Un...

Vous pouvez affecter 1 Membre d'équipage pour déplacer la carte **E17** (*Stimulant réactionnel*) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à « Armurerie ».

Sinon, gagnez 1 .

## ENTRÉE 2219 CARTE STELLAIRE

Chroniques d'Alburt Wonrock

Depuis deux jours, tout le monde ne parle plus que de l'action de sauvetage effectuée par le *Journeyer*. Son équipage avait repéré un petit appareil de reconnaissance aérugon qui flottait à la dérive à la limite de son rayon d'action. Percée en de nombreux endroits par des débris d'astéroïdes, sa coque n'allait pas pouvoir tenir très longtemps. L'équipage aérugon, qui comprenait de nombreux blessés, a été sauvé juste avant la catastrophe. Notre

communauté aérugone a chaleureusement accueilli ces survivants, et l'idée selon laquelle Ferraille est toujours prête à tendre la main n'a jamais été aussi forte.

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

Déplacez la carte **S18 (Bonne humeur)** de « Crises à venir » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2220 TREMOR

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Je n'ai jamais vu des asticots aussi mignons ! Regardez, ils sont roses et blancs.

[ÉdT, agent 1] : Ravi d'apprendre que tu les aimes, mais cherchons plutôt un tronc sans vers. À mon avis, tes petites merveilles les dévoient de l'intérieur !

[ÉdT, agent 2] : Là, il y a une parcelle de terre sèche, avec un grand arbre qui semble ne pas être touché par les vers. Peut-être même qu'on peut y monter.

[Cdt de l'ÉdT] : Un volontaire pour grimper ?

Gagnez 2 Indices *Flore étrange* OU 2 Indices *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 2221 PORT-MOSAIQUE

Journal personnel du commandant de l'Équipe de terrain

Ce monde est en proie à une série de calamités ; pire, sa communauté semble divisée. Il y a les Visiteurs, qui croient que la planète est bénie et sous la protection de leur Mère ; ils affirment vouloir venir à bout des problèmes auxquels elle fait face mais n'ont pas les moyens de tous les résoudre. Ils nous ont offert des ressources et nous ont invités à les rencontrer dans le quartier des Échanges, pour que nous parlions plus longuement. Ce qui m'inquiète, c'est qu'ils nous ont aussi demandé de ne pas entrer en contact avec le groupe adverse, les Moissonneurs. Je ne veux surtout pas que notre arrivée aggrave les conflits locaux, d'autant que nous avons déjà vu cet autre groupe quitter le spatioport mécontent. Nous poursuivons la mission. Terminé.

Gagnez 2 Indices *Flore étrange*.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P121**.

Cochez la case **B** de l'entrée **2960**.

## ENTRÉE 2222 TREMOR

Journal personnel du commandant de l'Équipe de terrain

Le cœur battant, je me suis avancé vers les étrangers pour m'adresser à eux.

Plutôt petites, ces créatures restaient impressionnantes : leurs bras en forme de tronc touchaient presque le sol, et une collerette de peau durcie abritait leur tête. Ils étaient plus nombreux que nous et connaissaient sans doute mieux la zone : s'ils étaient devenus agressifs, la situation aurait été critique.

Par chance, ce n'a pas été le cas. Ils semblaient aussi intrigués que nous.

« Bonjour, ai-je lancé. Nous venons de Ferraille. Nous ne vous voulons aucun mal. »

De toute évidence, mon destinataire n'avait jamais entendu d'anglais interstellaire... Sa langue, rude et gutturale, m'était tout aussi incompréhensible. Par chance, nous avons découvert que nous maîtrisions tous les deux un dialecte idémien, ce qui a permis à notre IA d'élaborer une méthode pour communiquer. J'ai alors pu entamer ma première conversation avec ce représentant d'une espèce extraterrestre inconnue...

« Nous : Pumilions, dit-il. Nous : Paix. »

Quelle joie d'entendre ces mots !

« Recherches : Cristal. Transpercée : Planète. »

Cette deuxième phrase a retenu mon attention : après tout, les Terriens racontaient une histoire effroyable, celle d'un cristal dévoreur de planètes. Je l'ai questionné, et nous avons appris qu'une grande structure cristalline poussait effectivement à l'intérieur de la planète, et que les Pumilions souhaitaient l'étudier ; toutefois, je n'étais pas sûr qu'il s'agisse ici du fameux Cristal.

À mon grand soulagement, les Pumilions ne sont pas belliqueux : au contraire, ils voulaient en savoir davantage à notre sujet. Mais avant cela, ils devaient achever les recherches qu'ils menaient dans les environs.

J'ai pu alors conclure mon premier accord interstellaire : je leur ai proposé de les aider à terminer leurs recherches, après quoi les Pumilions nous céderaient leur base - ils ont accepté avec joie - et se rendraient à bord de Ferraille.

Mais pour ce faire, leur expédition devait d'abord se débarrasser d'une créature locale qui n'avait de cesse de piller leurs provisions et perturber leurs chercheurs. Par nature pacifiques, ils ne tenaient pas à ce que le monstre périsse : ils avaient juste besoin qu'il soit tenu à distance.

Remplacez la carte Mission **M08** par la carte Mission **M09**.

Placez la carte Mission Optionnelle **M10** sur l'emplacement Mission Optionnelle au bord du plateau de Planète.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P150**.

Remplacez le PDI sur le Secteur **1** par la carte **P152**.

Si la carte Menace *Vulpes Palus* et sa silhouette ne sont pas révélées, placez la carte sur l'emplacement indiqué au-dessus du plateau de Planète et la silhouette sur le Secteur **5**.

Cochez la case **A** de l'entrée **2252** sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2223 TREMOR

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Commandant, je suis arrivé au-dessus de la couche de brouillard. L'air y est aussi toxique qu'au niveau du sol.

[Cdt de l'ÉdT] : Continue de grimper... Prudemment.

[ÉdT, agent 1] : Je vois un nid, dans les branches. Il est très gros, et... encore plus toxique que l'air alentour ! Il atteint presque le niveau critique.

[ÉdT, agent 2] : Logique. La créature dont c'est le nid sécrète sans doute ces substances toxiques en excès pour former son système de défense.

[Cdt de l'ÉdT] : C'est peut-être l'espèce de paresseux bipède aperçu plus tôt. Si on arrivait à désactiver son système de défense... il pourrait nous être très utile !

Gagnez 1 Indice *Spécimen vivant*.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**.

Gagnez la Découverte unique **17**.

## ENTRÉE 2224 FERRAILLE

Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

Ferraille, ici le capitaine du *Journeyer*. Nous avons croisé la route d'un étrange objet jaune qui dérivait dans l'espace. Son origine et sa fonction sont inconnues, mais il pourrait s'agir d'une sorte de conteneur. Les scanners indiquent qu'il contient une faune inhabituelle.

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

Gagnez 1 Découverte *Spécimen vivant* et placez-la dans « Découvertes récoltées ». Puis lisez l'entrée **2230**.

## ENTRÉE 2225 LA BORDURE

Compte rendu officiel du commandant de l'Équipe de terrain

Sans le matériel d'exploration, nous ne serions pas allés bien loin, mais je suis inquiet des dégâts que nous sommes susceptibles de provoquer involontairement à l'environnement. Nous devons rester vigilants en permanence, ce qui est éprouvant. Mais nous faisons de notre mieux. Terminé.

Placez la carte Menace *Espèce locale* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète (si elle y est déjà, rien ne se passe).

Si la silhouette de l'*Espèce locale* n'est PAS sur le plateau de Planète, placez-la sur le Secteur **3**.

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

Lisez les instructions à côté de la case ci-dessous pour vous familiariser avec ces règles, mais n'appliquez PAS ce texte pour le moment.

Chaque Membre d'équipage lance **d6**. Si un Membre d'équipage doit gagner une Blessure à cause de ce lancer, placez 1 Dégradation sur son Secteur à la place. Le résultat de ce dé de Danger peut être réduit comme tous les autres lancers de dés de Danger (par exemple grâce à un Équipement).

## ENTRÉE 2226 CARTE STELLAIRE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : C'est juste un cratère, les gars. Et si on cherchait...

\*\*\* série de bips \*\*\*

[ÉdT, agent 1] (inquiet) : Les capteurs détectent des radiations.

[ÉdT, agent 2] : Il y aurait eu des armes nucléaires ? Ici ?!?

[ÉdT, agent 3] : C'est peut-être la raison pour laquelle nous n'avons trouvé aucun vestige de civilisation...

[ÉdT, agent 2] : Et qu'on n'a pas trouvé le moindre organisme, même de petite taille. Un bombardement nucléaire de grande ampleur est toujours suivi d'un hiver nucléaire, qui peut annihiler des écosystèmes entiers.

[CAPCOM] : Équipe de terrain, explorez le cratère. Vous trouverez peut-être des indices qui nous permettront d'y voir plus clair.

Déplacez la carte 9 (Bout de métal radioactif) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2227 CLASSEUR DU VAISSEAU

Rapport de Trache'i

Vénérables Tétrarques, nos laboratoires et nos usines fonctionnent à plein régime, mais j'ai entendu des Ferrailleurs se plaindre de problèmes de sécurité. Ils pensent que cet aspect est négligé. L'un de vous souhaite-t-il s'exprimer à ce sujet ?

Cochez la case N de l'entrée 2985 sans appliquer son texte. Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2228 CLASSEUR DU VAISSEAU

Récit d'un Visiteur

Mère nous envoyait examiner monde après monde, dans le but d'en trouver un où expulser à nouveau l'énergie excédentaire de notre dimension. Nous avons fini par trouver une planète adéquate, et avons entamé les préparatifs, puis des survivants de la bataille sont apparus : nous leur dispensions avec joie l'énergie en excès. Au début, Mère était satisfaite de leur présence ; mais maintenant qu'Elle sait qu'ils hébergent des Traîtres, Elle n'est plus certaine de faire perdurer cette coopération.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Informer le Visiteur que les « traîtres » sont des sentients merveilleux, et que leur Mère a toujours la possibilité de rappeler son représentant si elle ne veut pas étendre son influence ici – lisez l'entrée 2434.
- » Ne pas jeter de l'huile sur le feu, et essayer d'éviter toute future rencontre entre les Visiteurs de Ferraille et ceux du Monde-Mère – lisez l'entrée 2366.


## ENTRÉE 2229 CLASSEUR DU VAISSEAU

A  
 B

Si les cases A et B sont cochées, lisez l'entrée 2456. Sinon, poursuivez la lecture :

Négociations avec les Visiteurs

[Visiteur] : Mère vous informe qu'Elle apprécie la manière dont notre coopération évolue, aussi tient-Elle à vous offrir ces généreux présents. Toutefois, sa gratitude sera plus grande encore une fois que vous aurez accepté de lui envoyer quelques candidats pour ses recherches.

Gagnez ! 

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Lui envoyer quelques sentients – Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau, page 3). Piochez 2 Découvertes de n'importe quel type et placez-les dans « Découvertes récoltées ».
- » Refuser – Cochez la case A (ou la case B si la A est déjà cochée) au début de cette entrée.

## ENTRÉE 2230 CARTE STELLAIRE

Cochez la première case non cochée. S'il reste des cases NON cochées, poursuivez le jeu. Sinon, poursuivez la lecture :

Chroniques d'Alburt Wonrock

Qui aurait imaginé que les conteneurs que nous n'avons cessé de trouver dérivant dans l'espace étaient en fait les pièces d'un puzzle, et que terminer celui-ci allait déclencher un curieux événement ?

Il ne fait quasiment aucun doute qu'une fois réunis, les conteneurs ont émis un signal que les capteurs de Ferraille n'ont pas pu détecter, et que ce signal a attiré l'étrange entité apparue quelques semaines plus tard à proximité du bloc recomposé. Elle changeait constamment de forme et de couleur, et des parties de son corps disparaissaient puis réapparaissaient, comme gobées par d'autres dimensions. Cet être, qui prétendait avoir été le premier Visiteur à se séparer de leur Mère dans des temps très anciens, s'est présenté comme étant l'Individu. Il a expliqué être venu récupérer ses conteneurs, qu'une anomalie multidimensionnelle avait dispersés : les échantillons qu'ils contenaient étaient d'une grande valeur, mais il a décidé de les octroyer à Ferraille pour aider la communauté à se développer.

À notre grande confusion, l'Individu a pris les conteneurs sans leur cargaison, avant de disparaître.

Cette rencontre, qui n'aura duré en tout qu'une heure, inspirera sans doute nos scientifiques comme nos philosophes pendant au moins un siècle. J'ai hâte d'en savoir davantage sur cet étrange parent...

Déplacez la carte 16 (Cadeau du mystérieux collectionneur) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2231 TREMOR

Journal personnel du commandant de l'Équipe de terrain

Nous n'étions plus qu'à quelques pas de la sortie du tunnel, quand le sort a décidé de nous jouer un mauvais tour : tout à coup, un puissant tremblement de terre a fait pleuvoir sur nos têtes d'énormes blocs de pierre. Une fois le nuage de poussière dissipé, nous avons réalisé qu'un amas de rochers bouchait partiellement la sortie...

Défaussez la carte Circonstances planétaires actuelle.

Placez la carte P148 au-dessus de toutes les cartes du Secteur 5.

## ENTRÉE 2232 TREMOR

Journal personnel du commandant de l'Équipe de terrain

Nous étions tous nerveux, mais personne n'a rebroussé chemin. Après tout, nous formions l'Équipe de terrain, l'élite de Ferraille !

Mais quand au bout de quelques pas nos scanners se sont mis à sonner, l'angoisse nous a pétrifiés : le niveau des toxines alentour était si élevé qu'elles corrodait nos filtres à air !

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

Lancez B1.  
 Lancez D1.  
 Lancez DE.

## ENTRÉE 2233 TREMOR

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Rejoignons le bout du tunnel, il devrait y avoir un énorme réservoir, là-bas.

\*\*\* Les bruits de pas continuent \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Regardez, le niveau de l'eau baisse lentement... Ça n'arrive pas sans raison ; est-ce que ça pourrait être lié à l'activité sismique de la planète ?

[Cdt de l'ÉdT] : C'est possible. Tiens, il y a un Pumilion assis, là-bas. On dirait qu'il a besoin d'aide.

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

[Cdt de l'ÉdT] : Excusez-moi, nous sommes...

[Pumilion] : Fond : Transpercé. Cristal : Recherches.

[Cdt de l'ÉdT] : Euh... Le fond du lac a été percé par un cristal ?



[Pumilion] : Vite : Eau. Montée : Danger.

[Cdt de l'ÉdT] : Le niveau de l'eau peut remonter ? Les courants des eaux souterraines sont dangereux ?

[Pumilion] : Nuire.

[ÉdT, agent 1] : Commandant, on devrait vraiment rentrer.

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, mais... Et si jamais ce cristal est vraiment comme celui qui à l'époque avait menacé de dévorer la Terre ? Ça vaut la peine de vérifier comment il réagit à l'eau.

Gagnez 1 Indice *Minéral*.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P149**.

## ENTRÉE 2234 PORT-MOSAIQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain


[Habitant 1] : Le bidonville ? Un sale endroit, où vit une fille vraiment torquée, réputée pour enlever des gens et demander des rançons. N'y foutez pas les pieds !

[Habitant 2] : Le Gosier ? Ouah là, faut pas s'en approcher - ou alors pour le buter direct ! Enfin, essayer.

[Habitant 3] : On peut dire ce qu'on veut sur les Visiteurs, mais ils se soucient de nous, en fait. Ils ont donné un coup de main à ceux du bidonville, si si !

[Habitant 4] : Ce ne sont pas les seuls. Une amie m'a raconté qu'un groupe installé au nord leur était également venu en aide.

[Habitant 5] : Si vous voulez mon avis, tout ce bordel, c'est la faute de personne. Les Moissonneurs aussi, ils ont l'intention d'aider ! On devrait tous se calmer, parce que cette agitation sociale, c'est vraiment pas bon.

Vous pouvez  pour gagner 1 Indice *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 2235 ESPÉRANCE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] (parle tout seul) : Bon, qu'est-ce qu'il reste à faire ? Les murs tiennent bon et le site est prêt à être agrandi. Cette nouvelle base va sans doute apporter du réconfort à notre bonne vieille Ferraille. Mais d'abord...

**\*\*\* bruits de course \*\*\***

[ÉdT, agent 2] (haletant) : Écoute ça, on a trouvé un réseau de grottes pas loin, à même pas quatre kilomètres au nord-ouest !

[ÉdT, agent 1] : Et ?

[ÉdT, agent 2] : On y a envoyé une sonde... Il y a de l'eau, plein ! Toute la section est parcourue de cours d'eau.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**.

Placez la carte **P108** sur le Secteur **6**.

## ENTRÉE 2236 TREMOR

Enregistrement de l'Équipe de terrain

**\*\*\* clapotis incessant \*\*\***

[ÉdT, agent 1] : Commandant, les résultats sont disponibles.

[Cdt de l'ÉdT] : Allez-y.

[ÉdT, agent 1] : Selon notre base de données, le cristal de cette planète possède des propriétés identiques au dévoreur de planètes.

[ÉdT, agent 2] : Et il s'avère que les forts courants des rivières souterraines le font vibrer. Donc logiquement, plus ces courants sont puissants, plus les tremblements de terre sont violents.

[Cdt de l'ÉdT] : Donc ce mystère est presque résolu : si nous construisons des barrages ou si nous parvenons à réorienter les rivières souterraines, le cristal ne fera plus vibrer la croûte terrestre... Mais s'il s'agit vraiment d'un cristal tueur de planète, il s'étendra, et les tremblements de terre continueront.

[Pumilion] : Vérité.

[Cdt de l'ÉdT] : Merci. Ah, j'allais oublier : voici un disque dur avec nos données. Il vous sera peut-être utile.

[Pumilion] : Remerciement. Partir : Base. Maintenant.

Défaussez le PDI de ce Secteur.

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur pioche 1 carte de Section.

Lisez l'entrée **2277**.

## ENTRÉE 2237 CARTE STELLAIRE

Chroniques d'Alburt Wonrock

Les mystères de l'espace intersidéral ne cesseront jamais de m'étonner. Aujourd'hui, nos drones ont intercepté un conteneur bleu de conception inconnue qui dérivait dans l'espace. Il était rempli d'un minerai incroyablement jusqu'alors inconnu.

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

Gagnez 1 Découverte *Minéral* et placez-la dans « Découvertes récoltées ». Ensuite, lisez l'entrée **2230**.

## ENTRÉE 2238 TREMOR

Journal personnel du commandant de l'Équipe de terrain

Rencontrer une espèce inconnue n'a jamais été mon rêve ; me lier d'amitié avec, encore moins. Avec son brouillard permanent et son sol détrempé, Tremor me paraissait l'endroit le moins propice de l'univers à une telle rencontre. Pourtant, c'est ici que j'ai fait la connaissance des Pumilions, et que nous avons initié une nouvelle étape de coopération.

Les Pumilions partagent notre point de vue. Grâce à notre aide, leurs recherches ont pris moins de temps et ont donné de meilleurs résultats. Mais nous avons un but précis... Le cristal découvert semble inactif, il ne devrait pas interférer avec notre future colonie. Les Pumilions ont tenu parole : une fois leurs recherches terminées, ils nous ont cédé leur base. De plus, certains d'entre eux ont décidé de venir voir Ferraille.

C'est un peuple étrange : minutieux et dotés d'une pensée analytique, ils sont avides de connaissances. Cruellement francs dans certaines situations et réservés à d'autres moments, ils sont reconnaissants en toutes circonstances. Pacifiques mais potentiellement dangereux, technologiquement avancés mais émotionnellement limités... Quoi qu'il en soit, dans le vide glacial, indifférent et obscur de l'espace, nous saisissons toujours l'opportunité d'une nouvelle amitié : celle des Pumilions est inestimable.

Défaussez la carte Mission **M09**.

Gagnez la Découverte unique **14**. Si vous l'avez déjà, gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

Déplacez la carte **N05** (Tremor) de « Colonies » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2239 TREMOR

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Commandant, j'ai réfléchi, au sujet de, comment... l'écureuil des marais.

[Cdt de l'ÉdT] : Vulpes Palus. Dis-moi.

[ÉdT, agent 2] : Peut-être qu'il a dérobé des provisions pour nourrir sa progéniture... Les Pumilions sont pacifiques, ça fait d'eux des cibles faciles.

[Cdt de l'ÉdT] : Mais bien sûr ! Je vais aller leur expliquer.

**\*\*\* s'éclaircit la gorge, puis se met à parler lentement \*\*\***

[Cdt de l'ÉdT] : Forme de vie : Environs. Vole pour nourrir : ses bébés.

[Pumilion] : Nourrir ?

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, donner à manger.

[Pumilion] : Pourquoi ?

[Cdt de l'ÉdT] : Euh... pour subvenir besoins. Et... bébés trop faibles, vous voyez ? Trop petits pour chasser.

[Pumilion] : Étrange. Nous : Pas : Nourrir.

[Cdt de l'ÉdT] : Ah non ?

[Pumilion] : Croissance : Centres. Fournir : Nourriture.

[ÉdT, agent 1] (murmure) : Une espèce sentiente qui ignore l'instinct parental ?

[Cdt de l'ÉdT] : Laissez de la nourriture à l'extérieur. Le Vulpes Palus ne vous dérangera plus.

[Pumilion] : Bien. Tremblements de terre : Vous : Venir : Bunkers.

[Cdt de l'ÉdT] : On peut venir se cacher dans vos bunkers en cas de tremblement de terre ? Merci !

Gagnez 1 Provisions.

Défaussez le PDI de ce Secteur.

Lisez l'entrée **2277**.

## ENTRÉE 2240 TREMOR

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* bruits de pas, respiration bruyante \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : C'est plus dur que ce que je pensais... Ces tunnels étroits me rendent vraiment claustrophobe.

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, mais regarde autour de toi. As-tu déjà contemplé des cristaux rouges aussi beaux ?

[ÉdT, agent 1] : Il y en a de partout. La moindre paroi en est constellée !

\*\*\*bruits de forage \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : Il y a un groupe là-bas. Eh, est-ce que c'est vous que nous devons aider ?

\*\*\* les bruits de forage se rapprochent \*\*\*

[Pumilion] : Extraction : Cristal.

[ÉdT, agent 1] : Wouah... Regardez, ils ont retiré une énorme partie du mur du tunnel, pour mettre au jour le cristal.

[Pumilion] : Mettre au jour : Anomalie.


[Cdt de l'ÉdT] : L'anomalie ?

[Pumilion] : Structure : Différence.

[Cdt de l'ÉdT] : Intéressant...

[ÉdT, agent 1] : On leur file un coup de main ?

[Cdt de l'ÉdT] : Faisons ça.

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur Réactive 2 .

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P146.

## ENTRÉE 2241 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Hé, écoutez tous ! J'ai trouvé des graines, dans la forêt calcinée ! Un conteneur entier. Je ne pense pas qu'elles repousseront dans le coin - le sol est sec, carbonisé, même - mais on leur trouvera sans doute un endroit plus accueillant, non ?

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, nous allons faire pousser une nouvelle forêt !

[ÉdT, agent 1] : Je vous prends au mot, commandant.

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

Gagnez la Découverte unique 22 et gagnez 2 Indices *Flore étrange*.

Gagnez 2 Indices *Flore étrange*.

## ENTRÉE 2242 TREMOR

Journal personnel du commandant de l'Équipe de terrain

Notre curiosité l'a emporté, et nous avons prudemment exploré les environs. Nous avons failli nous perdre dans une forêt marécageuse noyée dans la brume, après quoi nos détecteurs de signes de vie ont capté des signaux très nets : ceux d'une chose énorme mais rapide, habituée à l'environnement. En les suivant, nous sommes tombés sur un nid bien entretenu, étonnamment propre... qu'occupait la progéniture du *Vulpes Palus* ! Les créatures semblaient inoffensives, et certains agents ont été tentés d'en emporter quelques-uns. J'ai hésité... N'était-ce pas très discutable, sur le plan éthique ? De plus, un des petits pouvait crier pour appeler ses parents.

Il ne fallait pas prendre de décision à la légère.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

» Emmener certains des petits – lisez l'entrée 2246.

» Ne pas toucher au nid – lisez l'entrée 2254.

## ENTRÉE 2243

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Qu'est-ce que c'est ?

[ÉdT, agent 1] : Ça pourrait être des antennes, mais tout est tellement bizarre, ici... Impossible de deviner.

[Cdt de l'ÉdT] : D'après nos premiers scans, ce sont bien des antennes, et... Regardez, ici.

\*\*\* série de bips \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : Elles sont reliées au reste de la base.

[ÉdT, agent 1] : Elles devaient servir à recevoir de l'énergie.

[Cdt de l'ÉdT] : Sans doute. Mais elles semblent endommagées. On doit d'abord se renseigner sur la technologie utilisée, et ensuite on essaiera de les réparer. OK, on continue.

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et lisez l'entrée 2533.

## ENTRÉE 2244 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Oubliez ces maudits échantillons ! La forêt brûle autant qu'un faisceau de plasma !

[ÉdT, agent 1] : Oui, mais cette partie semble moins...

[Cdt de l'ÉdT] : Non, je ne peux pas vous laisser risquer votre vie.

Chaque Membre de l'équipage sur ce Secteur  et gagne une Blessure *Brûlé*.

## ENTRÉE 2245 CARTE STELLAIRE

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

CAPCOM, nous nous approchons de l'objet. Il est violet et a la forme d'une caisse de transport, mais... immense. Les scanners indiquent qu'il contient des plantes. De mémoire de Ferrailleur, on n'a jamais rien vu de tel - ni le conteneur ni les plantes...

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

Gagnez 1 Découverte *Flore étrange* et placez-la dans « Découvertes récoltées ». Puis lisez l'entrée 2230.

## ENTRÉE 2246 TREMOR

Journal personnel du commandant de l'Équipe de terrain

Après mûre réflexion, nous avons capturé les bébés du *Vulpes Palus* et les avons placés dans un conteneur insonorisé, car ils ne cessaient de glapir. Le *Journeyer* nous a félicités et nous a informés qu'ils étaient prêts à étudier les petits *Vulpes*, voire à les dresser pour aider les Équipes de terrain à l'avenir.

J'ai accueilli la nouvelle avec enthousiasme, mais au fond de moi le conflit faisait rage. La culpabilité m'a poussé à partir retrouver le nid, en vain. Le gros écureuil adulte l'avait sans doute caché ailleurs, et mieux. Un choix judicieux...

Déplacez la carte E70 (*Vulpes Palus*) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à « Armurerie ».

Laissez la silhouette du *Vulpes Palus* sur son Secteur actuel.

Défaussez le marqueur Temps de la carte Menace *Vulpes Palus*.

Retournez la carte Menace *Vulpes Palus* de l'autre côté, *Mère Furieuse* (ne défaussez aucun marqueur de cette carte, placez-les simplement sur l'autre face).

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P000.

## ENTRÉE 2247 TREMOR

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

Lisez l'entrée 2249.

Lisez l'entrée 2251.

Lisez l'entrée 2203.

## ENTRÉE 2248 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* conversation atténuée par une porte qu'on ferme ; soupir de soulagement \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : On dirait qu'on s'en est sorti, commandant !

[Cdt de la mission] : Oui, retournons à l'atterrisseur, j'ai besoin de relire le projet d'accord et de demander conseil au *Journeyer*.

[ÉdT, agent 2] : Qu'est-ce que vous voulez vérifier ? Vous les avez entendus, commandant : ils nous offrent une énorme remise sur les ressources !

[Cdt de la mission] : Il peut très bien contenir une entourloupe ou des pièges.

[ÉdT, agent 1] : Très bien. On va enfin pouvoir se reposer un peu !

[Cdt de la mission] : Se reposer ? On est sur le point d'embarquer leur représentant à bord du *Journeyer* pour qu'il rejoigne Ferraille. Donc avant qu'il pose un pied dans cet atterrisseur, je veux que ce soit tellement propre qu'on puisse bouffer par terre. C'est compris ?

- Déplacez la carte **N04** (Port-Mosaïque) de « Colonies » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez la carte **B15** (Représentant de Port-Mosaïque) de « Cartes Passerelles » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Si la case **B** de l'entrée **2960** est cochée, rien ne se passe. Sinon, gagnez 4 Indices *Technologie extraterrestre*.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P126**.
- Défaussez toutes les cartes Mission.

## ENTRÉE 2249 TREMOR

Journal personnel du commandant de l'Équipe de terrain

Les Pumilions nous ont encouragés à travailler lentement et prudemment, afin d'éviter d'endommager le cristal. De plus, les scans géologiques ont indiqué une instabilité structurelle : creuser trop hâtivement pourrait faire s'effondrer les parois et la voûte.

Gagnez 2 Indices *Minéral*.

## ENTRÉE 2250 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de la mission] (s'éclaircit la gorge) : Nous sommes ravis de pouvoir enfin vous rencontrer...

[Représentant des Visiteurs] : Pas nous. Il y a un traître parmi vous ! Nous ne tolérons pas les égocentriques qui se sont détournés de Mère.

[Cdt de la mission] : Je comprends... mais que diriez-vous de mettre de côté ces différences – pour le bien de la planète ?

[Représentant des Visiteurs] : Nous pouvons essayer, mais ce sera à contrecœur. Il y a bien une chose que vous pourriez faire pour Mère et pour nous...

[Cdt de la mission] : Je vous écoute.

[Représentant des Visiteurs] : Nous cherchons à nous emparer du Gosier, une créature qui sévit à la surface de la planète. Une créature aussi résistante mérite d'être étudiée... Vous pourriez vous porter volontaires pour l'entraver.

[Cdt de la mission] : L'entraver ?

[Représentant des Visiteurs] : La capturer, plutôt. Et pour vous motiver, je peux vous assurer du soutien des habitants du bidonville, dont les Moissonneurs ne se préoccupent plus depuis trop longtemps et qui souffrent beaucoup, notamment à cause du Gosier. Jusqu'à présent, nous sommes les seuls à avoir apporté notre aide à ceux du bidonville, donc une fois le Gosier neutralisé, ils vous seront reconnaissants.

[Cdt de la mission] : Bien, laissez-moi en parler à mon équipe.

» **Accepter leur offre** – Lisez l'entrée **2145**.

» **Leur dire que vous allez y réfléchir** – Rien ne se passe.

## ENTRÉE 2251 TREMOR

Journal personnel du commandant de l'Équipe de terrain

Nous avons réussi à déplacer l'énorme rocher qui bloquait la voie menant à ce que les Pumilions considéraient comme une anomalie. À notre grande surprise, c'en était bien une.

Nous nous tenions devant un fragment du cristal dont la taille s'était miraculeusement accrue après qu'il a été séparé de son noyau. Les Pumilions avaient appris l'existence du cristal tueur auquel la Terre avait dû faire face ; ils ont suggéré que celui de Tremor était sans doute devenu inactif, mais qu'une partie avait dû muter.

J'ai été surpris par leur décision d'emporter avec eux cette partie ayant muté pour l'étudier en détail dans leur laboratoire ; leur soif de connaissance m'a paru à la fois juste et inquiétante, car j'avais le sentiment qu'en fait, les Pumilions n'avaient pas vraiment pris au sérieux notre récit de planète Terre menacée...

Nous voulions continuer de creuser, mais les Pumilions nous ont avertis que la grotte était sur le point de s'effondrer. J'ai pourtant décidé de prendre le risque, et de tenter de percer quelques trous supplémentaires.

Gagnez 3 Indices *Minéral*.

Lisez l'entrée **2277**.

## ENTRÉE 2252 TREMOR



Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* *vrombissement des moteurs* \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Cette nouvelle planète a beaucoup à offrir... Un système fluvial complexe, une flore et une faune riches...

[ÉdT, agent 2] : ... Et un brouillard impénétrable !

[Cdt de l'ÉdT] : Sans parler de son activité sismique. Si ce n'était qu'un marécage recouvert d'une brume permanente, ce serait déjà sinistre... Mais non, c'est un marais recouvert d'une brume permanente... en ébullition constante ! Avec de fréquents tremblements de terre.

[ÉdT, agent 1] : Génial. Mais elle a des ressources...

[Cdt de l'ÉdT] : Plein ! Et...

\*\*\* *hurlement des sirènes* \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : Alerte ! On subit de violentes turbulences !

[ÉdT, agent 1] : Vous voulez dire des secousses terrestres, je pense !

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » sur la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu, en fonction du tableau 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 gagne une quatrième Blessure, ignorez la carte Blessure et le dé de Blessure.
3. Faites progresser la Piste d'Atterrissage (déplacez le marqueur de 1 case vers la droite), mais sans aller au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », passez à l'étape 5. Sinon, retournez à l'étape 2.
5. Ouvrez la Planétopédie aux pages **6-7** (Tremor).
  - S'il y a un Membre d'équipage de Rang 1 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K05**. S'il y a un Membre d'équipage de Rang 2 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K06**. Placez-les du côté « En cours », sur l'emplacement indiqué sur le plateau de Planète. Vous pouvez regarder la face « Terminé » à tout moment.
  - Si la case **A** est cochée, trouvez la carte Mission **M09** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète. Ensuite, si la carte Découverte unique **6** est toujours sur l'emplacement Découverte unique, placez la carte Mission Optionnelle **M10** sur l'emplacement Mission Optionnelle au bord du plateau de Planète.
  - Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **26** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

	<b>Nuage Corrosif</b>	Choisissez entre les options suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Sécuriser la soute</b> Si  est de 3 ou plus, chaque Membre d'équipage .</li> <li><b>Sinon</b>, chaque Membre d'équipage .</li> <li>» <b>Protéger le cockpit</b> Perdez 4 moins  Provisions.</li> </ul>
	<b>Surchauffe aérodynamique</b>	<b>Rediriger le liquide de refroidissement</b> Si  est de 3 ou plus, .
	<b>Turbulences</b>	<b>Attachez vos ceintures !</b> Choisissez entre les options suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>» Chaque Membre d'équipage lance .</li> <li>» Un Membre d'équipage lance .</li> </ul>
	<b>Coque rouillée</b>	Si  est de 2 ou plus faites progresser de 1 la Piste d'Atterrissage. <b>Sinon</b> , rien ne se passe.

## ENTRÉE 2253 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

**\*\*\* bruits de pas au loin ; conversations étouffées ; des cris \*\*\***

[ÉdT, agent 1] : Regardez tous ces bâtiments... Ce quartier a connu des jours meilleurs !

[Cdt de la mission] : C'est le moins qu'on puisse dire. On sent la misère rien qu'en respirant.

[ÉdT, agent 2] : Eh, un groupe s'approche !

[Cdt de la mission] : Restez sur vos gardes.

**\*\*\* La conversation est noyée sous des cris de colère \*\*\***

[Habitant 1] : Mais qui voilà, les nouveaux pantins des Moissonneurs !

[ÉdT, agent 2] : Mais pas du tout...

[Habitant 1] : Ta gueule, sale crevure !

[Habitant 2] : Pourquoi vous aidez ces putains de sangsues ?

[Habitant 1] : Ouais, les Visiteurs sont les seuls qui essaient de changer les choses, ici.


[Cdt de la mission] : Quoi ? Mais pourquoi vous...

[Habitant 2] : Vous avez offensé les seuls alliés qu'on avait !

[Habitant 1] : Attrapez-les ! On va leur donner une bonne leçon !

[Cdt de la mission] : Réglez vos armes pour étourdir !

**\*\*\* coups de feu, cris de ceux touchés \*\*\***

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur lance . Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P123.

## ENTRÉE 2254 TREMOR

Journal personnel du commandant de l'Équipe de terrain

Récolter des spécimens de nouvelles espèces fait partie de notre travail, mais pour des raisons éthiques, j'ai suggéré que nous laissons les petits. Nous sommes des explorateurs, pas des kidnappeurs.

À la place, nous avons exploré un moment les environs du nid. Tout du long, nous étions persuadés que le Vulpes Palus nous épiait secrètement à distance, et c'est sans surprise que nous avons constaté la disparition du nid. L'écureuil a dû le déplacer et le cacher mieux que la fois précédente. Tant mieux !

Gagnez 1 Découverte Spécimen Vivant.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P000.

## ENTRÉE 2255 CARTE STELLAIRE

Rapport officiel de Trache'i 456/12

Toutes nos tentatives pour identifier le conteneur orange croisé par hasard dans l'espace ont été infructueuses. En l'ouvrant, nous avons découvert un certain nombre de machines et d'appareils d'origine inconnue, dont la fonction reste à déterminer.

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

Gagnez 1 Découverte Technologie extraterrestre et placez-la dans « Découvertes récoltées ». Puis lisez l'entrée 2230.

## ENTRÉE 2256 LA BORDURE

Placez 2 Dégradations sur le Secteur 4.

N'oubliez pas de résoudre l'Incidence verte.

## ENTRÉE 2257 CARTE STELLAIRE

Rapport de Tohn McMuts

J'aimerais à présent expliquer l'anomalie du planétoïde recouvert de glace : il s'agit là d'un cas d'entropie inversée - la glace fond dans une zone, et une grande quantité d'énergie y est émise -, ce qui pourrait signifier que s'y trouve... un conduit d'évacuation du monde des Visiteurs.

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

Gagnez 3 .

## ENTRÉE 2258 LA BORDURE

L'eau relâchée s'écoule librement et termine sa course dans le lac situé à l'extrême sud.

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

Défaussez toutes les Dégradations du Secteur 5. Remplacez le PDI sur le Secteur 5 par la carte P189.

## ENTRÉE 2259 CARTE STELLAIRE

Journal personnel d'Atta

Je le savais ! Le conteneur vert récupéré en train de tourbillonner dans l'espace contient bel et bien des éléments prodigieux. Les micro-organismes totalement uniques qu'il contenait vont tenir la Section Sciences occupée pendant des mois... Un vrai trésor !

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

Gagnez 1 Découverte Micro-organisme et placez-la dans « Découvertes récoltées ». Puis lisez l'entrée 2230.

## ENTRÉE 2260 TREMOR

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Cet endroit va me manquer.

[ÉdT, agent 1] : C'est quoi qui va te manquer, exactement ? Le niveau des toxines ? Le brouillard ? les asticots ? Ou bien les tremblements de terre ?

[ÉdT, agent 2] : Le sentiment que je faisais quelque chose, je pense. Dès que la gravité s'en mêle, les défis commencent !

[ÉdT, agent 1] : Oui, mais autant de défis à la fois, ça devient vite pénible.

[Cdt de l'ÉdT] : Activation des moteurs. Journeyer, vous nous recevez ? Nous lançons la procédure de décollage.

Si votre carte Mission actuelle est la carte M08 ou M09, lisez l'entrée 2204. Sinon, poursuivez la lecture :

1. Tous les Membres d'équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l'Atterrisseur sont tués ! Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.
2. Retirez du jeu la carte Atterrissage L3.
3. Déplacez la carte Y12 (21 Delphini) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
4. Déplacez les cartes W28 à W38 de « Équipage indisponible » (Boîtier A) à « Recrues ».
5. Déplacez la carte E65 (Conseiller Pumilion) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à « Armurerie ».
6. Lisez l'entrée 2280.

## ENTRÉE 2261 TREMOR

Journal personnel du commandant de l'Équipe de terrain

Le cœur battant, je me suis avancé vers les étrangers pour m'adresser à eux.

Plutôt petites, ces créatures restaient impressionnantes : leurs bras en forme de tronc touchaient presque le sol, et une collerette de peau durcie abritait leur tête. Ils étaient plus nombreux que nous et connaissaient sans doute mieux la zone : s'ils étaient devenus agressifs, la situation aurait été critique.

Par chance, ce n'a pas été le cas. Ils semblaient aussi intrigués que nous.

« Bonjour, ai-je lancé en regardant celui qui s'était avancé pour me faire face. Nous venons de Ferraille. Nous ne vous voulons aucun mal. »

Mon destinataire a alors levé une main d'une manière étonnamment similaire à une antique tradition terrienne, et a répondu dans un dialecte idémien :

« Bonjour. Nous : Pumilions. Nous : Paix. »

Avais-je halluciné ? Un représentant d'une espèce extraterrestre inconnue qui parlait une langue maîtrisée par notre IA ?!? Cela déniait toute probabilité...

« Comment avez-vous appris notre langue ? », ai-je balbutié dans le même dialecte idémien.

Aussitôt, notre IA a élaboré un canal de communication pour faciliter nos échanges. Les Pumilions m'ont expliqué qu'autrefois ils avaient trouvé une colonie idémienne, où ils avaient appris des informations sur les espèces de Ferraille. Mais la colonie avait été anéantie, comme si la planète avait été attaquée depuis l'espace.

J'étais à la fois fasciné et choqué par ces découvertes.

« Et que faites-vous ici ?

– Recherches : Cristal. Transpercée : Planète. »

Ces quelques mots ont retenu mon attention : après tout, les Terriens racontaient une histoire effroyable, celle d'un cristal dévoreur de planètes. Je les ai questionnés et ils m'ont fourni d'autres faits tout aussi intéressants : une grande structure cristalline poussait effectivement à l'intérieur de la planète, et les Pumlions souhaitaient l'étudier ; toutefois, je n'étais pas sûr qu'il s'agisse ici du fameux Cristal.

À mon grand soulagement, les Pumlions ne sont pas belliqueux : au contraire, ils voulaient en savoir davantage à notre sujet. Mais avant cela, ils devaient achever les recherches qu'ils menaient dans les environs.

J'ai pu alors conclure ce qui allait être mon tout premier accord interstellaire : je leur ai proposé de les aider à terminer leurs recherches, après quoi les Pumlions nous céderaient leur base - ils ont accepté avec joie - et se rendraient à bord de Ferraille.

Mais pour ce faire, leur expédition devait d'abord se débarrasser d'une créature locale qui n'avait de cesse de piller leurs provisions et perturber leurs chercheurs. Étant par nature pacifiques, ils ne tenaient pas particulièrement à ce que le monstre périsse : ils avaient juste besoin qu'il soit tenu à distance.

Gagnez 3 Indices *Spécimen vivant*.

Remplacez la carte Mission **M08** par la carte Mission **M09**.

Placez la carte Mission Optionnelle **M10** sur l'emplacement Mission Optionnelle au bord du plateau de Planète.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P150**.

Remplacez le PDI sur le Secteur **1** par la carte **P152**.

Si la carte Menace *Vulpes Palus* et sa silhouette ne sont pas révélées, placez la carte sur l'emplacement indiqué au-dessus du plateau de Planète et la silhouette sur le Secteur 5.

Cochez la case A de l'entrée **2252** sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2262 PORT-MOSAÏQUE

S'il y a 1 marqueur sur la carte **M06**, lisez l'entrée **2288**. Sinon, cette entrée prend fin ici.

## ENTRÉE 2263 TREMOR

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* hurlement des sirènes \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Merde, l'ordi a planté ! Il veut relancer les diagnostics.

[Cdt de l'ÉdT] : Ignore-les ! On n'a pas le temps !

[ÉdT, agent 2] : Je peux pas, il a totalement planté, je t'ai dit !

\*\*\* clinement d'un câble qu'on débranche brutalement \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : Laissez tomber l'ordi.

\*\*\* grondement d'un tremblement de terre \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, on décolle en mode évacuation d'urgence ! On a des blessés. Je répète : on a des blessés. On va essayer de...


- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Défaussez la moitié (arrondie à l'inférieur) des Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **27** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.


## ENTRÉE 2264 LA BORDURE



Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Nous avons trouvé un lac souterrain. Nous faisons une courte pause, le temps de reprendre notre souffle et de prélever des échantillons d'eau. Si nous décidons de reconstruire la colonie, il nous faudra trouver des sources de biomasse. Bien, allons-y.

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte.

Gagnez 1 

Gagnez 1  chaque Membre d'équipage sur ce Secteur lance .

Gagnez 1  chaque Membre d'équipage sur ce Secteur lance .

## ENTRÉE 2265 LA BORDURE

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Visiblement, le fond de l'étang est encombré de débris dus à une guerre, dont certains sont radioactifs. À toute l'équipe : ne marchez pas dans l'eau, et surtout, ne ramassez rien de ce qui se trouve dedans. Soyez prudents.

Gagnez 1 Indice *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 2266 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : On est arrivés il y a combien de jours, déjà ?

[ÉdT, agent 2] : Six.

[ÉdT, agent 1] : Six jours... Regarde, les branches des arbres bourgeonnent déjà, et une herbe fraîche a commencé à pousser. Ça me met vraiment en joie, tu sais !

[ÉdT, agent 2] : Oui, les stigmates de la guerre auront bientôt disparu : ce sera alors le plus beau projet auquel j'aie jamais participé.

[ÉdT, agent 2] : Moi aussi.

Défaussez la carte Mission **M25**. Trouvez la carte Mission Optionnelle **M24** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.

## ENTRÉE 2267 LA BORDURE

Rapport officiel du commandant de l'Équipe de terrain

Nous avons fait de notre mieux, mais certaines erreurs étaient malheureusement inévitables. J'ai le regret de vous informer que nos actions inconsidérées ont fini par accélérer la dégradation de l'écosystème de la planète.

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 Menace *Espèce locale* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète (si elle y est déjà, rien ne se passe). Si la silhouette de l'*Espèce locale* n'est PAS sur le plateau de Planète, placez-la sur le Secteur 3. Lisez l'entrée **2270**.

La Menace *Espèce locale* effectue les actions Flair et Danger. Si la silhouette de l'*Espèce locale* n'est PAS sur le plateau de Planète, placez-la sur le Secteur 3 à la place. Lisez l'entrée **2270**.

## ENTRÉE 2268 ESPÉRANCE

Chroniques d'Alburt Wonrock

« ... devrait marcher, à présent. Hé, Journeyer, vous nous entendez ? »

Voilà les premiers mots qui ont été envoyés depuis Espérance à notre vaisseau, puis relayés vers Ferraille. Le message nous est parvenu après avoir traversé l'espace durant de trop longues heures ; si seulement nous avions disposé du Chevalier noir, qui nous permettait de communiquer instantanément !

Malgré tout, les Tétrarques étaient ravis : le spatioport était achevé. La communication était basique mais suffisante. Ferraille ne tarderait pas à envoyer des pionniers coloniser Espérance pour y vivre, et en retour un flux de ressources affluerait vers la station. À bord de la station, nous étions tous pleins d'espoir.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P101**.

Lisez l'entrée **2142**.

## ENTRÉE 2269 TREMOR

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Viens par là... Bien, brave bête ! Tiens, tu as droit à un poisson !

[ÉdT, agent 2] : Ce n'est pas parce que tu as trouvé ça dans l'eau que c'est un poisson...

[ÉdT, agent 1] : Peu importe. Regarde, notre paresseux toxique a l'air intrigué !

[ÉdT, agent 2] : Peut-être qu'il a juste faim.

[Cdt de l'ÉdT] : Lance-lui le, euh... poisson, comme ça on le saura.

\*\*\* plouf \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Il continue de t'observer... Il n'a pas faim, il t'aime bien, c'est tout !

[ÉdT, agent 1] : Bon, au cas où tu aurais raison, on n'a plus qu'à activer le champ neutralisant.

[Cdt de l'ÉdT] : Je viens de le faire.

\*\*\* série de bips \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : Ça marche ! Le champ neutralisant supprime ses émissions de toxines. On peut maintenant embarquer notre Acidipède plus-très-toxique avec nous, pour concocter une solution chimique de détoxication.

[ÉdT, agent 1] : Il nous suit ... On s'est trouvés un animal de compagnie !

Déplacez la carte E71 (Acidipède) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à « Armurerie ». Vous pouvez défausser la carte Menace Acidipède et sa silhouette.

## ENTRÉE 2270 LA BORDURE

Appliquez l'effet de la première condition valide :

S'il y a 2 Dégradations sur le Secteur 1 – Lisez l'entrée 2272.

S'il y a 2 Dégradations sur le Secteur 2 – Lisez l'entrée 2273.

S'il y a 2 Dégradations sur le Secteur 3 – Lisez l'entrée 2274.

S'il y a 2 Dégradations sur le Secteur 4 – Lisez l'entrée 2275.

S'il y a 2 Dégradations sur le Secteur 5 – Lisez l'entrée 2276.

S'il y a 2 Dégradations sur le Secteur 6 – Lisez l'entrée 2279.

## ENTRÉE 2271 ESPÉRANCE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Trois, deux, un... c'est parti.

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

[ÉdT, agent 2] : Camarades, notre toute première station de purification d'eau de la colonie semble... parfaitement opérationnelle !

\*\*\* bips signalant une panne. Coup de pied contre une surface métallique. Les bips cessent \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Voilà, maintenant, c'est le cas !

[ÉdT, agent 1] : Bientôt, tout le monde boira l'eau du coin, purifiée par notre magnifique station... Cette planète est vraiment pleine de promesses !

- Gagnez 1 
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P110.

## ENTRÉE 2272 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Le rover est en plein milieu, il empêche tout le monde d'avancer, tu peux le déplacer ?

[ÉdT, agent 1] : La zone est totalement recouverte de débris, où voulez-vous que je le mette ?

[Cdt de l'ÉdT] : Là-bas, près de ce bâtiment.

[ÉdT, agent 1] : Je m'en occupe.


\*\*\* un moteur est mis en marche \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Le bâtiment en question n'a pas l'air très stable, commandant.

[Cdt de l'ÉdT] : Vous pensez que les vibrations du moteur risquent de faire s'eff...

\*\*\* bruits d'éboulement \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : C'est pas vrai... Le seul bâtiment encore habitable de la colonie est tombé en poussière.


Si le PDI Les ruines est visible sur le Secteur 1, placez la carte P182 sur le Secteur 1. Sinon, chaque Membre d'équipage sur le Secteur 1 lance .

Ensuite, retirez 2 Dégradations du Secteur 1. S'il y a toujours un Secteur avec au moins 2 Dégradations, lisez l'entrée 2270.

## ENTRÉE 2273 LA BORDURE

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Merde... (haletant) CAPCOM... En remuant le sol qui recouvrait du charbon incandescent, nous avons accidentellement relancé l'incendie... Toute la zone brûle de nouveau, nous devons la quitter de toute urgence.


Si le PDI La forêt en flammes est visible sur le Secteur 2, placez la carte P184 sur le Secteur 2. Sinon, chaque Membre d'équipage sur le Secteur 2 lance .

Ensuite, retirez 2 Dégradations du Secteur 2. S'il y a toujours un Secteur avec au moins 2 Dégradations, lisez l'entrée 2270.

## ENTRÉE 2274 LA BORDURE

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Nous avons détecté des secousses sismiques, pas très intenses mais continues. Or nous devons explorer l'intérieur de la montagne. J'espère qu'elles ne vont pas s'intensifier.

Si le PDI Une montagne meurtrie est visible sur le Secteur 3, placez la carte P186 sur le Secteur 3. Sinon, chaque Membre d'équipage sur le Secteur 3 lance .

Ensuite, retirez 2 Dégradations du Secteur 3. S'il y a toujours un Secteur avec au moins 2 Dégradations, lisez l'entrée 2270.

## ENTRÉE 2275 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Le fleuve sort de son lit !

[ÉdT, agent 1] : C'est vraiment la dernière chose dont on avait besoin... Sous peu, toute la zone va devenir un dangereux marécage.

Si le PDI Une rivière mourante est visible sur le Secteur 4, placez la carte P188 sur le Secteur 4. Souvenez-vous, dès qu'un Membre d'équipage quitte le Secteur 4, il ne peut PAS y retourner durant toute la durée de cette Exploration.


Sinon, chaque Membre d'équipage sur le Secteur 4 lance .

Ensuite, retirez 2 Dégradations du Secteur 4. S'il y a toujours un Secteur avec au moins 2 Dégradations, lisez l'entrée 2270.

## ENTRÉE 2276 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, j'ai une très mauvaise nouvelle... En tentant de désamorcer un missile encore intact, nous avons involontairement provoqué une fuite de toxines dans le lac. Nous n'avons pas fini d'évaluer l'impact de cette erreur.

Si le PDI Un étang presque asséché est visible sur le Secteur 5, placez la carte P190 sur le Secteur 5. Sinon, chaque Membre d'équipage sur le Secteur 5 lance .

Ensuite, retirez 2 Dégradations du Secteur 5. S'il y a toujours un Secteur avec au moins 2 Dégradations, lisez l'entrée 2270.

## ENTRÉE 2277 TREMOR

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 Indice Spécimen vivant.

Lisez l'entrée 2238.

Gagnez 3 Indices Spécimen vivant.

## ENTRÉE 2278 CARTE STELLAIRE

Sommet stratégique de la Tétrarchie

Révérés Tétrarques, en tant qu'officier en charge du développement de la stratégie, j'aimerais vous présenter la planète HAT-P-44 C, nommée Cabale aquatique. Comme vous pouvez le constater, elle est recouverte à 86 % d'océans. Les quelques petits archipels qui parsèment l'hémisphère nord n'ont que peu d'intérêt pour nous. Ses océans, en revanche, regorgent de formes de vie très intéressantes ; à première vue, il semblerait que ce soient des versions miniatures des géants de Cabale. Tétrarque Ava, ils vous paraîtront sans doute familiers et attrayants.

Gagnez 1 Découverte Spécimen vivant et placez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 2279 LA BORDURE


Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Vous faites une de ces têtes...

[ÉdT, agent 1] : On vient de faire une chose terrible !

[Cdt de l'ÉdT] : Que s'est-il passé ?



[ÉdT, agent 1] : Sans le vouloir, on a fait disparaître des eaux souterraines. Toute la zone sera bientôt complètement déserte.

Si le PDI La morne plaine est visible sur le Secteur 6, placez la carte P192 sur le Secteur 6. Sinon, chaque Membre d'équipage sur le Secteur 6 lance .

Ensuite, retirez 2 Dégradations du Secteur 6. S'il y a toujours un Secteur avec au moins 2 Dégradations, lisez l'entrée 2270.

## ENTRÉE 2280 RÉCIT

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte.

- Gagnez 1  Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.
- Gagnez 1  Déplacez les cartes F07 (Niveau de recherche 1) et F14 (Niveau de production 1) de « Améliorations d’Installation » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ». Déplacez la carte C17 (Place commerciale) de « Projets de Production » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ». Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.
- Déplacez la carte C20 (Centre de formation) de « Projets de Production » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ». Déplacez les cartes W50 à W52 de « Équipage indisponible » (Boîtier A) à « Recrues ». Lisez l’entrée 2326.

## ENTRÉE 2281 LA BORDURE

Appliquez l’effet de la première condition valide :

- Si vous êtes sur le Secteur 1, lisez l’entrée 2282.
- Si vous êtes sur le Secteur 2 :
  - et que le PDI *La forêt en flammes* est visible sur le Secteur 2, lisez l’entrée 2283.
  - et que la carte P183 est sur le Secteur 2, lisez l’entrée 2284.
  - et que la carte P184 est sur le Secteur 2, lisez l’entrée 2285.
- Si vous êtes sur le Secteur 3 :
  - et que le PDI *Une montagne meurtrie* est visible sur le Secteur 3, lisez l’entrée 2286.
  - et que la carte P185 est sur le Secteur 3, lisez l’entrée 2287.
  - et que la carte P186 est sur le Secteur 3, lisez l’entrée 2289.
- Si vous êtes sur le Secteur 4 :
  - et que le PDI *Une rivière mourante* est visible sur le Secteur 4, lisez l’entrée 2291.
  - et que la carte P187 est sur le Secteur 4, lisez l’entrée 2292.
  - et que la carte P188 est sur le Secteur 4, lisez l’entrée 2293.
- Si vous êtes sur le Secteur 5 :
  - et que le PDI *Un étang presque asséché* est visible sur le Secteur 5, lisez l’entrée 2295.
  - et que la carte P189 est sur le Secteur 5, lisez l’entrée 2296.
  - et que la carte P190 est sur le Secteur 5, lisez l’entrée 2297.
- Si vous êtes sur le Secteur 6 :
  - et que le PDI *La morne plaine* est visible sur le Secteur 6, lisez l’entrée 2298.
  - et que la carte P191 est sur le Secteur 6, lisez l’entrée 2303.
  - et que la carte P192 est sur le Secteur 6, lisez l’entrée 2299.

## ENTRÉE 2282 LA BORDURE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

\*\*\* crissements de pas \*\*\*

[Cdt de l’ÉdT] : Quel spectacle désolant... Ça me déprime de voir une colonie si florissante réduite à un tas de débris. Qu’indiquent les relevés ?

[ÉdT, agent 1] : Radioactivité élevée. Signes évidents d’explosion nucléaire.

[ÉdT, agent 2] : Regardez le cratère, là-bas. Il confirme votre théorie !

[Cdt de l’ÉdT] : Quelqu’un a donc annihilé ces malheureux. On a une idée du peuple auquel appartenaient les victimes ?

[ÉdT, agent 1] : C’étaient sans doute des Idémiens. L’architecture – enfin, ce qu’il en reste – ressemble aux structures idémiennes traditionnelles. Des membres du Vanguard ou des pèlerins, je suppose. Je vais quand même prendre quelques échantillons.

[Cdt de l’ÉdT] : Il y a d’autres questions auxquelles j’aurais bien aimé qu’on réponde...

[ÉdT, agent 1] : Comme... qui les a attaqués ?

[ÉdT, agent 2] : Et pourquoi ils ont poussé le vice jusqu’à faire sauter une colonie aussi peuplée ?

[Cdt de l’ÉdT] : Exactement.

Si la case suivante n’est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte.

- Gagnez 1 Indice *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 2283 LA BORDURE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

\*\*\* crissements de pas \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Commandant, la situation de cette forêt me préoccupe. Je viens de vérifier le taux d’humidité du sol : la teneur en eau est proche de zéro.

[ÉdT, agent 2] : Vraiment ? Une étincelle, et tout s’embrase. Je ne veux pas mourir brûlé vif !

[Cdt de l’ÉdT] : Personne ne veut mourir ainsi... Et si on redirigeait un fleuve pour que la forêt s’en imbibe ?

[ÉdT, agent 1] : Un fleuve ? C’est une idée un peu folle, mais... Oui, essayons !

Si la case suivante n’est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte.

- Gagnez 1 Indice *Flore étrange*.

## ENTRÉE 2284 LA BORDURE

Canal comm du commandant de l’Équipe de terrain

Ici, la forêt a dépéri, mais ailleurs le sol pourrait être plus fertile, ou assez humide. Nous avons encore des graines : pourquoi ne pas trouver un endroit approprié pour les planter ?

Si la case suivante n’est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte.

- Gagnez 1 Indice *Flore étrange*.

## ENTRÉE 2285 LA BORDURE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : L’incendie a repris. C’est un spectacle terrifiant.

[ÉdT, agent 2] : Il va mettre des semaines à s’éteindre.

[Cdt de l’ÉdT] : Peut-être même des mois.

Si la case suivante n’est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte.

- Gagnez 1 Indice *Flore étrange*.

## ENTRÉE 2286 LA BORDURE

Rapport officiel du commandant de l’Équipe de terrain

Ma théorie initiale est que la montagne a été la cible d’une attaque terrible : une force incroyable en a détruit des pans entiers, et a criblé de cratères béants ses versants non effondrés. Nous avons aussi repéré quelques trous qui ont pu être percés par des faisceaux de plasma. Autrefois, de nombreuses rivières descendaient de la montagne, mais leurs lits sont désormais remplis de rochers.

Les tests effectués par la suite ont confirmé mon hypothèse. Le taux de radioactivité de la montagne est dangereusement élevé. Tout cela nous a fait réaliser à quel point l’attaque a dû être féroce.

Si la case suivante n’est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte.

- Gagnez 1 Indice *Minéral*.

## ENTRÉE 2287 LA BORDURE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : Vous voyez ces trous, là-bas ? Leurs contours me rappellent quelque chose. Nous pourrions les utiliser pour nous faufiler à l’intérieur de la montagne et comprendre ce qui s’est passé ici.

[ÉdT, agent 1] : Ça me paraît dangereux d’escalader...

Si la case suivante n’est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte.

- Gagnez 1 Indice *Minéral*.

## ENTRÉE 2288 PORT-MOSAÏQUE

Si la case B de l’entrée 2960 est cochée, lisez l’entrée 2290.

Sinon, lisez l’entrée 2305.

## ENTRÉE 2289 LA BORDURE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

\*\*\* crissements de pas, séries de bips \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Oh, voilà qui est intéressant...

\*\*\* bips plus rapides \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : De mieux en mieux...

[ÉdT, agent 1] : Génial ! On a trouvé un énorme gisement de minéraux !

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

Gagnez 2 Indices *Minéral*.

## ENTRÉE 2290 PORT-MOSAÏQUE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Visiteur] : Mère a béni notre coopération. Elle a été fructueuse et...

[Mercenaire] : Salut les gars, désolés de vous interrompre !

[Visiteur] (outré) : Pour l'amour de Mère, que sommes-nous censés comprendre ? Des soldats armés qui interrompent un traité commercial ?

[Cdt de la mission] : Hé, on est en train de discuter, là...

[Mercenaire] : Ouais, mais pas de ce qu'il faudrait.

[Visiteur] : Je n'aime pas le ton que vous employez avec nous. Expliquez-vous sur-le-champ ou quittez les lieux.

[Mercenaire] : on est venus représenter les Moissonneurs, parce qu'ils se sentent lésés.

[Cdt de la mission] : Lésés ?


[Mercenaire] : C'est la faction la plus puissante de Port-Mosaïque, et il est hors de question qu'ils soient écartés de transactions stratégiques de cette importance.

[Cdt de la mission] : Et que veulent-ils ?

[Mercenaire] : Que vous payiez une taxe sur ces accords. Immédiatement.

[Visiteur] : C'est scandaleux ! S'ils souhaitent négocier, ils peuvent venir le faire à cette table. Alors, allez-vous cesser de brandir vos armes ?

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Les payer** – Défaussez 2 Découvertes de n'importe quel type et lisez l'entrée 2305.
- » **Laisser les Visiteurs mener les négociations** – Cochez la case A de l'entrée 2960 et lisez l'entrée 2305.
- » **Vous débarrasser d'eux par la force** (vous ne pouvez PAS choisir cette option si un Membre d'équipage a 3 Blessures) – Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur lance . Lisez l'entrée 2305.

## ENTRÉE 2291 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Ce fleuve est malade, il est mourant...

[ÉdT, agent 2] : Pas étonnant, son eau est pleine de fange et de saletés. De plus, il a changé de lit et il n'arrose plus aucune terre.

[ÉdT, agent 1] : Si l'on veut garder espoir que la vie revienne dans cette région, sauver ce fleuve est indispensable.

[Cdt de l'ÉdT] : Oui. Nous allons le guérir.

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

Gagnez 1 Indice *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 2292 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : J'ai compris... Ces lignes le long de la montagne étaient des rivières, mais des éboulements ont obstrué leur lit. Si nous dégageons les débris, une eau pure se mettra à descendre pour se mêler au fleuve malade.

[Cdt de l'ÉdT] : Bonne idée, allons-y.

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

Gagnez 1 Indice *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 2293 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Beurk, c'est répugnant. Le niveau du fleuve est monté, mais on peut pas appeler ça de l'eau ! C'est juste de la boue et des cendres...

[Cdt de l'ÉdT] : Il va falloir des mois avant que l'eau ne redevenue claire. Mais ça vaut la peine d'attendre.

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

Gagnez 1 Indice *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 2294 PORT-MOSAÏQUE

Rapport du commandant de l'Équipe de terrain

Ce monde est en proie à une série de calamités ; pire, sa communauté semble divisée. Je suis entré en contact avec les Moissonneurs, un groupe composé d'Aérugons, d'Idémiens et de Terriens, installé dans la ville principale. Ils nous ont appris que des monstres vivent dans le désert voisin menaçant l'existence de leur cité. Ils font de leur mieux pour prendre le contrôle de la ville, afin de réparer les dégâts et se préparer à repousser les attaques des monstres, mais ils sont incapables de les localiser ou les éliminer. Ils se sont présentés à nous avec des ressources et nous ont invités à les rencontrer dans le quartier des Échanges. Dans le même temps, ils nous ont demandé de ne pas entrer en contact avec le groupe adverse, les Visiteurs, qui selon eux ne s'intéressent qu'à leur propre sort et à celui de leur étrange planète dans une autre dimension...

Je suis inquiet. Je ne veux pas que notre arrivée aggrave les conflits locaux, d'autant qu'à mon grand regret les Visiteurs ont quitté le spatioport précipitamment. À la façon dont ils agitaient leurs tentacules, j'ai pu déceler leur irritation.

Nous poursuivons la mission. Terminé.

Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P121.

Cochez la case A de l'entrée 2960.

## ENTRÉE 2295 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Je suppose que c'était un lac, autrefois... Aujourd'hui, c'est juste un marigot.

[ÉdT, agent 2] : C'est à cause du fleuve et des déchets toxiques.

[Cdt de l'ÉdT] : J'aimerais qu'on puisse résoudre ça, mais malheureusement, ce n'est pas le moment de s'en occuper.

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

Gagnez 1 Indice *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 2296 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Commandant, avant qu'on parte... je parie qu'il y a des algues et des cyanobactéries intéressantes dans ce lac. Et si on prenait quelques échantillons ?

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, occupe-t'en.

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

Gagnez 1 Découverte *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 2297 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Commençons par analyser l'eau de l'étang.

\*\*\* série de bips \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Houlà...

[Cdt de l'ÉdT] : C'est si grave que ça ?

[ÉdT, agent 1] : Oui. L'eau a été contaminée par des métaux lourds, mais avec le temps, ça s'améliorera.

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

Gagnez 1 Découverte *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 2298 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Autre fait curieux... Ce sol semble fertile, non ?

\*\*\* série de bips \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Il l'est. Son pH est bon.

[Cdt de l'ÉdT] : Alors pourquoi rien ne pousse, ici ?

Si au moins une case de l'entrée 2241 est cochée, lisez l'entrée 2319.

Sinon, gagnez 1 Indice *Flore étrange*.

## ENTRÉE 2299 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Nous devrions attendre qu'une meilleure occasion se présente.

[ÉdT, agent 1] : Je suis d'accord. Ici, le sol est de bonne qualité mais sec. Rien ne poussera.



[ÉdT, agent 2] : Patience... On trouvera peut-être notre bonheur demain.

Si la case suivante n’est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte.

Gagnez 1 Indice *Flore étrange*.

## ENTRÉE 2300 RÉCIT

Jusqu’alors, la situation de Ferraille semblait propice. La colonie d’Espérance fournissait un flux constant de ressources à notre base spatiale encore en proie aux difficultés, et les pionniers de Port-Mosaïque partageaient leur connaissance des systèmes solaires voisins. La rumeur courait que les Tétrarques avaient déjà choisi une planète disposant d’un habitat riche et varié pour y établir une autre colonie. Nos ingénieurs étaient parvenus à améliorer ce bon vieux *Journeyer*, qui pouvait désormais voyager plus vite et plus loin. En outre, Ferraille pouvait enfin entrer en contact avec des planètes bien plus éloignées.

Cette période mouvementée constitua une véritable avancée, la première après tant d’années de lutte et de misère. Le manque de réaction de la Terre avait laissé un goût amer à bien des membres de l’Équipage, mais la perspective que des flottes d’autres êtres sentients nous viennent en aide nous redonnait espoir. N’ayant jamais pu recontacter les Idémiens, nous n’étions pas sûrs de leur position actuelle. Les Aérugons, eux, étaient à portée ; mais devait-on les voir comme des alliés, ou comme une faction poursuivant des objectifs propres ?

- Trouvez la carte **S01** (*Incertitude*) dans l’enveloppe « En Attente... », et Retirez-la du jeu.
- Déplacez les cartes **O02** (*Développer l’influence de Ferraille*) et **O05** (*Explorer de nouveaux systèmes*) de « Cartes Passerelles » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez les cartes **Y06** (*Theta Geminorum*), **Y07** (*21 Delphini*) et **Y08** (*Gamma Aquilae 3*) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez les cartes **S04** (*Arrivée de l’ambassadrice*) et **S05** (*Silence Radio*) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Lisez l’entrée 2304.

## ENTRÉE 2301 CARTE STELLAIRE

Enregistrement d’une séance d’entraînement dans le vide spatial

[ÉdT, agent 2] : Doucement... Doucement, ça passe.

[ÉdT, agent 1] : Commandant, nous avons arrimé un des conteneurs à la dérive.

[Cdt de la mission] : Très bien, enfiler vos combis. Le moment est venu de rejoindre le sas d’amarrage pour...

[ÉdT, agent 2] : Non, commandant ! J’ai lancé un nouveau scan : le conteneur est recouvert de petits amas de microbes gelés !

[Cdt de la mission] : Annulez immédiatement la mission ! Balancez-moi ce truc dehors et décontaminez la zone.

[ÉdT, agent 1] : Mais... nous ignorons ce qui se trouve à l’intérieur ! Peut-être qu’avec des drones...

[Cdt de la mission] : Les drones ne sont pas assez précis pour une telle tâche. Vous voulez contaminer tout le *Journeyer* ?

[ÉdT, agent 2] : Et si on se servait du truc qu’on a trouvé dans l’autre conteneur ?

[Cdt de la mission] : Hum... Bonne idée, on va essayer.

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

Déplacez la carte **E14** (*Sonde articulée*) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à « Armurerie ».

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

## ENTRÉE 2302 LA FLOTTE IDÉMIENNE




Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Capitaine] : On ne peut pas y retourner, leurs chasseurs sont plus rapides que nous, et bien mieux armés ! Si on fait demi-tour, on fera juste une cible trop facile.

[ÉdT, agent 2] : Et en fuyant maintenant, nous abandonnons les Idémiens, or ils comptent sur nous.

[ÉdT, agent 1] : Merde, en fait on n’a pas le choix, faut persévérer.

[Capitaine] : On va leur montrer de quoi on est capable. En avant !

Lancez tous vos dés de Blessure. Si le résultat est 1  et 1 , ou bien 2 , le Membre d’équipage meurt : le Test prend fin, ainsi que le tour de jeu de ce Membre d’équipage (il ne pioche pas d’Événement). Retirez-le de sa pochette de Rang, placez-le sur votre plateau Équipage, remplacez tous ses dés dans son compartiment de Section, et ses Équipements dans « Armurerie ». L’Exploration planétaire continue sans lui. S’il s’agissait de votre dernier Membre d’équipage, lisez l’entrée 2307.

Pour tout autre résultat, ignorez la quatrième carte de Blessure et le dé de Blessure. Poursuivez le jeu.

## ENTRÉE 2303 LA BORDURE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Regarde !

[ÉdT, agent 2] : Quoi, tu veux me montrer une plante ?

[ÉdT, agent 1] : Ce n’est pas une simple plante ! Regarde comme elle est petite... C’est une de nos graines qui pousse !

[ÉdT, agent 2] : En fait, c’est la première fois que j’aide un écosystème extraterrestre... C’est chouette !

Si la case suivante n’est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte.

Gagnez 1 Indice *Flore étrange*.

## ENTRÉE 2304 RÉCIT

\*\*\* une sirène retentit \*\*\*

[Ava] : Que se passe-t-il ?

[CAPCOM Vultur] : Vaisseau spatial en approche, commandant.

[Ava] : Idémien ou aérugon ?

[CAPCOM Vultur] : Ni l’un ni l’autre, commandant.

[Ava] : Ah ? Voilà qui est intrigant !

[CAPCOM Vultur] : Passablement intéressant, oserais-je préciser. Il n’apparaît pas dans notre base de données.

[Ava] : Mieux vaut prévenir que guérir : passez d’alerte jaune à alerte rouge.

[CAPCOM Vultur] : Ils ont ouvert leur canal de communication.

[Ava] : Ils souhaitent échanger ? Très intéressant ! Passez-les-moi.

\*\*\* flux de sons disparates\*\*\*

[Ava] : Nous n’y parvenons pas, c’est bien ça ?

[CAPCOM Vultur] : L’IA est encore occupée à décoder leur langage, mais je crois avoir entendu un mot... puis d’autres. Voilà, ça prend enfin forme.

\*\*\* une voix générée par ordinateur remplace les sons disparates \*\*\*

[Alucinar] : Salutations. Salutations, arpenteurs de l’espace.

[Ava] : Nos salutations. (hésitant) Est-ce que... vous nous comprenez ?

[Alucinar] : Oui. Nous venons de recréer votre langage, et nous l’avons suffisamment analysé pour tenir une conversation simple.

[CAPCOM Vultur] : Ils ont été bien plus rapides que notre IA !

[Ava] : Bienvenue, étrangers. Pourriez-vous vous présenter ?

[Alucinar] : Vous pouvez nous appeler Alucinar. Nous venons en paix.

Lisez l’entrée 2306.

## ENTRÉE 2305 PORT-MOSAÏQUE

\*\*\* conversation atténuée par une porte qu’on ferme ; soupir de soulagement \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : On dirait qu’on s’en est sorti, commandant !

[Cdt de la mission] : Oui, je pense. Bien, retournons à l’atterrisseur, j’ai besoin de relire le projet d’accord et de demander conseil au *Journeyer*.

[ÉdT, agent 2] : Qu’est-ce que vous voulez vérifier ? Vous les avez entendus, commandant : on va bénéficier de leur influence auprès de l’Oasis, et de plus ils ont obligé les Moissonneurs à nous laisser commercer avec la colonie. C’est génial !

[Cdt de la mission] : Oui, je suis d’accord. Bénie soit leur Mère...

[Édt, agent 1] : On va enfin pouvoir se reposer un peu !

[Cdt de la mission] : Se reposer ? On est sur le point d'embarquer un représentant des Visiteurs à bord du *Journeyer* pour qu'il rejoigne Ferraille. Donc avant qu'il pose le moindre tentacule dans cet atterrisseur, je veux que ce soit tellement propre qu'on puisse bouffer par terre. C'est compris ?

[Édt, agent 1] (résigné) : C'est compris, commandant...

- Déplacez la carte **N04** (*Port-Mosaïque*) de « Colonies » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez la carte **B16** (*Ambassade des Visiteurs*) de « Cartes Passerelles » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez la carte **S02** (*Hors ligne*) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Si la case **A** de l'entrée **2960** est cochée, rien ne se passe. Sinon, gagnez 3 Indices *Technologie extraterrestre*.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P126**.
- Défaussez toutes les cartes Mission.

## ENTRÉE 2306 RÉCIT

Au cours d'un long entretien avec les Alucinar, les Tétrarques apprirent que leurs interlocuteurs étaient en fait des combinaisons que venaient remplir les consciences d'êtres vivant bien loin d'ici, sur un monde gardé secret. Plus important, ces derniers étaient prêts à coopérer avec Ferraille. Ils donnèrent à la Tétrarchie les coordonnées d'une ancienne base détruite. Située sur une planète isolée entourée d'anneaux de glace, elle était susceptible de receler de nouvelles technologies et des données profitables à Ferraille.

Comme les Tétrarques ignoraient s'ils pouvaient faire confiance aux Alucinar, ils demandèrent l'avis des chefs de Section.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Accueillir les Alucinar comme vos égaux – lisez l'entrée **2310**.
- » Accueillir les Alucinar comme des invités et les garder à l'œil – lisez l'entrée **2321**.

## ENTRÉE 2307 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Conversation devant la série de fresques de Ferraille

[Ferrailleur 2] : Chaque fois que je la vois, cette fresque me déprime.

[Ferrailleur 1] : Il y a trop de noir. Et le noir, ça t'affecte.

[Ferrailleur 2] : Oui, mais c'était le seul moyen qu'avaient les artistes pour capturer cet instant. Le noir est la couleur du désespoir, et notre deuil est immense. Le *Journeyer* a survécu de justesse à l'affrontement ; il a fallu une éternité pour le réparer, et il y a eu tant de pertes...

[Ferrailleur 1] : Un de mes cousins y est mort. La plupart d'entre nous ont perdu un parent ou un ami, durant cette bataille.

[Ferrailleur 2] : Sans compter les pertes des Idémiens ! Un seul de leurs croiseurs a survécu. Et encore, il était en miettes. Ils ont dû abandonner plein de capsules d'évacuation derrière eux. Quelle tragédie...

[Ferrailleur 1] : Un jour, l'ennemi paiera pour tout ça.

[Ferrailleur 2] : Ça ne fera pas revenir les morts, mais oui, il va falloir s'occuper de ces monstres.

[Ferrailleur 1] : On sait pourquoi ils ne nous ont pas annihilés ? Ils auraient pu détruire le *Journeyer* sans problème, pourtant ils se sont abstenus.

[Ferrailleur 2] : Ils se contentaient de suivre le *Journeyer* et de le scanner, sans tirer de missiles. D'après moi, ils nous gardaient pour le dessert...

[Ferrailleur 1] : Quelle perspective attrayante ! Bon, et si on arrêta de penser à la mort et qu'on retournait travailler ?

[Ferrailleur 1] : Tu as raison.

Si la carte **P203** (*Le Journeyer*) ou **P204** (*Le Journeyer amoché*) est sur le plateau de Planète, remplacez-la par la carte **P205**.

Augmentez de 1 la Piste de Mépris.

Lisez l'entrée **2492**.

## ENTRÉE 2308 RÉCIT

La Tétrarchie finit par annoncer sa décision.

Les tâches principales de Ferraille étaient claires : établir une nouvelle colonie, explorer la Base de l'Anneau de glace et localiser la flotte idémiennne disparue.

Cette période exaltante allait le devenir plus encore !

Si vous êtes en Exploration planétaire, retirez du jeu la carte Atterrisseur **L1**, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **27** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

Si la carte Atterrisseur **L1** est dans le Scanner planétaire, lisez l'entrée **2380**.

Sinon, retirez du jeu la carte Atterrisseur **L1**, et poursuivez la phase de Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2309 LA FLOTTE IDÉMIENNE

[Membre d'équipage terrien] : Alors mon vieux, qu'est-ce que tu en penses ?

[Membre d'équipage aérugon] : C'est exagéré... comme quasiment tout ce que vous faites, vous autres les Terriens.

[Terrien] : C'est peut-être exagéré, mais ça reflète un moment important, quand le *Journeyer* est arrivé pour sauver la flotte idémiennne.

[Aérugon] : Je sais, mais... Pourquoi le glorifier à ce point ? Il est clair que vous ne les auriez jamais laissés mourir, alors pourquoi en faire tout un plat ? Vous aviez une mission à accomplir, vous l'avez accomplie, et voilà, tout va bien... À quoi elle sert, cette fresque ?

[Terrien] : À ce que les générations futures se souviennent de ce moment.

[Aérugon] : Vous n'avez pas de supports numériques ?


[Terrien] : Rien n'a plus d'impact que l'art. Regarde, ici c'est le *Journeyer* en train d'arriver, et là on voit une escadrille idémiennne dispersée. Deux de leurs vaisseaux avaient été anéantis, le troisième était en feu et le quatrième, pourtant face à un ennemi plus nombreux, continuait le combat. Plus loin, on voit les vaisseaux ennemis entourer rapidement le *Journeyer*, et quelques-uns de leurs capsules s'enfoncer dans son fuselage... On a dû donner tout ce qu'on pouvait, pour repousser ces crevures !

[Aérugon] : Exalté. Sophistiqué. Inutile. Mais...

[Terrien] : Mais ?

[Aérugon] : Accrocheur. Et mémorable.

[Terrien] : Voilà pourquoi l'art est si crucial.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **12-13** (*Flotte Idémiennne*).
- Il n'y a pas de procédure d'atterrissage. Cependant, vérifiez le porte-cartes Hangar (page **21** du Classeur du Vaisseau), et placez toutes les silhouettes d'Atterrisseur disponibles dans ce porte-cartes à côté du plateau de Planète.
- Remettez tous les Modules du plateau Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Remettez tous les Compagnons et les cartes Équipement de Mission dans « Armurerie ». Seuls les Petits Équipements et les Équipements Personnel sont utilisés.
- Choisissez pour cette Mission jusqu'à 6 cartes Équipement Personnel, et répartissez-les entre les Membres d'équipage.
- Remettez le plateau Atterrisseur dans la boîte – Il n'y a ni  ni carte de Rang. Gardez vos Découvertes sur l'emplacement Découvertes Révélées à gauche du plateau de Planète.
- Mettez sur 1 la Piste des Provisions du plateau de Planète.
- Placez la carte **P201** sur le Secteur **1** et la carte **P202** sur le Secteur **2**.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **1**.
- Placez la carte Mission **M14** sur l'emplacement de Mission sur le côté droit du plateau de Planète.
- Placez la carte Mission Optionnelle **M35** sur l'emplacement Mission Optionnelle au bord du plateau de Planète. Il s'agit de la Piste de Mépris. Lorsque vous faites progresser de 1 la Piste de Mépris, déplacez le marqueur sur l'emplacement suivant dans la numérotation. Plus ce score est élevé, plus les conséquences potentielles seront désastreuses.
- Mettez en place la Piste de Mépris – placez 1 marqueur sur l'emplacement 0 de la carte Mission **M35**.
- Placez les cartes **12** et **15** sur l'emplacement Découverte unique.
- 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 depuis 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 depuis le Boîtier A.
- Placez le paquet Blessures à droite du plateau de Planète. S’il n’y est pas déjà, prenez-le depuis le Boîtier A.
- Chaque Membre d’équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible » visible.
- 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.

## ENTRÉE 2310 RÉCIT

### Chroniques d’Alburk Wourock

Au bout d’une discussion tendue, les chefs de Section décident de faire confiance aux Alucinar. Après tout, ces derniers étaient venus en paix et nous avaient fourni des renseignements sans rien attendre en retour. Hélas, certains Ferrailleurs désapprouvèrent cette décision. Des préjugés raciaux d’un autre temps réapparurent ; certains allèrent jusqu’à affirmer que l’attitude bienveillante des Alucinar pouvait dissimuler une ruse de guerre.

Baissez deux fois le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau, page 3).

Déplacez les cartes W19 à W27 de « Équipage indisponible » (Boîtier A) à « Recrues ».

Déplacez la carte E67 (Conseiller Alucinar) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à l’« Armurerie ».

Lisez l’entrée 2308.

## ENTRÉE 2311 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Si la case suivante est déjà cochée, cette entrée prend fin ici. Sinon cochez-la et poursuivez la lecture :

- Si au moins une case de l’entrée 2322 est cochée, lisez l’entrée 2314. Sinon, lisez l’entrée 2316.

## ENTRÉE 2312 LA BORDURE

### Canal comm du commandant de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : CAPCOM, nous avons rejoint l’atterrisseur et nous lançons la procédure de décollage.

[CAPCOM Vulter] : Bien reçu. Soyez prudents pendant le voyage du retour.

[Cdt de l’ÉdT] : On fera attention. Comme ce bon vieux Journeyer me manque !

Si toutes les cartes suivantes – P181 (La colonie rudimentaire), P183 (Les bois renaissants), P187 (La rivière détournée), P189 (Le lac scintillant) et P191 (Un sol fertile) – sont sur le plateau de Planète : Retirez du jeu la carte Atterrissage L10, et déplacez la carte Y16 (XO-3) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ». Il n’y a rien de plus à faire sur cette planète.

1. Tous les Membres d’équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l’Atterrisseur sont tués ! Retirez leurs cartes Membre d’équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d’équipage sur les plateaux Équipage.
2. Lisez l’entrée 2318.

## ENTRÉE 2313 LA BORDURE

### Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : Doucement, voilà... Allonge-toi ici. Ça va aller.

[ÉdT, agent 1] (d’une voix faible) : Désolé, commandant. J’avais pas l’intention...

[Cdt de l’ÉdT] : Je sais, je sais... Bien, ne bouge plus. Je me connecte au système médical embarqué, d’accord ? L’équipe médicale à bord du Journeyer est prête, elle attend. Tiens bon.

- Si toutes les cartes suivantes – P181 (La colonie rudimentaire), P183 (Les bois renaissants), P187 (La rivière détournée), P189 (Le lac scintillant) et P191 (Un sol fertile) – sont sur le plateau de Planète : Retirez du jeu la carte Atterrissage L10, et déplacez la carte Y16 (XO-3) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ». Il n’y a rien de plus à faire sur cette planète.
- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Défaussez la moitié (arrondie à l’inférieur) des Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2314 LA FLOTTE IDÉMIENNE

### Enregistrement audio de la passerelle du Journeyer

[CAPCOM Vulter] : Flotte non identifiée, ici le Journeyer, un vaisseau de la communauté spatiale appelée Ferraille. Nos intentions sont pacifiques.

\*\*\* un silence \*\*\*

[CAPCOM Vulter] : Capitaine, ils ne répondent pas mais ont cessé le feu. C’est bon signe. Tiens, voilà qui est passablement intéressant... Capitaine, ils ont activé leurs boucliers et... brouillent notre signal ! Mais pourquoi ? Ils ont peur ?

[Capitaine] : Vous parlez trop, Vulter.

[CAPCOM Vulter] : Vraiment ? Désolé, je vais me reprendre.

Placez un marqueur sur l’emplacement Boucliers du Secteur 1. S’il y a déjà un marqueur, chaque Membre d’équipage Réactive 1 à la place.

## ENTRÉE 2315 CLASSEUR DU VAISSEAU

### Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[Tamara] : Ferraille a bien changé, Ava. Avant notre prise de pouvoir, tous étaient libres et indépendants.

[Ava] : Croyez-vous vraiment que cette époque leur manque ? Certes, la Tétrarchie les a privés de certaines libertés, mais elle leur a octroyé la sécurité, la stabilité et le sentiment d’évoluer.

[Tamara] : Bien sûr, mais... ne sommes-nous pas trop stricts ?

[Ava] : En aucun cas. Les règles que nous avons imposées sont destinées à nous protéger et à fournir à chacun un environnement de travail sain.

[Tamara] : Je ne le critique pas, mais par moments je pense que nous devrions accorder un plus grand droit de parole aux habitants, sur certains sujets.

[Ava] : Tamara, par pitié, cessez cela. Nous avons déjà assez de problèmes.

[Tamara] : Nous reparlerons de ce point...

## ENTRÉE 2316 LA FLOTTE IDÉMIENNE

### Enregistrement audio de la passerelle du Journeyer

[CAPCOM Vulter] : Flotte inconnue, ici le Journeyer, un vaisseau de la communauté spatiale appelée Ferraille. Nos intentions sont pacifiques.

\*\*\* un silence \*\*\*

[CAPCOM Vulter] : Capitaine, ils ne répondent pas mais ont cessé le feu. C’est bon signe. Tiens, voilà qui est passablement intéressant... Capitaine, les capteurs reçoivent un signal étrange en provenance des différents vaisseaux inconnus. Comme s’ils tenaient une conversation, ou...

[Capitaine] : Ce n’est pas à vous d’en tirer les conclusions !

[CAPCOM Vulter] : Désolé, capitaine. Oh ! Ils ouvrent de nouveau le feu !

Placez un marqueur sur l’emplacement Boucliers du Secteur 1. S’il y a déjà un marqueur, chaque Membre d’équipage Réactive 1 à la place. Si la carte B12 est dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau, page 3), cette entrée prend fin. Sinon, faites progresser de 1 la Piste de Mépris.

## ENTRÉE 2317

### BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

#### Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Attention, il a des bords tranchants de partout.

[ÉdT, agent 2] : Je vois ça...

[Cdt de l’ÉdT] : Stop ! Tourne-toi. Doucement.

[ÉdT, agent 2] : Oh putain... Merci de m’avoir prévenu !

[Cdt de l’ÉdT] : De rien.

[ÉdT, agent 1] : Cette structure est une vraie jungle. Qu’est-ce qui a pu pousser les Bâtisseurs à relier ces astéroïdes entre eux avec ces espèces de pailles à deux balles ?

Lancez un D10 et appliquez l’effet correspondant au résultat obtenu :

- 0-4 : Chaque Membre d’équipage sur ce Secteur lance 1.
- 5-9 : Gagnez 1 Indice Minéral.

## ENTRÉE 2318 LA BORDURE

Comptez le nombre de cartes suivantes – **P181** (*La colonie rudimentaire*), **P183** (*Les bois renaissants*), **P187** (*La rivière détournée*), **P189** (*Le lac scintillant*) et **P191** (*Un sol fertile*) – sur le plateau de Planète, et appliquez l'effet correspondant :

- **0-2 cartes** : Rien ne se passe.
- **3-4 cartes** : Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3).
- **5 cartes** : Gagnez la Découverte unique **4** et montez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3).

Ensuite, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **27** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2319 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : C'est le sol idéal pour les graines que nous avons récoltées.

[Cdt de l'ÉdT] : Bien. On va changer le cours des choses. Plantons-les !

[ÉdT, agent 2] : Ça y est, on est des fermiers de l'espace !

[Cdt de l'ÉdT] : Tout à fait ! Comment vous vous sentez ?

[ÉdT, agent 1] : Bien... Vraiment bien !

Défaussez toutes les Dégradations du Secteur **6**. Placez la carte **P191** sur le Secteur **6**.

## ENTRÉE 2320 PORT-MOSAÏQUE

Si la case **A** de l'entrée **2960** est cochée, lisez l'entrée **2253**.

Sinon, lisez l'entrée **2138**.

## ENTRÉE 2321 RÉCIT

Chroniques d'Alburt Wonrock

La décision ne fut pas unanime, mais les chefs de Section finirent par accepter de tenir les Alucinar à distance et de surveiller étroitement leurs actions. Les habitants de la station poussèrent un soupir de soulagement, car ils savaient que l'amitié et la confiance ne peuvent reposer que sur une vie faite d'expériences partagées.

Cette décision offensa les Alucinar, et les Ferrailleurs découvrirent rapidement que ces nouveaux arrivants étaient peu enclins à offrir leur aide. Par chance, ils n'entravèrent pas les activités de la base.

Déplacez les cartes **W19** à **W24** de « Équipage indisponible » (Boîtier A) à « Recrues ».

Déplacez la carte **506** (*Alucinar froissés*) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Lisez l'entrée **2308**.

## ENTRÉE 2322 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

Lisez l'entrée **2325**.

Lisez l'entrée **2331**.

## ENTRÉE 2323 LA BORDURE

Conversation devant la série de fresques de Ferraille

[Ferrailleur Visiteur] : C'est chouette, non ?

[Ferrailleur idémien] : Chouette ? Tu parles de la dernière mission ?

[Ferrailleur Visiteur] : Non, je parle de la nouvelle fresque. Celle-là.

[Ferrailleur idémien] : À mon avis, l'artiste a fait une erreur d'interprétation.

[Ferrailleur Visiteur] : Ah, les Idémiens... Il y a autre chose qui compte, à part votre propre opinion ? Les émotions ? Les sentiments ? La nostalgie... Après tout, cette fresque représente une de vos colonies ! Colonie qui a été dramatiquement – et surtout, mystérieusement – anéantie, puis rebâtie !

[Ferrailleur idémien] : Oui, la fresque évoque des émotions proches d'une forme de... sentimentalité. Ce qui me rend heureux, c'est que grâce aux efforts des pionniers, l'écosystème de la planète va pouvoir prospérer à nouveau.

[Ferrailleur Visiteur] : Et moi, ce qui me rend heureux,

c'est qu'on ait un nouvel endroit où vivre ! Espérons que ça reste ainsi. Qui a bien pu ravager la planète ? On n'en a pas la moindre idée... J'espère juste qu'ils ne reviendront pas !

[Ferrailleur idémien] : Qu'ils viennent ! On sera prêts à les accueillir.

- Défaussez toutes les Dégradations du Secteur **1**.
- Placez la carte **P181** sur le Secteur **1**.
- Défaussez la carte Mission **M23**.
- Déplacez la carte **N09** (*La Bordure*) de « Colonies » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez la carte **509** (*Situation dans XO-3*) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Cochez la case de l'entrée **2210** sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2324

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

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


Lisez l'entrée **2528**.

Gagnez 1 Indice *Minéral*.

## ENTRÉE 2325 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

[CAPCOM Vultex] : Capitaine, le vaisseau ennemi a esquivé nos tirs. Ça ne me surprend pas, nous ne sommes pas un bâtiment militaire, j'y avais d'ailleurs fait allusion quand... Oui, bien sûr, désolé, ma tâche ne consiste pas à faire des commentaires. Ah, capitaine, il s'avère que nous avons touché le vaisseau ennemi, finalement. En plein dans la salle des moteurs. Un autre tir direct, et il sera hors d'état de nuire !

Les Membres d'équipage peuvent Réactiver un total de 4 . Chaque Membre d'équipage pioche 1 carte de Section.

## ENTRÉE 2326 RÉCIT

Chroniques d'Alburt Wonrock

Depuis plus d'une semaine, les Léthétiens occupent tous les esprits. Maintes hypothèses circulent à leur sujet, mais aucune n'est suffisamment convaincante pour s'imposer. Manifestement agressifs, maîtrisant le voyage spatial, ils ont quasiment anéanti la flotte idémiennne. Et ils auraient tout aussi bien pu détruire le *Journeyer* en combat ouvert. Mais pour quelque obscure raison, non seulement ils ont décidé de l'épargner, mais ils ont en outre quitté la bataille. Si j'étais moins pragmatique, je dirais que quelque chose les a effrayés...

Lisez l'entrée **2327**.

## ENTRÉE 2327 RÉCIT

Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[Tamara] : Qu'allons-nous faire, à propos des émeutes ?

[Tohn] : Des émeutes ? Que s'est-il passé ? J'ai raté quelque chose ?

[Ava] : Rien pour le moment... mais il faut nous y attendre.

[Trache'i] : Pourriez-vous développer ? J'ai été très occupée, ces derniers temps.

[Tamara] : Eh bien la population de Ferraille a considérablement augmenté. Or il nous avait déjà fallu du temps pour nous acclimater aux Visiteurs...

[Tohn] (sarcastique) : Oh, merci de nous le rappeler.

[Tamara] : ... mais il nous faut à présent nous habituer aux Omnimodi et aux Alucinar, ce qui s'avère délicat.

[Tohn] : Je me demande bien pourquoi.

[Tamara] : Tohn, pourriez-vous cesser de m'interrompre ? Beaucoup de membres humanoïdes de l'équipage ont du mal à s'y faire. Certains se plaignent ouvertement des traditions des nouveaux arrivants, en particulier des Omnimodi, qui sont... hum...

[Trache'i] : Répugnants.

[Tamara] : Je ne l'aurais pas formulé ainsi, mais... merci.

[Ava] : C'est simple : nous devons surveiller ces agitateurs ; s'ils persistent dans leurs médisances, nous les enverrons occuper des postes « importants » dans nos colonies.

Lisez l'entrée **2328**.

## ENTRÉE 2328 RÉCIT

### Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[**Tamara**] : Le saviez-vous ? L’ambassadrice aérugone souhaite nous rencontrer. Quelle personne effrayante...

[**Trache’i**] : Pas effrayante, non. Pragmatique et déterminée, plutôt.

[**Tohn**] : Et quel est son programme ?

[**Tamara**] : Elle aimerait que sa parole soit prise en compte dans nos décisions, visiblement.

[**Ava**] : Tout comme les survivants idémiens.

[**Trache’i**] : Ces requêtes sont légitimes.

[**Ava**] : Certes, Trache’i, certes... Mais si nous cédon, s’ensuivra probablement une levée de boucliers.

[**Tamara**] : Oui, d’autres sentients de la base se sentiront sous-représentés.

[**Tohn**] : Rencontrons-les. Peut-être parviendrons-nous à répondre à leurs demandes sans ébranler l’équilibre de la communauté.

Lisez l’entrée 2329.

## ENTRÉE 2329 RÉCIT

### Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[**Tamara**] : Certainement pas ! Quelle fo...

[**Tohn**] : Tamara, reprenez-vous.

[**Tamara**] : Comment réagiriez-vous si vos vertueux parents décidaient de nous envoyer leur ambassadeur ?

[**Tohn**] : Voilà une piètre comparaison. La Terre ne pourrait jamais être aussi malintentionnée...

[**Trache’i**] : Pourriez-vous m’éclairer ?

[**Ava**] : Le Chevalier noir a parlé. La Terre est si satisfaite de nous qu’elle nous envoie son ambassadeur.

[**Trache’i**] : Et puis quoi ? Laissons-les faire.

[**Tamara**] : Pardon ? Ils nous ont abandonnés quand nous étions dans le besoin, et voilà que soudain ils s’intéressent de nouveau à nous ?

[**Ava**] : La Terre prétend que comme Ferraille est essentiellement constituée d’épaves de leurs vaisseaux et que l’équipage se compose en grande partie de Terriens, leur ambassadeur a le droit de siéger parmi nous.

[**Tamara**] : Leur attitude est hostile... Ils préparent le terrain, pour prendre le contrôle de Ferraille.

Déplacez la carte **S16** (Tensions) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».

Lisez l’entrée 2346.

## ENTRÉE 2330 CLASSEUR DU VAISSEAU

### Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[**Tohn McMuts**] : Notre attitude initiale à l’égard des Alucinar n’était pas la bonne. Nous aurions dû les accueillir, comme les Terriens disent, les appendices ouverts, et sans manifester notre méfiance.

[**Tamara Woon**] : Cessez de vous attarder sur nos erreurs. Nous avons compris la leçon.

[**Ava**] : Et les Ferrailleurs ont fini par s’habituer à leurs drôles d’uniformes et à leur manque de sérieux.

[**Tohn McMuts**] : Oui, mais c’est par eux-mêmes que les habitants de la station ont fait la paix avec ces nouveaux venus, sans notre aide ! Nous aurions dû faire notre part...

[**Ava**] : Bien. Nous le ferons à l’avenir.

[**Tohn McMuts**] : Et pourquoi ne pas commencer maintenant ? Des rumeurs prétendent que leurs uniformes consomment beaucoup d’énergie de nos générateurs. Trop, selon certains.

[**Trache’i**] : Ils travaillent sur une méthode permettant de supprimer cet écart de consommation.

[**Tohn McMuts**] : Vraiment ?

[**Trache’i**] : Oui, ils sont au dernier stade de développement.

[**Ava**] : Pas de panique, Tohn. Tout va bien.

Déplacez les cartes **W25** à **W27** de « Équipage indisponible » (Boîtier A) à « Recrues ».

Déplacez la carte **E67** (Conseiller Alucinar) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à « Armurerie ».

## ENTRÉE 2331 LA FLOTTE IDÉMIENNE

### Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

[**CAPCOM Vulter**] : Capitaine, nous avons à nouveau touché l’ennemi, et... Ouah ! Quelle explosion spectaculaire ! Le vaisseau ennemi a été anéanti. Quant aux autres, ils... Oh, voilà qui est passablement intéressant : le feu adverse s’estompé et leur groupe d’assaut bat en retraite hors de portée de nos canons. Le reste de leur flotte reste où elle était, mais c’est tout de même fascinant...

[**Capitaine**] : J’ai vu tout cela par moi-même. Restez concentré sur vos tâches.

[**CAPCOM Vulter**] : Oh... bien sûr. C’était déplacé de ma part.

Gagnez la Découverte unique **12**.

Défaussez toutes les cartes des Secteurs **1** et **2**.

Si la carte **B06** ou **B12** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**), placez la carte **P203** sur le Secteur **1**. Sinon, placez la carte **P204** sur le Secteur **1**.

Ensuite, lisez l’entrée 2334.

## ENTRÉE 2332 RÉCIT

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte.

Gagnez 1  lisez l’entrée 2348.

Gagnez 1  lisez l’entrée 2335.

## ENTRÉE 2333 CARTE STELLAIRE

### Enregistrement d’une séance d’entraînement dans le vide spatial

**\*\*\* vrombissement étouffé d’un moteur, quelqu’un siffle. Soudain, une sirène retentit \*\*\***

[**ÉdT, agent 1**] : Par les Anneaux de Saturne, c’est quoi, ça ?

[**ÉdT, agent 2**] : Une anomalie... (d’une voix faible) C’est une anomalie, fichons le camp d’ici !

[**ÉdT, agent 1**] : Non, attends !

[**ÉdT, agent 2**] : Pourquoi ? Les anomalies sont très dangereuses, elles t’exposent à des radiations mortelles. Alors assieds-toi et boucle ta ceinture. On se tire.


[**ÉdT, agent 1**] : Et s’il s’agissait en fait d’une immense source d’énergie émettant des vibrations ?


[**ÉdT, agent 2**] : T’es sérieux, là ?

[**ÉdT, agent 1**] : Totalement. Ne partons pas tout de suite. Analysons d’abord les relevés des scans.

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

Déplacez la carte **E13** (*Supraconducteur*) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à l’« Armurerie ».

Gagnez 2 .

Gagnez 1 .

## ENTRÉE 2334 LA FLOTTE IDÉMIENNE



### Conversation devant la série de fresques de Ferraille

[**Ferrailleur terrien**] : Tiens, cette fresque est nouvelle. Allons la voir de plus près.

[**Ferrailleur alucinar**] : Votre manière de documenter le passé m’impressionne. C’est bizarrement... bidimensionnel, mais ça s’adresse à l’imagination. Et comme tu le dis, cette scène est vraiment épique !

[**Terrien**] : Épique et effrayante, oui. On y voit le *Journeyer* rejoindre la bataille au tout dernier moment. Tu vois ces vaisseaux, là ?

[**Alucinar**] : Ce sont des croiseurs idémiens, non ?

[**Terrien**] : Exact. Celui-ci avait déjà été pulvérisé par les tirs ennemis. Celui-là aussi. Un troisième était en feu, et un quatrième continuait le combat. Le champ de bataille était un chaos de chasseurs défendant ce qui restait de l’escadrille idémiennne et de capsules d’assaut en approche.

[Alucinar] : Vous auriez pu fuir, mais vous êtes restés. Voilà un esprit aventureux !

[Terrien] : À mon avis, l'idée de filer sans demander son reste a traversé l'esprit du capitaine. Forcément. Mais c'est alors qu'on a capté le signal de détresse, et ça a changé la donne, car il provenait d'un des vaisseaux de guerre idémiens détruits. Le capitaine ne pouvait pas se contenter de l'ignorer.

[Alucinar] : Vous faites de dignes alliés. Que s'est-il passé, ensuite ?

[Terrien] : C'est une longue histoire...

Placez ces cartes :

- P206 sur le Secteur 4.
- P207 sur le Secteur 5.
- P208 sur le Secteur 6.
- P209 sur le Secteur 8.
- P210 sur le Secteur 9.

Si les cases au début de cette entrée sont toutes les deux cochées, faites progresser de 1 toutes les Pistes de temps.

Remplacez la carte Mission M14 par la carte Mission M15.

**Note** : Lisez très attentivement la nouvelle carte Mission.

Les Membres d'équipage peuvent Réactiver un total de 4 . Chaque Membre d'équipage pioche 1 carte de Section.

Lisez l'entrée 2340.

## ENTRÉE 2335 RÉCIT

Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[Ava] : La Terre passe à l'action... Elle nous envoie un de ses croiseurs.

[Tohn] : De quel gabarit ?

[Ava] : Suffisant... Avec quelques vaisseaux d'escorte. Une escadrille importante, trop puissante pour nous.

[Tamara] : J'en étais sûre, que ces goinfres allaient vouloir s'emparer de Ferraille. Enfoirés d'expansionnistes !

[Tohn] : Nous ne pouvons pas lutter contre eux ?

[Ava] : Si, mais nous perdrons, Tohn. Ferraille n'est pas vraiment un vaisseau de guerre, c'est au mieux un campement spatial... Admettons que nous luttions : seriez-vous prêts à endosser la responsabilité de mettre en danger tous nos citoyens ?

[Tohn] : Non, je n'ai jamais été de ceux qui voulaient se battre. Mais nous avons lutté si durement pour notre indépendance... Et maintenant, d'autres viendraient prendre le contrôle, comme ça ? Je ne l'accepte pas.

[Ava] : Moi non plus. Quelles options s'offrent à nous ?

[Tamara] : Comment ça, quelles options ? Nous ne pouvons ni combattre ni fuir. Que nous reste-t-il ?

[Trache'i] : Il reste une option... La flotte terrienne va mettre du temps à arriver. Créons autant de colonies que possible. Nous accueillerons la Terre en tant que dirigeants d'un empire spatial assez vaste pour décider lui-même de son avenir.

[Tamara] : Et si nous échouons ?

[Trache'i] : Alors nous pourrions être fiers de ce que nous aurons accompli, et chacun de nous sera libre d'aller où il veut.

[Tohn] : Faisons cela.

[Tamara] : D'accord.

[Ava] : L'expansion, alors !

- Déplacez les cartes O04 (*La dernière rencontre*) et O07 (*La dernière occasion*) de « Cartes Passerelles » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez la carte Y32 (WASP-14) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Chaque Section prend 1 dé Avancé dans la boîte et l'ajoute à son compartiment de Section.
- Déplacez la carte S15 (*Inévitable confrontation*) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2336 CLASSEUR DU VAISSEAU

Enregistrement déclassifié du Conseil des Tétrarques

[Tamara] : Écoutez, nous devons discuter du conflit qui vient d'éclater au département d'ingénierie. Les choses ont dégénéré, et deux techniciens qualif...

[Vulter] : Révérés Tétrarques ?

[Tamara] : Vulter, nous sommes occupés.

[Vulter] : Je sais, je suis profondément désolé, mais...

[Ava] : Mais quoi ?

[Vulter] : Nos radars ont détecté un objet métallique passablement intéressant... Il émet un appel de détresse typique des vaisseaux terriens et...



[Tohn] : Ne pouvons-nous pas simplement y envoyer le *Journeyer* ?

[Vulter] : Si... Enfin, nous le pourrions, sauf que le *Journeyer* n'est pas au mieux de sa forme...

[Ava] : De quoi a-t-il besoin ?

[Vulter] : D'un équipage, tout d'abord. Et de carburant.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Envoyer l'équipage** – Affectez 1 Membre d'équipage, défaussez 1  et lisez l'entrée 2349.
- » **Ferraille a besoin de l'équipage** – Gagnez 1 . Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2337 CLASSEUR DU VAISSEAU



Enregistrement déclassifié du Conseil des Tétrarques

[Tohn] : Tamara, Trache'i ! Les transporteurs aérugons arrivent, les soutes remplies de tout ce dont nous avons besoin !

[Trache'i] : L'ambassadrice aérugone nous avait promis son aide, non ?

[Tohn] : Je... Je... Oui.

Si la case A est cochée, gagnez 2 .

Si la case B est cochée, gagnez 1 Découverte de n'importe quel type.

Si la case C est cochée, gagnez 4 .

## ENTRÉE 2338 CARTE STELLAIRE

Rapport officiel de Trache'i 543/12

J'ai constitué une équipe pour inspecter le trou noir microscopique que nous avons découvert, dans l'espoir que nos expérimentations révèlent de précieuses informations sur le Changement de phase universel : mes associés ont été prévenus des risques élevés qu'ils encourent.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Envoyer un volontaire** – Affectez 1 Membre d'équipage de Rang 1 (sans le déplacer dans « Équipage inactif ») pour lire l'entrée 2341.
- » **Abandonner le plan** – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2339 CARTE STELLAIRE

Journal des découvertes spatiales d'Atta

Système Lambda Corvii. Nous avons été attirés ici par un appel de détresse émis par une colonie terrienne établie sur Paradis sauvage. Notre priorité est de sauver ces malheureux. Nous supposons qu'il s'agit de membres d'une expédition lancée par le *Vanguard* il y a bien longtemps.

Ce n'est pas tout : nous avons repéré un petit vaisseau spatial isolé qui dérive en émettant un appel de détresse aérugon, et une petite lune habitée par une espèce sentiente. Il y a visiblement beaucoup à faire ici.

Retournez la carte Y22 (*Lambda Corvii*), face « Cartographié » visible.

## ENTRÉE 2340 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement de l'Équipe de soutien

[Chef de l'équipe de soutien] : OK, écoutez tous ! J'ai reçu des ordres du capitaine. Nous quittons le *Journeyer*.

[Agent 1] : Quitter le... ? Quoi !?!

[Chef de l’équipe de soutien] : Nous allons embarquer à bord d’un atterrisseur, pour être parés à toute éventualité. Le capitaine souhaite avoir une équipe à l’extérieur, prête à réagir dans la seconde. Juste au cas où. On ne sait jamais ce qui peut se passer.

[Agent 1] : À vos ordres, commandant.

[Chef de l’équipe de soutien] : Bien, à vos postes, et tenez-vous prêts. Départ dans dix minutes.

[Agent 1] : Taïaut !

[Agent 2] : Hein ?

[Chef de l’équipe de soutien] : Silence. Restez concentrés et suivez les ordres. Départ dans neuf minutes.

Placez sur le Secteur 1 toutes les silhouettes d’Atterrisseur qui étaient près du plateau de Planète.





**Note :** Vous pourrez contrôler les Atterrisseurs et les envoyer sur différents Secteurs participer au combat. Le choix de l’Atterrisseur est important.

## ENTRÉE 2341 CARTE STELLAIRE

Recherches sur le trou noir microscopique, prise 12

J’approche du trou noir. Tous les systèmes fonctionnent parfaitement, aucun signe d’anomalie détecté. Mes paramètres vitaux sont stables eux aussi, hormis peut-être le sentiment de confusion générale qu’on pourrait attribuer au grand... C’est juste que... Merde, qu’est-ce que...

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

Effectuez un Test de Survie pour le Membre d’équipage affecté : lancez trois dés de Blessure. Si le résultat est 1  et , ou bien 2  et , il meurt. Retirez-le de sa pochette de Rang et Retirez-le du jeu.

**Sinon :** Ce Membre d’équipage est promu au Rang supérieur. S’il n’y a pas de pochette de Rang 2 disponible, le Membre d’équipage ne peut pas être promu. À la place, montez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3). Ensuite, placez le Membre d’équipage affecté dans « Équipage inactif ».

## ENTRÉE 2342 PORT-MOSAIQUE

Rapport du commandant de l’Équipe de terrain

Ce monde est en proie à une série de calamités ; pire, sa communauté semble divisée. Nous avons rencontré deux factions : la première, composée d’Aérugons, d’Idémiens et de Terriens, se fait appeler les Moissonneurs ; la seconde est constituée de Visiteurs orthodoxes. Les deux groupes nous ont accueillis au spatioport avec l’intention claire d’attirer notre attention. Mais comme je n’ai vraiment pas l’intention de me mêler de la politique locale, j’ai décidé de n’entrer en contact avec aucun des groupes, et nous nous sommes bornés à entrer dans la ville.

Les Moissonneurs ont sans doute compris ma décision – nous les avons vus hocher la tête ; quant aux Visiteurs, ils ne l’ont pas aussi bien accueillie : nous avons vu leurs membres convulser alors qu’ils quittaient les lieux, signe d’émotions intenses. J’espère ne pas les avoir trop contrariés.

Nous poursuivons la mission. Terminé.



Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P121.

Cochez la case A de l’entrée 2960.

## ENTRÉE 2343 CARTE STELLAIRE

Canal comm du commandant de l’Équipe de terrain

CAPCOM, nous avons terminé avec succès le premier tour des négociations commerciales. Les habitants de cette planète ont hâte de nous vendre leurs ressources et sont vivement intéressés par les nôtres. Terminé.

Défaussez autant de  que vous voulez et pour chaque paire de  défaussée, placez 1 Découverte de n’importe quel type dans « Découvertes récoltées ».

Déplacez autant de Membres d’équipage disponibles que vous voulez dans « Équipage inactif » : pour chaque paire de Membres de Rang 2 et chaque Membre de Rang 3 défaussé, placez 1 Découverte de n’importe quel type dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 2344 CARTE STELLAIRE

Rapport du commandant de l’Équipe de terrain

Journeyer, nous sommes en lien avec les Indépendants. Ces concurrents des Moissonneurs ne suivent pas les lois de

la cité, mais ils semblent assez honnêtes pour que nous envisagions de nous rapprocher d’eux. Avec leur soutien, ceux qui tiennent l’Oasis pourraient bientôt nous rejoindre.

Déplacez la carte 13 (*Contrat lucratif*) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l’enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2345 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : Bien, écoutez tous, changement de plan ! Rassemblez votre matériel, on retourne à bord du *Journeyer* !

[ÉdT, agent 2] : Pourquoi ? Tout va bien, commandant ?

[Cdt de l’ÉdT] : Le *Journeyer* modifie sa trajectoire, et le capitaine veut qu’on le rejoigne.

[ÉdT, agent 1] : Il veut pas qu’on loupe le meilleur moment !

[Cdt de l’ÉdT] : Et nous non plus ! CAPCOM, on est en chemin.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » **S’approcher des croiseurs** – Déplacez le PDI de votre Secteur sur le Secteur 7. Placez tous les Membres d’équipage sur le Secteur 7.
- » **Aider les soldats idémiens** – Déplacez le PDI de votre Secteur sur le Secteur 3. Placez tous les Membres d’équipage sur le Secteur 3.

## ENTRÉE 2346 RÉCIT

Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[Ava] : Nous devons régler le problème des Léthéiens ; le plus tôt sera le mieux.

[Tohn] : Mais nous ignorons tout d’eux... Nous ne savons même pas où se trouve leur monde natal. Pourquoi le surnomme-t-on Le Cœur des Ténèbres, d’ailleurs ?

[Ava] : C’est un titre...

\*\*\* une porte s’ouvre \*\*\*

[Tamara] (pressée) : Le relais Chevalier noir a capté un signal de détresse d’une colonie de Terriens.

[Tohn] : Où donc ?

[Tamara] : À proximité. Nous pouvons nous y rendre en passant par le système Zeta Aquarii. Ils semblent avoir grandement besoin d’aide.

[Ava] : Nous devons à tout prix les rejoindre avant que les Léthéiens n’interceptent leur signal de détresse.

[Tohn] : Et ensuite, nous pourrions nous occuper de la Terre.

[Trache’i] : Bien, au travail, alors. J’ai des recherches à mener.

- Déplacez les cartes O03 (*Appel silencieux*) et O06 (*S’aventurer aux limites de l’univers*) de « Cartes Passerelles » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Retirez la carte B01 du porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3) et du jeu. Déplacez la carte B19 (*Tétrarques*) de « Cartes Passerelles » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez les cartes Y20 (*4 Serpents*) et Y21 (*Zeta Aquarii*) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2347 CARTE STELLAIRE

Discussion devant une fresque

[Ferrailleur 1] : Ça représente le moment où notre Équipe de terrain a enfin réussi à détacher un énorme bloc de cristal.

[Ferrailleur 2] : J’en ai entendu parler. La Section Sciences espérait pouvoir déterminer ce qui avait interrompu sa croissance et expliquer sa capacité à cristalliser d’autres ressources.

Déplacez la carte 25 (*Cristal corrompu*) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l’enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2348 RÉCIT

- Prenez les cartes F08 (*Niveau de recherche 2*) et F09 (*Niveau de recherche 2*) dans « Améliorations d’Installation » (Boîtier B). Placez l’une de ces cartes dans l’enveloppe « En Attente... », et Retirez l’autre du jeu.
- Prenez les cartes F15 (*Niveau de production 2*) et F16 (*Niveau de production 2*) dans « Améliorations d’Installation » (Boîtier B). Placez l’une de ces cartes dans l’enveloppe « En Attente... », et Retirez l’autre du jeu.

- Chaque Section prend 1 dé Standard dans la boîte et l'ajoute à son compartiment de Section.
- Déplacez les cartes de Section **Z65** (Rafrâichissement), **Z66** (Drones de transport), **Z67** (Préparations minutieuses) et **Z68** (Réserves) de « Cartes de Section indisponibles » (Boîtier A) aux compartiments de Section correspondant.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **27** (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2349 CLASSEUR DU VAISSEAU

Rapport de Vulter O'Really

Vénérables Tétrarques, j'ai le plaisir de vous informer que notre mission de secours est un succès. L'objet intercepté est une capsule de sauvetage de l'*ISS Vanguard* ; elle n'abritait qu'un seul survivant, un homme vieillissant à moitié fou, mais qui est parvenu à nous exprimer sa gratitude. Il nous a volontiers légué sa capsule, qu'il avait fini par détester ; c'est alors que nous avons fait une découverte fascinante. Le rapport complet suit.

Gagnez 1 Découverte de n'importe quel type et placez-la dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 2350 CLASSEUR DU VAISSEAU

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

Lisez l'entrée 2487.

Lisez l'entrée 2506.

Les interrogatoires sont terminés. Vous pouvez choisir un autre personnage à qui vous voulez parler.

## ENTRÉE 2351

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Bonne nouvelle, le générateur fonctionne à l'uranium brut, en tout cas ça va tenir un moment. Et il fournit de l'énergie.

[ÉdT, agent 1] : En d'autres termes, s'il y a un récepteur d'énergie quelque part, on devrait être en mesure d'activer une partie de la station endommagée.

[Cdt de l'ÉdT] : Excellente nouvelle, en effet ! Au boulot ! Cochez la case **A** de l'entrée 2113 sans en appliquer le texte.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P001**.

Lisez l'entrée 2533.

## ENTRÉE 2352 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement de l'Équipe de soutien

[Agent 1] : Commandant, nous entrons dans la zone de danger. Les capteurs détectent de nombreux débris.

[Chef de l'équipe de soutien] : Ils proviennent sans doute du croiseur idémien détruit. Réduisez la vitesse. Vous avez localisé le signal de détresse ?

[Agent 1] : Je suis dessus.

[Chef de l'équipe de soutien] : Parfait. Gardez tous les yeux grand ouverts. Ça se présente mal. Très mal... J'espère qu'il y a des survivants.

Pour chaque Atterrisseur sur le Secteur **9**, cochez 1 case ci-dessous. Si la silhouette du *Dragonfly* se trouve sur le Secteur **9**, cochez 2 cases supplémentaires. Ensuite, si toutes les cases sont cochées, lisez l'entrée 2359.

## ENTRÉE 2353 LA CHAPELLE DE CRISTAL

**A** – Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez cette case et remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P305**.

## ENTRÉE 2354 CLASSEUR DU VAISSEAU

Enregistrement déclassifié du Conseil des Tétrarques

[Tohn] : Je pense à Mère, vous savez...

[Tamara] : Votre planète natale, vous voulez dire ?

[Tohn] : Oui. Dans des moments de faiblesse, je me dis que j'aurais dû y rester. En partant m'a traumatisé. Mais quand je regarde autour de moi et que je réalise à quel point

la communauté de Ferraille est fonctionnelle, mes regrets disparaissent.

[Tamara] : C'est vrai, nous pouvons être fiers de ce que nous avons construit.

[Trache'i] : Ne soyez pas si complaisante, Tamara. Sur les plans du développement et de la recherche, Ferraille est loin d'être idéale.

[Tohn] : Voyons, vous avez accompli de grandes choses !

[Trache'i] : De grandes choses ? Tant que nous n'aurons pas accès à la technologie des Bâtisseurs, nos recherches continueront de tourner en rond.

## ENTRÉE 2355 CLASSEUR DU VAISSEAU

Le récit du Moissonneur

Écoutez, on est la plus ancienne colonie, depuis la fin du *Vanguard*. On a traversé des épreuves difficiles, mais on les a toutes surmontées ! On est même sortis de ces expériences endurcis et aguerris. C'est pourquoi j'aimerais que vous jetiez un œil à mon équipe : j'ai sélectionné nos meilleurs administrateurs. Pourquoi ne pas les nommer gouverneurs de toutes les colonies de Ferraille ? C'est tout bénéf', l'ami : nos deux parties en tireront profit !

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Accepter. Les colonies les plus efficaces seront valorisées** – Cette entrée prend fin.
- » **Pas question d'abandonner votre contrôle sur les colonies** – Cochez la case **A** de l'entrée 2361 sans appliquer son texte.

## ENTRÉE 2356 CLASSEUR DU VAISSEAU

Chroniques d'Alburt Wonrock

De toutes les espèces ayant rejoint la communauté de Ferraille, les mystérieux Alucinar ont toujours été ceux qui m'intriguaient le plus.

Nous ignorions presque tout à leur sujet. Ils ne nous ont jamais révélé où se trouvait leur monde d'origine, ni à quoi ressemblait leur corps. Nous savions seulement qu'il s'agissait de créatures faibles et sans défense ; ils avaient créé des entités robotiques contrôlées par la pensée, qu'ils avaient envoyées voyager à travers l'espace pour vivre tout ce qui leur était inaccessible. C'est peut-être pour cela qu'ils cachaient la vérité sur leur nature véritable...

Outre leur présence déstabilisante, les Ferrailleurs toléraient mal leur réticence à coopérer avec d'autres Alucinar, et le besoin insatiable de s'impressionner entre eux, parfois au détriment de Ferraille. D'un autre côté, il était bon d'avoir des alliés ignorant littéralement la peur et la douleur, essentiellement motivés par la curiosité et l'ambition.


Par ma part, j'adorais les longues mélodies éthérées et sans paroles – tout droit issues du cœur de leurs lointains maîtres – qu'ils pouvaient chanter des heures durant. Sans doute était-ce la seule chose qu'ils pratiquaient ensemble.

## ENTRÉE 2357 CLASSEUR DU VAISSEAU

Débats politiques avec les Visiteurs

[Visiteur] : Pour renforcer notre relation naissante, j'aimerais vous inviter à expérimenter par vous-mêmes notre dimension. Mère a le projet d'en stabiliser une section, et Elle aimerait examiner comment d'autres êtres sentients – certes inférieurs mais désireux de devenir des Visiteurs – supportent de telles conditions. Bien entendu, vous serez généreusement récompensés pour vos efforts.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Envoyer votre équipage** – Affectez 2 Membres d'équipage, gagnez 2  et lisez l'entrée 2440.
- » **Pas question de risquer la santé de votre peuple** – Cochez la case **B** de l'entrée 2229 sans appliquer son texte. Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2358 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Enregistrement déclassifié de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Il y a un croisement, juste devant nous.

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

[Cdt de l'ÉdT] : Ah, un autre dilemme... mon scanner ne me montre pas grand-chose du chemin.



[ÉdT, agent 2] : Oui, à une telle profondeur leur portée est limitée.

[ÉdT, agent 1] : Fions-nous plutôt à ce que nous voyons. Ce tunnel n’est qu’un corridor ordinaire, avec de petits cristaux accrochés par-ci par-là.

[ÉdT, agent 2] : Celui-là propose davantage de défnis. Ses parois sont fissurées et humides... et je crois entendre de l’eau s’écouler.

[Cdt de l’ÉdT] : Satanés dilemmes...

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

Ajoutez 1 marqueur sur l’emplacement Connaissances.

Gagnez 1 Indice *Minéral*.

Ensuite, tous les joueurs discutent et choisissent entre les options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Suivre le corridor très humide** – Lisez l’entrée 2353.
- » **Suivre le corridor avec les petits cristaux** – Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P306.

## ENTRÉE 2359 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement de l’Équipe de soutien

[Chef de l’équipe de soutien] : CAPCOM, nous avons localisé une capsule de sauvetage idémiennne et libéré ses occupants. Nous les aidons maintenant à monter à bord.

[CAPCOM Vulter] : Bien joué, commandant.

**\*\*\* bruits de pas, respirations bruyantes, voix étouffées \*\*\***

[Survivant idémien] : Merci d’être venus à notre secours. Il semblerait que nous ne devions pas affronter la mort tout de suite...

[Chef de l’équipe de soutien] : Pas tant que j’aurai mon mot à dire ! Bienvenue à bord.

[Survivant idémien] : Mon peuple et moi-même serions ravis de pouvoir vous aider.

[Chef de l’équipe de soutien] : Tant mieux, il y a beaucoup à faire.

[CAPCOM Vulter] : Commandant, nous avons repéré au moins un nouveau vaisseau à la limite du champ de bataille. Sans doute ennemi. Soyez prudents.

Les Membres d’équipage peuvent Réactiver un total de 6 .

Défaussez toutes les cartes du Secteur 9.

Placez la carte P213 sur le Secteur 2.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Envoyer les Idémiens à la rescousse pour défendre leur vaisseau** – Réinitialisez la Piste de Temps de la carte P206.
- » **Envoyer les Idémiens aider leurs blessés** – Défaussez 1 marqueur de la carte P207.
- » **Utiliser leur aide à bord du *Journeyer*** – Chaque Membre d’équipage pioche 1 carte de Section.

Cochez la case A de l’entrée 2909.

Cochez la case A de l’entrée 2910.

## ENTRÉE 2360 CLASSEUR DU VAISSEAU

Le récit du Moissonneur

Quand on a atterri sur cette planète, juste après avoir survécu à la bataille spatiale, heureusement pour nous les Visiteurs étaient là depuis un moment. Ils avaient un petit avant-poste et s’occupaient surtout de faire de la recherche. Ils ont généreusement partagé tout ce qu’ils pouvaient... Les premières semaines étaient horribles, ils nous ont aidés. On a bâti nos maisons, et quand on s’est mis à extraire des ressources et à faire pousser notre nourriture, nos liens se sont renforcés. Pourtant, très vite, certains d’entre nous sont devenus méfiants à l’égard des Visiteurs.

Il se demandaient : « Et si en plus de la planète, ils se mettent à nous étudier nous aussi ? »

Les rumeurs se sont propagées, la tension n’arrêtait pas de monter... Je me demande comment ça se serait terminé si l’Équipe de terrain de Ferraille n’avait pas débarqué...

## ENTRÉE 2361 CLASSEUR DU VAISSEAU

A

Si la case A est cochée, poursuivez la lecture. Sinon, lisez l’entrée 2365.

**Négociations commerciales avec les Moissonneurs**

Je ne vais pas prétendre que votre choix m’enchanté, mais je comprends votre point de vue. Vous ne voulez pas perdre le contrôle de vos colonies, OK... Mais notre coopération s’arrête là.

## ENTRÉE 2362 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Bon sang, cette plante est dure comme de la pierre.

[ÉdT, agent 2] : Regardez, ses branches repoussent très vite !

[Cdt de l’ÉdT] : Comment ça ?


[ÉdT, agent 2] : J’ai réussi à couper celle-ci il y a moins d’une minute. Elle fait déjà de nouveau plus d’un centimètre...

[ÉdT, agent 1] : On n’y arrivera jamais, avec cet équipement !

[Cdt de l’ÉdT] : C’est sûr qu’il vaudrait mieux utiliser des lames en diamant... ou en cristal.

Gagnez 2 Indices *Flore étrange*.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » **Utiliser la force** –  pour remplacer le PDI de ce Secteur par la carte P302.
- » **Utiliser le matériel de cette planète** (seulement si la carte P307 (Les dépôts de minerai) ou la carte P000 (Rien d’intéressant) se trouve sur le Secteur 8) – Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P302.
- » **Revenir quand vous serez mieux préparés** – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2363

BASE DE L’ANNEAU DE GLACE


Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Euh, c’est quoi, ce truc, exactement ?

[ÉdT, agent 1] : Un générateur. Les Bâtisseurs ont trouvé une manière originale d’absorber le combustible instable : le transfert d’énergie est incroyablement efficace.

[Cdt de l’ÉdT] : Jusqu’à présent, c’est sans doute notre plus grande trouvaille ! Bien, il nous faut documenter son fonctionnement, ou trouver un moyen de l’embarquer avec nous. Nos ingénieurs seraient ravis de pouvoir le mettre en marche...

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P000.

Gagnez 3  et placez-les dans le sachet Pions.

## ENTRÉE 2364 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement de l’Équipe de soutien

[Chef de l’équipe de soutien] : CAPCOM, nous approchons du croiseur en flammes.

[CAPCOM Vulter] : Nous avons un visuel.

[Chef de l’équipe de soutien] : Plusieurs sections du vaisseau brûlent, et certaines de nos navettes sont déjà en train de lutter contre les incendies. L’une d’elles s’est même posée pour récupérer des survivants sur un quai de chargement.

[CAPCOM Vulter] : Évitez tout risque inutile. Ce sont les ordres du capitaine.

[Chef de l’équipe de soutien] : Mouais... Comme si on pouvait éviter de prendre des risques au beau milieu d’une bataille... Vous savez quoi ? On va atterrir et venir en aide aux malheureux qu’on trouvera.

[CAPCOM] : Seulement si...

[Chef de l’équipe de soutien] : Le devoir nous appelle. Terminé.

Pour chaque silhouette Atterrisseur sur le Secteur 8, faites régresser deux fois la Piste de Temps du Secteur 8.

Ensuite, lancez un D10 et appliquez l’effet correspondant au résultat obtenu :

- **0-2** : Retirez du plateau les silhouettes du *Pelican* et du *Dragonfly* du Secteur **8**. Si vous avez défaussé la silhouette du *Dragonfly*, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **21** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte *Dragonfly* face « Endommagé » visible.
- **3-5** : Retirez du plateau la silhouette du *Pelican* du Secteur **8**.
- **6-9** : Rien ne se passe.

**Note** : Les Atterrisseurs défaussés du plateau ne peuvent plus être utilisés pour cette Exploration planétaire.

## ENTRÉE 2365 CLASSEUR DU VAISSEAU

### Négociations commerciales avec les Moissonneurs

[Représentant des Moissonneurs] : En consultant vos procédures de production, j'ai remarqué quelques erreurs. Je pourrais vous aider à obtenir bien plus de profit des colonies...

[La Tétrarque Tamara] : Je n'en suis pas si sûre.

[Représentant des Moissonneurs] : Ah non ? Vous n'êtes pas tentée d'augmenter leur efficacité ?

[La Tétrarque Tamara] : J'ai un mauvais pressentiment.

[Représentant des Moissonneurs] : Ce n'est pas très professionnel !

[La Tétrarque Tamara] : Mais c'est justifié. Nous avons reçu des rapports détaillés sur les épouvantables conditions de travail dans vos colonies. Vous pouvez m'expliquer ?

Baissez deux fois le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**).

Ensuite, dans le porte-cartes *Colonies* (Classeur du Vaisseau, page **7**), choisissez jusqu'à 4 cartes Colonie et appliquez leur effet.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » **Mettre un terme à votre accord avec les Moissonneurs** – Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**) et cochez la case **A** de l'entrée **2361**. Retournez à la *Passerelle*, à la page **2**, et poursuivez la phase de Gestion du Vaisseau.
- » **Vous êtes heureux que les Moissonneurs gouvernent vos colonies** – Retournez à la *Passerelle*, à la page **2**, et poursuivez la phase de Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2366 CLASSEUR DU VAISSEAU

### Débats politiques avec les Visiteurs

[La Tétrarque Tamara] : Les débats ont pris fin. J'aurais préféré que Tohn soit présent, mais pour des raisons évidentes, sa présence n'aurait contribué qu'à les offenser davantage. Leur représentant n'était pas très satisfait, mais leur Mère va nous envoyer un présent... Donc peut-être ces échanges se sont-ils bien terminés pour nous !

Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**).

Gagnez 2 Découvertes de n'importe quel type et placez-les dans « Découvertes récoltées ».

## ENTRÉE 2367 CLASSEUR DU VAISSEAU

### Débats politiques avec l'ambassadrice aérugone

[Ava] : Ambassadrice, voilà donc en résumé les grandes lignes de notre coopération. Si vous avez des questions, nous serons ravis de...

[Elpenor'i] : Je ne pense pas.

[Tamara] : Vous semblez contrariée. Si nous vous avons offensée, sachez que ce n'était aucunement notre intention.

[Trache'i] : Et si vous éprouvez le besoin de discuter de certains aspects subtils de notre coopération, nous pouvons en parler en privé.

[Elpenor'i] : Trache'i, vous avez passé trop de temps au sein de cette assemblée pour pouvoir comprendre les intérêts de la nation aérugone.

[Trache'i] : Mais...

[Elpenor'i] : Quant à vous autres, vous m'avez fait perdre mon temps. Soyez mieux préparés, la prochaine fois. Je veux entendre une proposition solide, pas des caquetages sur la paix et l'unité.

## ENTRÉE 2368 CLASSEUR DU VAISSEAU

### Enregistrement de l'interrogatoire du Léthéien

[Prisonnier léthéien] : Mais regardez-vous, tocards ! Bande de lâches ! Vous vous vautrez dans votre impuissance... Vous êtes si faibles, si pathétiques ! Pas étonnant que votre société ne connaisse pas l'esclavage, vous ne pourriez pas contrôler vos propres serviteurs ! Vous n'êtes même pas capables de me forcer à parler !

## ENTRÉE 2369 LA FLOTTE IDÉMIENNE

### Enregistrement de l'équipe de soutien

[Agent 1] : D'autres ennemis arrivent ! Ils sont sur le point d'attaquer ce groupe de chasseurs idémiens !

[Agent 2] : Je préviens les Idémiens.

[Chef de l'équipe de soutien] : Ça ne suffira pas. Vitesse maximale, activez les boucliers et le système de contrôle de missiles.



[Agent 1] : Mais commandant... Nos missiles sont à peine assez puissants pour détruire des débris stellaires !


[Chef de l'équipe de soutien] : Pour moi, ces crevures ont des gueules de débris stellaires.

[Agent 2] : Personne n'a jamais attaqué un chasseur avec cet atterrisseur, c'est un veau !

[Chef de l'équipe de soutien] : Il y a toujours une première fois.

Pour chaque silhouette Atterrisseur sur les Secteurs **3** et **6**, lancez un dé de Danger.

Pour chaque résultat  ,  à l'action *Rejoindre le Combat* sur la carte **P208** (Les combats de chasseurs).

Si la silhouette du *Faustschlag* ou celle du *Sabretooth* est sur le Secteur **3** ou **6**,  à l'action *Rejoindre le Combat* sur la carte **P208** (Les combats de chasseurs).

Lancez un D10 et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu :

- **0** : Retirez du plateau les silhouettes du *Pelican*, du *Dragonfly* et du *Faustschlag* se trouvant sur le Secteur **3** ou **6**. Si vous avez défaussé la silhouette du *Dragonfly* et/ou *Faustschlag*, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **21** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte correspondante, face « Endommagé » visible.
- **1-4** : Retirez du plateau les silhouettes du *Pelican* et du *Dragonfly* se trouvant sur le Secteur **3** ou **6**. Si vous avez défaussé le *Dragonfly* ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **21** (porte-cartes *Hangar*) et retournez la carte correspondante, face « Endommagé » visible.
- **5-8** : Retirez du plateau la silhouette du *Pelican* se trouvant sur le Secteur **3** ou **6**.
- **9** : Rien ne se passe.

S'il y a un marqueur sur la case Incidence de l'action *Rejoindre le Combat* de la carte **P208** (Les combats de chasseurs), appliquez l'effet de l'Incidence. Sinon, cette entrée prend fin ici.

## ENTRÉE 2370 CLASSEUR DU VAISSEAU

### Chroniques d'Alburt Wonrock

Sans comprendre tout à fait pourquoi, j'ai toujours été plus à l'aise avec les Pumilions qu'avec les autres espèces. Était-ce dû à leur nature taciturne et à leur incapacité à se contenter de bavarder ? À leur approche simple et directe de toute chose ? Ou encore à leur compulsion irrésistible à vouloir tout comprendre ? Je l'ignore.

Je sais qu'ils font des compagnons agaçants, surtout dans les sections techniques, dont ils rendaient les chefs fous par leurs questions incessantes sur les systèmes de Ferraille, mais certains d'entre nous comprirent assez tôt que ces obsessions venaient de leur sentiment d'insécurité. Après tout, ils étaient eux aussi des survivants de l'espace, qui après avoir perdu leur monde natal, avaient fui devant le danger des siècles durant. Incapables de guerroyer ou de conquérir, leur force résidait dans la construction, la recherche et l'analyse. Il n'était donc pas surprenant qu'ils aient besoin de tout comprendre pour se sentir à nouveau en sécurité.

## ENTRÉE 2375 FERRAILLE

### Rapport de Vulter O'Really

Ils ont eu ce qu'ils méritaient ! Aux chefs de Section : nous avons eu un de leur chasseurs Void Ranger !

- Défaussez la carte Menace *Void Ranger de la Terre* et la silhouette correspondante.
- Chaque Membre d'équipage gagne 1 Charge.

## ENTRÉE 2376 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

Lisez l'entrée 2379.

Lisez l'entrée 2385.

## ENTRÉE 2377

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

#### Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : C'est juste une montagne de matériel minier hors d'usage.

[ÉdT, agent 1] : Un sacré tas de... Ferraille !

[Cdt de l'ÉdT] : Ha ha, très drôle. Allez, un avance.

[ÉdT, agent 2] : Je me demande si cette casse a un propriétaire.

[ÉdT, agent 1] : Hé, regardez ce que je viens de trouver, un cristal ! Regardez comment il reflète la lumière !

Prenez un dé de Section bleu non utilisé dans la boîte et placez-le sur un Emplacement Spécial de la carte Mission optionnelle **M39** (si tous les dés de Section bleu sont indisponibles, utilisez un marqueur à la place).


Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*. Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**.

Cochez la case **B** de l'entrée 2119.

## ENTRÉE 2378 FERRAILLE

### Rapport de Vulter O'Really


Bam ! Du bon boulot, canonniers ! Chasseur ennemi Faustschlag abattu !

- Défaussez la carte Menace *Faustschlag de la Terre* et la silhouette correspondante.
- Chaque Membre d'équipage Réactive 3 .

## ENTRÉE 2379 LA FLOTTE IDÉMIENNE

### Enregistrement audio de la passerelle du Journeyer


[CAPCOM] : Capitaine, les capteurs ont détecté un chasseur ennemi isolé. Comme c'est curieux, il ratisse la zone d'où provient l'appel de détresse... Ne devrions-nous pas nous y rendre avant lui ? Ah... Me cantonner à ma mission, très bien.

Chaque Membre d'équipage lance .

Réinitialisez la Piste de Temps de la carte **P210**.

## ENTRÉE 2380 CLASSEUR DU VAISSEAU

La colonie d'Espérance s'en sort très bien. Nous n'avons pas le temps d'y atterrir de nouveau.

- Gagnez 2 .
- Retirez du jeu la carte Atterrissage **L1**.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 8 (*Carte Stellaire*) et appliquez les instructions.

## ENTRÉE 2384 FERRAILLE

### Rapport de Vulter O'Really

Aux chefs de Section : j'ai des nouvelles douces-amères... Le Sabretooth vient d'être détruit. J'espère que les ingénieurs nous pardonneront.

- Défaussez la carte Menace *Sabretooth des Rebelles* et la silhouette correspondante.
- Chaque Membre d'équipage pioche 4 cartes de Section.

## ENTRÉE 2385 LA FLOTTE IDÉMIENNE

### Enregistrement de l'Équipe de soutien

[Agent 2] : Commandant, une puissante explosion a eu lieu dans la zone du signal de détresse, et... le signal a disparu. Désolé.

[Chef de l'équipe de soutien] : On a mis trop de temps... C'est impossible de rivaliser avec leurs chasseurs !

[Agent 1] : Il se passe quelque chose en marge des combats.

[Chef de l'équipe de soutien] : Quoi exactement ?

[Agent 1] : À une telle distance, notre radar est moins efficace, mais... il semblerait que quelqu'un ait rejoint la bataille. Je détecte un ou plusieurs vaisseaux.

[Chef de l'équipe de soutien] : Alliés ou ennemis ?

[Agent 1] : Impossible à dire pour le moment.

Chaque Membre d'équipage  ou lance .

Défaussez toutes les cartes du Secteur 9.

Placez la carte **P213** sur le Secteur 2.

Faites progresser de 1 la Piste de Mépris.

Cochez la case **A** de l'entrée 2909.

## ENTRÉE 2390 FERRAILLE

Aux chefs de Section : le Dragonfly volé par les rebelles vient d'être pulvérisé.

- Défaussez la carte Menace *Dragonfly des Rebelles* et la silhouette correspondante.
- Chaque Membre d'équipage gagne 1 Charge.

## ENTRÉE 2391 LA FLOTTE IDÉMIENNE

### Enregistrement audio de la passerelle du Journeyer

[CAPCOM Vulter] : Capitaine, l'ennemi n'a pas détecté les actions de notre Équipe de terrain ni celles de leurs atterrisseurs - a fortiori, il n'a pas pu les entraver -, donc... Ah, un nouvel événement... tragique. Capitaine, le croiseur idémien qui était en feu vient de se scinder en plusieurs morceaux. La probabilité qu'il y ait des survivants est inférieure à 22%.

Défaussez toutes les cartes du Secteur 8.

Chaque Membre d'équipage sur le Secteur 8 lance .

Faites progresser de 1 la Piste de Mépris.

Cochez la case **B** de l'entrée 2909.

## ENTRÉE 2392 LA CHAPELLE DE CRISTAL

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Dépêchez-vous, des essais peuvent débarquer d'un instant à l'autre !

[ÉdT, agent 1] : J'ai presque fini le scan, et...

[Cdt de l'ÉdT] : Prélevez des échantillons, et on fiche le camp !

[ÉdT, agent 1] : C'est terminé... Le scan est fini. Ha, commandant, regardez !

[Cdt de l'ÉdT] : Quoi ?

[ÉdT, agent 1] : Je sais pourquoi ces plantes sont si résistantes : elles accumulent des taux incroyablement élevés de calcium !

[Cdt de l'ÉdT] : Super. On file !


- Gagnez 2 Indices *Flore étrange*.
- Remplacez le PDI sur le Secteur 2 par la carte **P303**.
- Gagnez la Découverte unique **21**.
- Lisez l'entrée 2488.


## ENTRÉE 2393 CARTE STELLAIRE

### Journal personnel de Tamara Woon

Maintenant que le Gosier a disparu, la station fonctionne et la source d'eau potable n'est plus contaminée. L'Oasis a accepté de signer un contrat de vente d'eau à Ferraille, ce qui devrait se concrétiser sous peu.

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

Gagnez 1 .

Vous pouvez dépenser 1  pour lire l'entrée 2026. Sinon, cette entrée prend fin ici.

## ENTRÉE 2394 CARTE STELLAIRE

### Enregistrements privés de Trache'i

Le Journeyer est parvenu je ne sais comment à effectuer ces scans incroyables. Grâce à eux, je peux analyser la croissance biologique et socioculturelle d'un individu léthéen, et de leur civilisation. C'est fabuleux qu'ils aient pu faire tenir autant d'informations sur une simple pierre !

Déplacez la carte **31** (*Glyphes du Monolithe de la Tourbière*) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2395 LA CHAPELLE DE CRISTAL

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Ce qui m'intrigue, c'est comment ces micro-organismes survivent à des conditions extérieures si extrêmes.

[ÉdT, agent 1] : Ouais... Après tout, le cristal a quasiment fait exploser leur planète.

[Cdt de l'ÉdT] : Vous discuterez de tout ça avec les crânes d'œufs quand on sera rentrés sur Ferraille. Pour le moment...

[ÉdT, agent 1] : J'ai compris ! Regardez le scanner : ils sont capables d'absorber d'énormes quantités de soufre !

[ÉdT, agent 2] : Ah, mais bien sûr !

[Cdt de l'ÉdT] : Bon, on peut y aller ?

- Gagnez 2 Indices *Micro-organisme*.
- Remplacez le PDI sur le Secteur 2 par la carte **P304**.
- Gagnez la Découverte unique **21**.
- Lisez l'entrée **2488**.

## ENTRÉE 2396 LA FLOTTE IDÉMIENNE

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, vous me recevez ?

[CAPCOM Vultor] : Cinq sur cinq. Quelle est votre situation ?

[Cdt de l'ÉdT] : Les principaux incendies sont maîtrisés, et les équipes d'ingénierie idémiennes s'occupent à présent des plus grosses pannes. Le croiseur sera bientôt modérément opérationnel.

[CAPCOM Vultor] : Vous nous rejoignez ?

[Cdt de l'ÉdT] : Pas tout de suite. Mon atterrisseur est rempli de survivants, je dois les remmener à leur croiseur. Ils ont hâte de rejoindre ceux qui s'y trouvent déjà.

[CAPCOM Vultor] : Bien reçu, Équipe de terrain. Soyez prudents.

[Cdt de l'ÉdT] : Nous le serons.

Remplacez le PDI sur le Secteur 8 par la carte **P211**.

Les Membres d'équipage peuvent Réactiver un total de 6 .

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Envoyer les Idémiens pour aider sur tous les fronts** – Faites régresser une fois toutes les Pistes de Temps.
- » **Utiliser leur aide à bord du *Journeyer*** – Chaque Membre d'équipage pioche 2 cartes de Section.

Cochez la case **B** de l'entrée **2909**.

Cochez la case **B** de l'entrée **2910**.

## ENTRÉE 2397 LA CHAPELLE DE CRISTAL

**A** – Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Commandant, j'ai repéré un endroit intéressant sur mon scanner.

[Cdt de l'ÉdT] : Intéressant... Écoute, on a déjà des problèmes de sécurité à résoudre... Bon, montre-moi ce scanner.

[ÉdT, agent 1] : C'est cette corniche, celle en surplomb. Elle abrite d'autres spécimens des plantes résistantes que nous avons déjà trouvées. Mon scanner signale aussi l'existence d'une énorme colonie de micro-organismes. Je meurs d'envie de les étudier !

[Cdt de l'ÉdT] : C'est une sacrée côte à grimper ! On n'aura pas le temps de tout explorer, il va falloir choisir un des deux. Les autres, vous préférez qu'on aille voir les plantes ou les micro-organismes ?

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Étudier la végétation** – Lisez l'entrée **2392**.
- » **Étudier les micro-organismes** – Lisez l'entrée **2395**.


## ENTRÉE 2398

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Ajouter les résultats des dés placés sur cette carte **PDI P177**.

Dé de Section rouge (ou un marqueur universel) : **10**

Dé de Section bleu (ou un marqueur) : **50**

Dé de Section vert (ou un pion 100

Dé de Danger : **200**

Ensuite, lisez l'entrée **(2400 + somme des dés sur cette carte)**.

Par exemple, s'il y a un dé rouge et un vert sur cette carte, vous obtenez 10 et 100, et ajoutez ces chiffres à 2400. Vous devez donc lire l'entrée **2510**. S'il n'y a aucun dé sur cette carte, lisez l'entrée **2400**.

















## ENTRÉE 2399 LA CHAPELLE DE CRISTAL

### Dernier briefing de l'Équipe de terrain

Puis-je avoir votre attention ? Bien. La planète que nous avons pour mission d'explorer a été surnommée la Chapelle de Cristal à cause de la titanesque structure cristalline en forme de cathédrale qui occupe son noyau. Ce cristal semble moins envahissant que sur les autres planètes où nous l'avons croisé, et d'une qualité différente, sans doute inférieure. Notre tâche va consister à étudier sa structure et ses propriétés. De plus, la planète n'est pas entièrement ravagée et d'immenses sections de sa surface sont encore exemptes de cristal : nous devons donc vérifier si elle est habitable. Je vous préviens, ça va être une mission fascinante !

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » sur la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu, en fonction du tableau 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 gagne une quatrième Blessure, ignorez la carte Blessure et le dé de Blessure.
3. Faites progresser la Piste d'Atterrissage (déplacez le marqueur de 1 case vers la droite), mais sans aller au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée **2437**. Sinon, retournez à l'étape 2.

	<b>Petits débris de cristal</b>	Choisissez entre les options suivantes : » Chaque Membre d'équipage 9  moins  » Chaque Membre d'équipage 5  moins 
	<b>Grands débris de cristal</b>	Choisissez entre les options suivantes : » Perdez 7 moins  Provisions. » Chaque Membre d'équipage 
	<b>Irradiation causée par le cristal</b>	Si  est de 5 ou plus, chaque Membre d'équipage lance  . Sinon, choisissez entre les options suivantes : » Chaque Membre d'équipage lance  » Un Membre d'équipage lance 
	<b>Créature volante</b>	Si  ou  est de 7 ou plus, rien ne se passe. Sinon, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 21 (porte-cartes <i>Hangar</i> ) et retournez votre carte Atterrisseur, face « Endommagé » visible (sauf s'il s'agit d'un Atterrisseur de base).

## ENTRÉE 2400

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

#### Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Un des casiers s'ouvre !

[Cdt de l'ÉdT] : Bien. Va vérifier ce qu'il contient.

[ÉdT, agent 1] : Il y a des graines... Elles ont été exposées à des radiations cosmiques.

[Cdt de l'ÉdT] : C'est peut-être une trouvaille importante. Mettons-les en sécurité.

Gagnez 1 Indice *Flore étrange*.

## ENTRÉE 2401 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

[CAPCOM Vultor] : Capitaine, l'ennemi contrôle à présent toute la zone de combat. Tous les chasseurs idémiens et les vaisseaux d'escorte ont été détruits, ont fui ou... Mais... Missiles ennemis en approche ! Il y en a neuf en tout !

[Capitaine] : Ressaisissez-vous.

[CAPCOM Vultor] : Pardon ! Suivi de la trajectoire des missiles... Capitaine, nous avons été touchés !

[Capitaine] : Rapport d'avaries !

Chaque Membre d'équipage  ou lance .

Si la carte **P204** (*Le Journeyer amoché*) est sur le plateau de Planète, remplacez-la par la carte **P205**.

Si la carte **P203** (*Le Journeyer*) est sur le plateau de Planète, remplacez-la par la carte **P204**.

Défaussez toutes les cartes du Secteur **6**.

Faite progresser de 1 la Piste de Mépris.

Cochez la case **C** de l'entrée **2909**.

## ENTRÉE 2402 LA BORDURE

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Nous sommes enfin à l'intérieur de la montagne. L'ascension n'a pas été facile, car la pente est raide et pleine de crevasses. Il est arrivé quelque chose d'effroyable à cette montagne, de bien plus terrible que ce que Mère Nature pourra jamais infliger.

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

L'intérieur porte également les traces d'une catastrophe. Certaines des grottes et des tunnels naturels se sont effondrés, et les autres sont fissurés. C'est peut-être l'œuvre des Idémiens, mais j'en doute. Une terrible bataille a eu lieu dans les environs, j'en suis certain.

Lisez l'entrée **2403**.

## ENTRÉE 2403 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Sacrée grotte...

[ÉdT, agent 1] : Je suis sûr qu'elle était plus petite, mais que quelque chose a explosé entre ses parois.

[Cdt de l'ÉdT] : Une chance que les tunnels ne se soient pas totalement effondrés.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Emprunter le tunnel descendant – lisez l'entrée **2406**.
- » Emprunter le tunnel aux parois fondues – lisez l'entrée **2407**.
- » Emprunter le tunnel accidenté – lisez l'entrée **2408**.

## ENTRÉE 2404 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement du champ de bataille

[ÉdT, agent 1] : L'un d'eux est touché... On a abattu un chasseur ennemi !

[ÉdT, agent 2] : Un autre approche, à grande vitesse ! À deux heures, secteur huit.

[ÉdT, agent 2] : Attends, il fait demi-tour...

[ÉdT, agent 3] : Hein ? Je me demande bien pourquoi.

[ÉdT, agent 1] : Moi aussi. Pourtant, on faisait une cible facile.

[ÉdT, agent 2] : Ça a peut-être à voir avec les chasseurs idémiens qui se regroupent.

[ÉdT, agent 3] : Oui, mais ils rejoignent juste leur croiseur endommagé.


[ÉdT, agent 2] : Je n'ai pas d'explication simple.

[ÉdT, agent 3] : CAPCOM, je signale un appareil ennemi abattu. Les autres battent en retraite.

[CAPCOM Vultor] : Vous en avez eu un ? Voilà qui est passablement... euh, très intéressant !

Gagnez 2 Indices Technologie extraterrestre.

Défaussez toutes les cartes du Secteur **6**.

Les Membres d'équipage peuvent Réactiver un total de 6 . Chaque Membre d'équipage pioche 1 carte de Section.

Cochez la case **C** de l'entrée **2909**.

Cochez la case **C** de l'entrée **2910**.

## ENTRÉE 2405 CARTE STELLAIRE

Journal des découvertes spatiales d'Atta

La variété des mondes qui composent le système 21 Delphini m'attire. Tout d'abord, nous avons une planète très fertile – rapidement baptisée Tremor car en proie à une violente activité sismique –, idéale pour y fonder une colonie. Il y a ensuite une lune à la flore savoureuse mais peu nourrissante. Et enfin, une planète dotée de gisements de métal – sans doute un bon endroit pour établir une autre colonie. Pour rien au monde je ne troquerais ma vie contre autre chose que ces voyages scientifiques !

Déplacez la carte **Y10** (*Sigma Velorum*) si elle est encore disponible, et la carte **Y11** (*Epsilon Lyrae*) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ». Retournez la carte **Y07** (*21 Delphini*), face « Cartographié » visible.

## ENTRÉE 2406 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain


[ÉdT, agent 2] : On dirait un puits de mine.

[ÉdT, agent 1] : C'en est sans doute un, mais regardez, les poutres de soutien semblent tordues ou de travers.

[Cdt de l'ÉdT] : L'impact des explosions a dû les déformer.

[ÉdT, agent 1] : J'espère que le tunnel ne va pas s'effondrer...

[Cdt de l'ÉdT] : Continuez d'avancer.

Lancez .

Lisez l'entrée **2412**.



## ENTRÉE 2407 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Regardez, le plafond est trop bas. On dirait bien qu'on va devoir ramper...

[ÉdT, agent 2] : Bah, ce ne serait pas un problème si ça paraissait stable. Or ce n'est pas le cas !

[Cdt de l'ÉdT] : Nous n'avons pas vraiment le choix. Suivez-moi.

Votre Membre d'équipage lance 3 fois . Vous pouvez  ou  pour ignorer les résultats d'un lancer  (jusqu'à 3 fois).

Lisez l'entrée **2413**.

## ENTRÉE 2408 LA BORDURE

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Nous continuons de descendre le long de cet horrible boyau. Le scanner indique une intersection, plus loin. Génial... J'espère qu'on ne va se perdre dans ce labyrinthe obscur !

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Prendre à gauche – lisez l'entrée **2414**.
- » Prendre à droite – lisez l'entrée **2417**.

## ENTRÉE 2409 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

\*\*\* bruits de combats incessants \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : Ça va aller, d'accord ? Garde les yeux ouverts !

[ÉdT, agent idémien] (marmonne) : J'ai besoin... de...

[ÉdT, agent 1] : Assieds-toi et ne bouge pas. Je vais te faire une piqûre d'adrénaline. Euh... Ils peuvent prendre de l'adrénaline, les Idémiens ?

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, mais à des doses bien plus fortes !

[ÉdT, agent 1] : OK, merci !

[ÉdT, agent idémien] (bredouille) : Laissez-moi... y retourner...

[ÉdT, agent 2] : J'ai un autre blessé idémien, mais je suis à court de pansements synthétiques !

[Cdt de l'ÉdT] : Tiens, attrape, il m'en reste un peu ! C'est grave ?

[ÉdT, agent 2] : Plutôt, ouais. Mais...

[Cdt de l'ÉdT] : D'autres blessés qui débarquent. Amenez-les à l'intérieur !

Cochez la première case non cochée. Si toutes les cases sont cochées, lisez l'entrée **2411**.

Sinon, cette entrée prend fin ici.



## ENTRÉE 2410

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture:

#### Récits de pionniers (extrait)

Voilà ce qui semble être notre destination finale. Les anneaux qui entourent la planète sont en partie composés d'astéroïdes de taille moyenne, et les premiers scans indiquent une abondance de ressources sans précédent... Quelle découverte incroyable ! Il n'est pas surprenant que par le passé, une civilisation inconnue – puissante et pleine de ressources – s'y soit établie. Elle a tissé un réseau complexe de tuyaux entre les principaux astéroïdes, sans doute pour faciliter le transfert de ressources. Admiratifs, nous avons salué leur génie et...

## ENTRÉE 2411 LA FLOTTE IDÉMIENNE

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

**\*\*\* bruits étouffés de combats, série de bips \*\*\***

[ÉdT, agent 1] : Je vais juste... vous installer ici, voilà.

[ÉdT, agent idémien] (marmonne) : Merci... J'aurais pu...

[ÉdT, agent 1] : Oui, bien sûr, vous auriez pu vous asseoir tout seul. Docteur, j'ai un autre dur à cuire !

[Médecin idémien] : J'arrive !

[ÉdT, agent 1] : On dirait que les combats se sont un peu éloignés. Vous avez repris le contrôle de la zone ?

[Médecin idémien] : Oui, de l'infirmerie, en tout cas. Bien, laissez-moi travailler.

[ÉdT, agent 1] : Pas de souci, doc.

Réactivez un total de 6 . Pour chaque Membre d'équipage, piochez 1 carte de Section.

Défaussez toutes les cartes du Secteur 5.

Cochez la case D de l'entrée 2910.

## ENTRÉE 2412 LA BORDURE

### Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Le tunnel descend. Il y a des trous et des fissures partout... Nous avançons très prudemment, mais le tunnel semble à deux doigts de s'effondrer.

**\*\*\* un silence \*\*\***

Je vois une intersection devant moi... le tunnel de gauche est soutenu par de simples poutres de fortune, celui de droite est constellé d'impacts de fusils, et celui du centre continue de descendre.

Vous et chacun de vos Soutiens lancez .

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Prendre le tunnel de droite – Lisez l'entrée 2415.
- » Prendre le tunnel de gauche – Lisez l'entrée 2431.
- » Prendre le tunnel du centre – Lisez l'entrée 2421.

## ENTRÉE 2413 LA BORDURE

### Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

**\*\*\* respiration difficile \*\*\***

Nous rampons dans un étroit tunnel qui a dû être percé par un faisceau incroyablement chaud. Ses murs sont étonnamment lisses. Le fait qu'une civilisation ait osé utiliser des armes aussi puissantes contre d'autres sentients me donne la chair de poule.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Ramper un peu plus loin – Lisez l'entrée 2416.
- » Rebrousser chemin et prendre le tunnel criblé d'impacts – Lisez l'entrée 2415.

## ENTRÉE 2414 LA BORDURE

### Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

**\*\*\* respiration difficile \*\*\***

C'était une mauvaise idée. Nous avons changé de direction, et nous continuons de descendre par un autre tunnel. Je me demande où il nous mène...

Lisez l'entrée 2417.

## ENTRÉE 2415 LA BORDURE

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Encore des trous dans les murs ! Il semblerait que les combats aient fait rage, ici.

[Cdt de l'ÉdT] : Mon l'intuition me dit que c'était l'ultime combat des défenseurs...

[ÉdT, agent 2] : Eh, les gars, une autre intersection !

[Cdt de l'ÉdT] : Une intersection ? Je ne vois qu'une fissure dans un mur, prolongée par un tunnel. D'ailleurs, regardez, on dirait que ses murs ont fondu.

[ÉdT, agent 1] : Il y a une autre fissure, en fait, mais elle est remplie de décombres. Le plafond a dû s'effondrer, ce qui a révélé l'entrée d'une autre caverne.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Prendre le tunnel criblé d'impacts – Lisez l'entrée 2418.
- » Rebrousser chemin – Lisez l'entrée 2412.
- » Prendre le tunnel aux murs fondus – Lisez l'entrée 2413.
- » S'enfoncer dans les décombres – Lisez l'entrée 2423.

## ENTRÉE 2416 LA BORDURE

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Commandant, j'aperçois une machine coincée dans la roche. Elle est si abîmée que j'ai du mal à l'identifier. Vous pensez qu'elle pourrait...

[Cdt de l'ÉdT] : ... avoir creusé le tunnel jusqu'à l'intérieur de la montagne en faisant fondre la roche ? Je me dis la même chose.

[ÉdT, agent 1] : Et elle se sera ensuite échouée juste ici, pour qu'on la trouve. Parfait.

[ÉdT, agent 2] : Blague à part, sa technologie nous est inconnue. On devrait récupérer tout ce qu'on peut et soumettre ces débris à des tests poussés.

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, cette épave nous permettra peut-être de comprendre comment la colonie a été annihilée.

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

Gagnez la Découverte unique 11.

Lisez l'entrée 2413.

## ENTRÉE 2417 LA BORDURE

### Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Euh... Il se pourrait que nous soyons perdus. Le scanner ne nous aide pas beaucoup, ici-bas. Bon, entre ces deux couloirs, lequel choisir ? Je dois me fier à ma chance !

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Prendre le premier tunnel – Lisez l'entrée 2420.
- » Prendre le deuxième tunnel – Lisez l'entrée 2422.

## ENTRÉE 2418 LA BORDURE

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Je m'approche d'une porte massive en acier. Du genre indestructible. Pourtant, elle est déchiquetée...

[Cdt de l'ÉdT] : Je vous l'avais dit, c'était l'ultime combat. Tu peux voir ce qui se trouve derrière ?

[ÉdT, agent 1] : Oui, mais... **\*\*\* gémissement \*\*\*** ... j'aurais préféré ne jamais regarder. Des cadavres d'Idémiens, certains armés, d'autres pas. Tous massacrés, par des tirs en rafale. D'autres trous dans les murs, identiques à ceux du couloir.

[Cdt de l'ÉdT] : Au moins, maintenant nous savons ce qui s'est passé. Une poignée de défenseurs, poursuivis par un ennemi lourdement armé, espéraient pouvoir trouver refuge dans leur abri. Ils y sont parvenus... mais la porte n'a pas arrêté l'ennemi. Retournons sur nos pas.

Lisez l'entrée 2415.

## ENTRÉE 2419 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

[CAPCOM Vultor] : Capitaine, les moteurs idémiens sont intacts, mais leur manœuvrabilité est réduite de 40%. Pire encore, la coque du croiseur est percée en sept endroits différents, et deux de ces avaries semblent critiques. Mais le plus effrayant reste le nombre de pertes subies... Ça a été un vrai bain de sang. Nous allons envoyer nos équipes médicales, n'est-ce pas ? C'est impossible ??? Que voulez-vous dire ?

Pour chaque Membre d'équipage sur les Secteurs 4 et 5, lancez .

Défaussez toutes les cartes du Secteur 5.

Faite progresser de 1 la Piste de Mépris.

## ENTRÉE 2420 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Vite, dépêche-toi !

[ÉdT, agent 1] (haletant) : On y est presque !

[Cdt de l'ÉdT] : Donne-moi ta main... Tout le monde est OK ?

[ÉdT, agent 2] (pantelant) : Je crois, oui.

[ÉdT, agent 1] (essoufflé) : C'est pas passé loin ! À un cheveu près.


[Cdt de l'ÉdT] : C'est terminé, on dirait. Vous l'avez eu ?

[ÉdT, agent 1] : Bien sûr, chef ! Regardez.

[Cdt de l'ÉdT] : Parfait. On avance.


Pour chaque Membre d'équipage sur ce Secteur, lancez .

Appliquez les résultats standards du dé de Danger, puis :

Pour chaque , gagnez 1 Indice Micro-organisme.

Pour chaque , gagnez 1 Indice Flore étrange.

Pour chaque , gagnez 2 Indices Micro-organisme.

Pour chaque , gagnez 2 Indices Flore étrange.

## ENTRÉE 2421 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Voici les choix qui s'offrent à nous : nous pouvons continuer de descendre par ce tunnel, regarder ce qui se trouve dans le tunnel latéral, ou passer par la fissure dans le mur. Vous savez, celle qui mène à une caverne.

Pour chaque Membre d'équipage sur ce Secteur, lancez .

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Descendre – Lisez l'entrée 2429.
- » Observer le tunnel adjacent – Lisez l'entrée 2432.
- » S'engouffrer dans la fissure – Lisez l'entrée 2423.

## ENTRÉE 2422 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : On est déjà passés par là.

[ÉdT, agent 1] : Oui, je me souviens très bien de ce rocher...

[Cdt de l'ÉdT] : On tourne en rond ! Bon, retournons à la jonction.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Choisir le premier tunnel – Lisez l'entrée 2417.
- » Choisir le deuxième tunnel – Lisez l'entrée 2431.

## ENTRÉE 2423 LA BORDURE

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

J'observe le site d'une explosion à l'intérieur de la montagne. À en juger par la quantité de débris, c'est un miracle que le souffle ne l'ait pas rasée. Et... au cœur de cette scène de destruction totale trône une mystérieuse machine, si déformée qu'on ne peut l'identifier.

Gagnez 2 Indices Technologie extraterrestre.

## ENTRÉE 2424

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Si les Membres d'équipage sont sur le Secteur 7, lisez l'entrée 2425. Sinon, poursuivez la lecture :

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 Découverte Minéral.

Gagnez 1 Indice Minéral.

## ENTRÉE 2425

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

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 Découverte Minéral.

Gagnez 1 Indice Minéral.

## ENTRÉE 2426 CARTE STELLAIRE

Journal des découvertes spatiales d'Atta

Le système Gamma Aquilae 3 ne possède qu'une planète... mais quelle merveille ! Parmi les anneaux de glace qui l'entourent flotte une mystérieuse base spatiale. J'ai hâte d'aller l'explorer !

Si le temps le permet, nous pourrions peut-être aussi examiner un débris à la dérive - il émet un étrange signal - et nous arrêter dans la ceinture d'astéroïdes pour nous réapprovisionner en minerai.

Déplacez la carte Y09 (XO-3) et la carte Y10 (Sigma Velorum) (si elle est encore disponible) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ». Retournez la carte Y08 (Gamma Aquilae 3), face « Cartographié » visible.

## ENTRÉE 2427 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

[CAPCOM] : Capitaine, les Idémiens sont en train de perdre la bataille... Leur dernier croiseur encore pleinement opérationnel est submergé par les forces ennemies, et la furie des assaillants ne faiblit pas. Les unités d'abordage sont déjà à l'intérieur. Capitaine, si nous n'agissons pas sur-le-champ, les Idémiens sont condamnés ! Si vous voulez mon avis... Ah... Me cantonner à ma mission, très bien.

Chaque Membre d'équipage sur les Secteurs 4 et 5 lance .

Cochez la première case non cochée. Si toutes les cases sont cochées, lisez l'entrée 2430.

Sinon, réinitialisez la Piste de Temps sur le PDI du Secteur 4.

## ENTRÉE 2428 LA BORDURE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Ces maudits tunnels sont sans fin...

[ÉdT, agent 1] : Mais ma patience, elle, a des limites. Je propose qu'on...

\*\*\* fracas d'un éboulement \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : Reculez !

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur lance .

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Suivre un tunnel – Lisez l'entrée 2408.
- » Suivre un autre tunnel – Lisez l'entrée 2431.

## ENTRÉE 2429 LA BORDURE

[Cdt de l'ÉdT] : Attention. Soyez prudents, le moindre pas peut être...

\*\*\* grincement étouffé \*\*\*

[ÉdT, agent 1] (effrayé) : C'était quoi, ça ?

[ÉdT, agent 2] : Vous portez malheur, chef.

[ÉdT, agent 1] : C'est le plafond. J'espère qu'il va pas...

[Cdt de l'ÉdT] : Courez !

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur lance .

Lisez l'entrée 2432.

## ENTRÉE 2430 LA FLOTTE IDÉMIENNE

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Une autre explosion ! Le vaisseau idémien a été touché... L'ennemi tire sur les bâtiments où ses troupes ont débarqué ?!

[CdT de l'ÉdT] : Ça ne peut pas être lui, l'explosion a ravagé la salle des moteurs. Et des labos, peut-être.

[ÉdT, agent 2] : Les Idémiens ont dû faire sauter la section de leur vaisseau qui a été envahie.

[CdT de l'ÉdT] : Ils sont sacrément coriaces...

[ÉdT, agent 1] : Coriaces et increvables ! Je capte leur canal comm : ils lancent une contre-attaque.

[CdT de l'ÉdT] : Si seulement on pouvait les aider !

Défaussez toutes les cartes du Secteur 4.

Faite progresser de 1 la Piste de Mépris.

## ENTRÉE 2431 LA BORDURE

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

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

[ÉdT, agent 1] : Alors on est perdus, c'est ça ?

[ÉdT, agent 2] : On n'est pas perdus, on analyse simplement les différentes options...

[CdT de l'ÉdT] : Bien, prenons... ce tunnel !

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Suivre un tunnel – Lisez l'entrée 2428.
- » Suivre un autre tunnel – Lisez l'entrée 2412.

## ENTRÉE 2432 LA BORDURE

[CdT de l'ÉdT] : C'est un cul-de-sac.

[ÉdT, agent 1] : Quoi ?

[CdT de l'ÉdT] : Tu as bien entendu. On doit revenir sur nos pas.

Lisez l'entrée 2421.

## ENTRÉE 2433 CARTE STELLAIRE

### Journal des découvertes spatiales d'Atta

Le système 4 Serpentis est parfait pour passer du bon temps. Notre Tétrarque Trache'i y a découvert une planète avec une base pumilion, une autre abritant une civilisation qui ne maîtrise pas le voyage spatial, et un débris spatial ; ce dernier émet une signature qui m'est familière... où ai-je bien pu la voir ?

Déplacez les cartes **Y24** (HAT-P-44) et **Y25** (Beta Cygni) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ». Retournez la carte **Y20** (4 Serpentis), face « Cartographié » visible.

## ENTRÉE 2434 CLASSEUR DU VAISSEAU

### Débats politiques avec les Visiteurs

[Visiteur] : De tels propos sont douloureux à entendre et difficiles à accepter, surtout de la bouche d'alliés potentiels. Heureusement pour nous tous, ma mission parmi vous est plus importante que le sentiment d'avoir été offensé.

Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau, page 3). Cochez la case **A** de l'entrée 2229 sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2435 LA CHAPELLE DE CRISTAL

### Chroniques d'Alburt Wonrock

Après tout ce temps passé à bord de Ferraille, j'aurais dû réaliser que rien n'est éternel. Pourtant, c'est avec une grande tristesse que j'ai assisté à la destruction de la Chapelle de Cristal ; j'ai souffert au centuple en apprenant que l'Équipe de terrain n'avait pu quitter la planète à temps... Ils avaient péri d'une mort tragique, cosmique. L'univers venait de perdre une planète – et moi des amis.

- Tous les Membres d'équipage sont tués ! Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.
- Retirez du jeu la carte Atterrissage **L11**.
- Déplacez la carte **Y28** (HAT-P-44) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

- Défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 21 (porte-cartes Hangar) et retournez votre carte Atterrisseur, face « Endommagé » visible (sauf s'il s'agit d'un Atterrisseur de base).
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2436 LA FLOTTE IDÉMIENNE

### Enregistrement audio de la passerelle du Journeyer

[CAPCOM Vultor] : Capitaine, c'est passablement intéressant. Euh, bien... je n'emploierai plus jamais ces termes, OK... Bon, il y a quelques minutes, nos capteurs ont détecté un autre vaisseau de guerre ennemi, bien au-delà de notre portée, et... j'ai repéré un comportement récurrent de sa part. Il nous suit, et ses capteurs et ses radars sont braqués sur nos actions : pourquoi nous espionnent-ils, capitaine ? S'ils voulaient vraiment nous attaquer, ils l'auraient fait : ils en ont déjà eu l'occasion à maintes reprises.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Envoyer un Atterrisseur pour attaquer le vaisseau (seulement s'il y a au moins 1 silhouette Atterrisseur sur le plateau de Planète) – Placez n'importe quelle silhouette Atterrisseur du plateau sur le Secteur 2 et lisez l'entrée 2439.
- » Ignorer le vaisseau, nous avons plus urgent à faire – Lisez l'entrée 2444.

## ENTRÉE 2437 LA CHAPELLE DE CRISTAL

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Nous y sommes. Commandant, vous nous avez bien dit que cette mission allait être fascinante, non ?

[CdT de l'ÉdT] : Oui, pourquoi ?

[ÉdT, agent 1] : Parce que j'aperçois une créature cristalloïde devant moi... et un morceau de cristal qui flotte dans l'air ! Vous vouliez dire fascinant... ou effrayant ?

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 22-23 (La Chapelle de Cristal).
- Placez la carte Menace Essaim Corrompu sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette de l'Essaim Corrompu sur le Secteur 3.
- Trouvez et révélez la carte Mission optionnelle **M32**.
- Placez la carte **P301** sur le Secteur 7.
- S'il y a un Membre d'équipage de Rang 1 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K17**. S'il y a un Membre d'équipage de Rang 2 dans l'Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K18**. Placez-les du côté « En cours », sur l'emplacement indiqué sur le plateau de Planète. Vous pouvez regarder la face « Terminé » à tout moment.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 26 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 2438 CARTE STELLAIRE

### Journal des découvertes spatiales d'Atta

Il se peut que le trou noir microscopique situé aux abords de Zeta Aquarii rende ce système difficile à explorer. Une fois sur place, nous pourrions néanmoins visiter une petite planète abritant une colonie omnimode, ainsi qu'une ceinture d'astéroïdes – l'endroit idéal pour tester notre équipement.

Déplacez les cartes **Y22** (Lambda Corvii) et **Y23** (Wayman 21) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Retournez la carte **Y21** (Zeta Aquarii), face « Cartographié » visible.

## ENTRÉE 2439 LA FLOTTE IDÉMIENNE

### Enregistrement de l'Équipe de soutien

[Chef de l'équipe de soutien] : Le Journeyer vient de repérer un autre vaisseau ennemi. On a reçu l'ordre de partir en reconnaissance.

[Agent 1] : Des chasseurs ennemis viennent vers nous. Ils sont quatre... Ils vont nous mettre en charpie !

[Agent 2] : S'ils l'avaient voulu, ce serait déjà le cas. On est à leur portée depuis un moment.

[Agent 1] : Peut-être qu'ils ont déjà tiré tous leurs missiles...

[Chef de l'équipe de soutien] : Peu importe. Allez, on avance.

[Agent 2] : Attendez ! Bonne nouvelle : les chasseurs battent en retraite ! Sans avoir tiré un seul missile !



[**Chef de l’équipe de soutien**] : Et le vaisseau espion a disparu ! Qu’est-ce qui leur prend ? Ils ont eu peur, ou quoi ?

Faites régresser de 1 toutes les Pistes de Temps.

Défaussez toutes les cartes du Secteur 2.

## ENTRÉE 2440 CLASSEUR DU VAISSEAU

Débats politiques avec les Visiteurs

[**La Tétrarque Tamara**] : Comment avons-nous pu accepter cela ? Nos membres d’équipage sont revenus gravement blessés, ils mettront des années à guérir de leurs traumatismes ! Quelle erreur terrible... Bien sûr, leur Mère s’excuse pour cet échec et nous a promis de généreuses compensations – mais je n’ai que faire de ces compensations !

Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3). Gagnez 2 Découvertes de n’importe quel type et placez-les dans « Découvertes récoltées ». Prenez les Membres d’équipage affectés et placez-les sur les emplacements Blessures Modérées et Blessures Critiques du porte-cartes *Infirmier* (Classeur du Vaisseau, page 35). Si tous ces emplacements sont occupés, Retirez du jeu ces Membres d’équipage.

## ENTRÉE 2441 RÉCIT

Décompte final des points de la campagne :

- Gagnez 1 marqueur pour :
  - chaque carte Colonie à la page 7 du Classeur du Vaisseau et dans l’enveloppe « En Attente... ».
  - chaque carte Amélioration du Hub Central à la page 17 du Classeur du Vaisseau et dans l’enveloppe « En Attente... ».
  - chaque carte Découverte unique aux pages 31-32 du Classeur du Vaisseau et dans l’enveloppe « En Attente... ».
  - chaque Membre d’équipage dans chaque Section (dans l’Équipe de terrain, l’Équipage disponible, l’Infirmier et l’enveloppe « En Attente... »).
- Gagnez 6 marqueurs si la case **D** de l’entrée 2985 est cochée.
- Gagnez 6 marqueurs si la case **H** de l’entrée 2985 est cochée.
- Gagnez 3 marqueurs si la case **I** de l’entrée 2985 est cochée.
- Gagnez 6 marqueurs si la case **K** de l’entrée 2985 est cochée.
- Défaussez 3 marqueurs si la case **F** de l’entrée 2985 est cochée.
- Défaussez 1 marqueur si la case **J** de l’entrée 2985 est cochée.
- Défaussez 1 marqueur si la case **L** de l’entrée 2985 est cochée.
- Défaussez 1 marqueur pour chaque case cochée à l’entrée 2634.

**Note** : Vous pouvez utiliser les pions  pour représenter 10 marqueurs.

Score final de la campagne. Si vous avez :

- **0-32 marqueurs** – Contre toute attente et malgré de nombreuses difficultés, vous avez réussi à atteindre la fin de la campagne. Bravo !
- **33-64 marqueurs** – Votre campagne est un succès. Ferraille vous sera éternellement reconnaissante.
- **65-97 marqueurs** – Vos difficultés vous ont mené vers une grande victoire. Vous avez été absolument incroyables !
- **98+ marqueurs** – Votre réussite dépasse toutes les attentes ! Bravo !


Si vous avez la Découverte unique 10, lisez l’entrée 2820.

Sinon, lisez l’entrée 2137.

## ENTRÉE 2442 FERRAILLE

Rapport de Vulter O'Really

Aux chefs de Section : le Pelican piraté par les rebelles vient d’être détruit.

- Défaussez la carte Menace *Pelican des Rebelles* et la silhouette correspondante.
- Chaque Membre d’équipage Réactive 3 .

## ENTRÉE 2443 CLASSEUR DU VAISSEAU

Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[**Elpenor’i**] : Chers Tétrarques, je viens vous demander votre aide. J’ai reçu un message crypté au sujet d’un vaisseau aéругon à la dérive dans ce secteur. Ses moteurs sont endommagés et ses systèmes de survie dérégulés.

[**Tamara**] : Quel type d’aide réclamez-vous ?


[**Elpenor’i**] : J’ai besoin qu’une mission de sauvetage s’y rende au plus vite.

[**Ava**] : De quel genre de vaisseau s’agit-il ? Quelle était sa mission ?

[**Elpenor’i**] : Je ne puis vous le dire, chers Tétrarques.

Tout ce que j’attends de vous, c’est que vous envoyiez une mission de sauvetage.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Refuser** – Cette entrée prend fin.
- » **Envoyer une équipe de secours** – Défaussez 1 , assignez 2 Membres d’équipage et lisez l’entrée 2482.

## ENTRÉE 2444 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

[**CAPCOM Vulter**] : Capitaine, changement de situation ! C’est... passablement intéressant. Le vaisseau qui nous espionnait vient de quitter la bataille. Sa seule action aura été de nous analyser. Ont-ils recueilli suffisamment d’informations ? Ou en ont-ils simplement eu assez ? Oui, je sais, capitaine... Poser des questions n’est pas de mon ressort... Surtout si elles sont rhétoriques !

Défaussez toutes les cartes du Secteur 2.

## ENTRÉE 2445 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[**Cdt de l’ÉdT**] : Vous avez fini les relevés ?

[**ÉdT, agent 1**] : Oui, un long couloir mène jusqu’au centre du cristal principal. Il est rempli de cristaux plus petits, trigonaux.

[**Cdt de l’ÉdT**] : Trigonaux ? Entre ces deux découvertes intéressantes – le couloir et ces cristaux – et tout ce que nous avons appris jusqu’à présent, ça va peut-être nous aider à percer le mystère de cette planète.

Si la case suivante n’est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte.

Ajoutez 1 marqueur sur l’emplacement Connaissances.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Tendre un piège à l’Essaim** – Défaussez 1 marqueur de l’emplacement Connaissances pour lire l’entrée 2455.
- » **Estimer la position du nid de l’Essaim** – Défaussez 1 marqueur de l’emplacement Connaissances pour lire l’entrée 2459.
- » **Estimer la position du gisement de ressources** – Défaussez 1 marqueur de l’emplacement Connaissances pour lire l’entrée 2462.
- » **Attendre avant de tirer des conclusions** – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2446 CARTE STELLAIRE

Enregistrements privés de Trache’i

L’Équipe de terrain s’avère parfois très utile. Ils ont obtenu des scans d’un vaisseau du monde des Léthéiens, le premier qu’ils ont capturé. Si seulement j’avais accès à plus de données, je pourrais en apprendre davantage sur ses anciens propriétaires !

Déplacez la carte 30 (*Technologie oubliée*) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l’enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2447 CARTE STELLAIRE

Journal des découvertes spatiales d’Atta

Epsilon Lyrae possède deux étoiles, or j’ai toujours rêvé de voir un jour un système binaire de mes propres yeux, si vieux soient-ils. Entre elles gravite un curieux objet visiblement artificiel. Après nous en être approchés, nous devons vérifier s’il représente une menace pour les colonies susceptibles d’être établies dans ce système riche en ressources.

Ce n’est pas tout : un vaisseau technologiquement avancé flotte aux abords du système, ainsi que quelques débris stellaires. Merveilleux. Epsilon Lyrae, nous voilà !

Retournez la carte Y11 (*Epsilon Lyrae*), face « Cartographié » visible.

## ENTRÉE 2448 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Chroniques d’Alburt Wonrock

Des débris de la planète, jusqu’alors suspendus dans les airs par le rayonnement du cristal, se mirent brusquement à tomber, entraînés par l’implacable gravité. Quand se dispersèrent enfin les nuages d’éclats, seuls restaient d’immenses monceaux de débris cristallins.

- Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la

carte **G21**.

- Défaussez toutes les cartes **P310** du plateau de Planète.
- Répétez cet effet trois fois :

Lancez un D10 et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu :

0. Rien ne se passe.
1. Placez une carte **P310** au hasard au-dessus de toutes les cartes du Secteur 1.
2. Placez une carte **P310** au hasard au-dessus de toutes les cartes du Secteur 2.
3. Placez une carte **P310** au hasard au-dessus de toutes les cartes du Secteur 3.
4. Placez une carte **P310** au hasard au-dessus de toutes les cartes du Secteur 4.
5. Placez une carte **P310** au hasard au-dessus de toutes les cartes du Secteur 5.
6. Placez une carte **P310** au hasard au-dessus de toutes les cartes du Secteur 6.
7. Placez une carte **P310** au hasard au-dessus de toutes les cartes du Secteur 7.
8. Placez une carte **P310** au hasard au-dessus de toutes les cartes du Secteur 8.
9. Placez une carte **P310** au hasard au-dessus de toutes les cartes du Secteur 9.

## ENTRÉE 2449 LA FLOTTE IDÉMIENNE

**Enregistrement audio de la passerelle du Journeyer**

[**CAPCOM Vultor**] : Capitaine, le système de défense idémien se concentre à présent totalement sur les drones ennemis, qui sont rapides et agiles, mais... Oh, ils en ont abattu un ! Un autre ! Et encore ! Bien joué ! La menace diminue peu à peu. Quant aux unités d'abordage, j'ai un visuel : les envahisseurs semblent perdre leur avantage initial. Certes ils sont bien armés et entraînés, mais ils ne sont pas de taille face à des défenseurs aussi déterminés. Mais... ils sont en train de perdre ! Ils battent en retraite !

Autre bonne nouvelle, les moteurs du croiseur sont opérationnels. Les ingénieurs finissent de régler quelques pannes mineures. Le vaisseau pourra ensuite rejoindre Ferraille en un rien de temps.

Défaussez toutes les cartes du Secteur 4.

Cochez la case **E** de l'entrée 2910.

## ENTRÉE 2450

**BASE DE L'ANNEAU DE GLACE**

- Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

**Canal comm de l'Équipe de terrain**

[**ÉdT, agent 1**] : Regardez, un autre casier s'ouvre...

[**Cdt de l'ÉdT**] : Scannez-le avant de toucher quoi que ce soit.

[**ÉdT, agent 1**] : Évidemment. Je vois un... caillou, une espèce de minéral. Je n'ai jamais rien vu de tel !

Gagnez 1 Découverte *Minéral*.

## ENTRÉE 2451 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Tous les joueurs doivent se mettre d'accord pour que les Membres d'équipage quittent la planète (ceux qui ne sont pas dans le Secteur de l'Atterrisseur mourront). Si c'est le cas, lisez l'entrée 2477. Sinon, poursuivez le jeu.

## ENTRÉE 2452 LA FLOTTE IDÉMIENNE

**Enregistrement audio de la passerelle du Journeyer**

[**CAPCOM Vultor**] : Capitaine, nous sommes à portée de tir des vaisseaux ennemis. Deux missiles se dirigent déjà droit sur nous ! Ne pensez-vous pas qu'affronter des vaisseaux de guerre de deux fois notre taille est passablement suicidaire, et que...

[**Capitaine**] : Pas de panique, nous venons d'abattre ces deux missiles.

[**CAPCOM Vultor**] : Oui, mais ils en tireront d'autres, et... Tiens, voilà qui est passablement intéressant. L'ennemi ne tire plus, et il... Capitaine, si les capteurs fonctionnent correctement, le vaisseau ennemi bat progressivement en

retraite. Mais pourquoi ? Je ne saisis pas... L'avons-nous effrayé ?

Défaussez la carte Mission **M34**.

Lisez l'entrée 2492.

## ENTRÉE 2453 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Si la carte Mission **M33** est révélée, lisez l'entrée 2451. Sinon, poursuivez la lecture :

**Enregistrement de l'Équipe de terrain**

[**Cdt de l'ÉdT**] : CAPCOM, nous en avons terminé avec cette planète : il n'y a rien d'autre que nous puissions faire, donc nous retournons à l'atterrisseur. Terminé.

1. Tous les Membres d'équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l'Atterrisseur sont tués ! Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.
2. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2454 LA CHAPELLE DE CRISTAL

**Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain**

CAPCOM, vous n'allez pas le croire, mais... nous nous déplaçons installés sur un cristal en lévitation ! Comme dans un dessin animé pour les gamins, ou un jeu vidéo. Il semble que ce soit le moyen le plus simple pour voyager. Accrochez-vous !

Prenez cette carte et chaque Membre d'équipage, Menace et Équipement sur ce Secteur, et placez ces éléments au-dessus de toutes les cartes sur le Secteur 1, 4 ou 7. Vous pouvez réinitialiser la Piste de Temps du PDI **P301** (*Le Cristal en lévitation*).

## ENTRÉE 2455 LA CHAPELLE DE CRISTAL

**Enregistrement de l'Équipe de terrain**

[**Cdt de l'ÉdT**] : CAPCOM, l'embuscade est prête, nous avons l'intention d'attraper l'Essaim.

[**CAPCOM Vultor**] : Vous êtes bien conscients qu'il vous sera peut-être impossible de le détruire ?

[**Cdt de l'ÉdT**] : Oui, mais nous avons l'espoir de le rendre moins actif, en tout cas.

[**CAPCOM Vultor**] : Bonne chance, Équipe de terrain.

Placez 2 marqueurs sur la carte Menace.

## ENTRÉE 2456 CLASSEUR DU VAISSEAU

**Débats politiques avec les Visiteurs**

[**Visiteur**] : J'ai bien peur que vous ayez prononcé le mot de trop. Je ne peux pas rester devant vous sans réagir alors que vous insultez Mère. Notre coopération s'achève ici, tout comme nos relations *stricto sensu*.

Retirez du jeu la carte **B16** du porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3).

## ENTRÉE 2457 FERRAILLE

**Rapport de Vultor O'Really**

- Aux chefs de Section : il y a eu des changements importants. Les chasseurs ennemis ont battu en retraite, peut-être pour se regrouper et attaquer à nouveau.
- Pour chaque Menace sur un Secteur sans Membre d'équipage : **[[K]]** sur leur carte Menace.
- Si la carte **B05** se trouve dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3), faites régresser de 1 la Piste de Temps de n'importe quelle carte PDI **P329** ou **P330**.
- Si la carte **B09** se trouve dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3), faites régresser de 1 la Piste de Temps de n'importe quelle carte PDI **P329** ou **P330**. Ensuite, vous pouvez faire progresser de 1 la Piste de Temps de n'importe quelle carte PDI **P332** ou **P333**.

## ENTRÉE 2458 LA FLOTTE IDÉMIENNE

**Enregistrement audio de la passerelle du Journeyer**

[**CAPCOM Vultor**] : Capitaine, il semble que nous ayons pris le contrôle du champ de bataille. Les Idémiens ont éteint les incendies et ont en partie récupéré la maîtrise de leur croiseur, donc... Ah, je vois une escadrille de vaisseaux en approche. Alliés ou ennemis ? Ils sont trop loin pour que nos capteurs le confirment, mais... Ah, voilà : mauvaise

nouvelle, ce sont des ennemis. Et, euh... encore une chose, capitaine : les Idémiens viennent de nous informer qu’un énorme missile s’est fiché dans leur coque sans exploser. Il peut éclater à tout moment.

Hormis tout cela, que la paix et la sérénité vous accompagnent, capitaine.

Remplacez la carte Mission **M15** par la carte Mission **M34**.

Placez la carte **P214** sur le Secteur **6** et la carte **P215** sur le Secteur **4**.

## ENTRÉE 2459 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Commandant, j’ai effectué un scan complet de ce cristal ; j’ai remarqué un motif récurrent intéressant.

[Cdt de l’ÉdT] : Dites-moi.

[ÉdT, agent 2] : Regardez, ici, ici, et là, aussi. Ce sont des espaces vides à l’intérieur du cristal.

[Cdt de l’ÉdT] : En plus, ils ont une teinte différente.

[ÉdT, agent 2] : Exact : c’est parce que certains semblent remplis d’eau. Et là... vous voyez cette tache, dans la partie supérieure du cristal, mais toujours dedans ? Cette découverte est de loin la plus passionnante : il s’agit du nid des Essaims !

Gagnez 1 Indice *Minéral*.

Réactivez 2 .

## ENTRÉE 2460

BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

Si la case suivante n’est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte. Sinon, cette entrée prend fin ici.

lisez l’entrée 2626.

## ENTRÉE 2461 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

[CAPCOM Vultor] : Des chasseurs ennemis attaquent ! Oh, quel spectacle ! Notre système de défense a réagi, un premier chasseur a été abattu, un second est gravement endommagé ! Quand elles ne sont pas détruites, les roquettes ennemies visent principalement les vaisseaux idémiens. Oh, et maintenant, nos adversaires font demi-tour !

Défaussez toutes les cartes du Secteur **6**.

Lisez l’entrée 2470.

## ENTRÉE 2462 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Canal comm du commandant de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : CAPCOM, bonne nouvelle, nous avons localisé de riches gisements de minerai près de la Caverne des Mille Lames.

[CAPCOM] : Oh, voilà qui est passablement intéressant !

[Cdt de l’ÉdT] : Vous aviez promis de ne plus utiliser cette expression !

- Gagnez 1 Indice *Minéral*.
- Piochez 2 cartes de Section.

## ENTRÉE 2463 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : Des Essaims corrompus ! Écoutez bien, c’est la première fois que nous en repérons dans leur environnement naturel.

[ÉdT, agent 1] : Pas sûr qu’il y ait quoi que ce soit de naturel chez eux... Regardez, ils essaient tous de se frayer un chemin dans le lac de la caverne, un peu comme s’ils cherchaient quelque chose mais qu’ils ne parvenaient pas à le trouver.

[ÉdT, agent 2] : Exact, et ça les rend furieux.

[Cdt de l’ÉdT] : Difficile de déterminer pourquoi ils agissent ainsi. Nos scientifiques pensent que ce sont des éclats de l’immense cristal tueur de planètes, dirigés par d’étranges rayonnements.

[ÉdT, agent 1] : Ça expliquerait pourquoi ils sont aussi corrompus que le cristal principal.

[ÉdT, agent 2] : Du coup... on devrait essayer de les apprivoiser.

[Cdt de l’ÉdT] : Les apprivoiser ? Comment ça ?

[ÉdT, agent 2] : On pourrait en attraper un et lui mettre un harnais spécial qu’on aurait équipé du cristal émettant les fameuses radiations.

[Cdt de l’ÉdT] : Gardons cette idée en tête !

- Ajoutez 1 marqueur sur l’emplacement Connaissances.
- Déplacez la carte **E72** (*Essaim*) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à l’« Armurerie ».
- Défaussez la carte Mission **M32**.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P306**.

## ENTRÉE 2464 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Doucement... Maintenant, infiltre l’hélium liquide.

[ÉdT, agent 2] : C’est fait. Les capteurs indiquent qu’il a noyé le secteur de mise à feu.

[Cdt de l’ÉdT] (murmure) : C’est l’instant crucial... Ne bougez plus, même pas un orteil. Cet obus peut encore exploser et anéantir le croiseur.

[ÉdT, agent 1] : Et nous avec.

[ÉdT, agent 2] : Pas d’inquiétude, l’hélium a gelé son centre de mise à feu. Le missile est désactivé.

Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

Défaussez toutes les cartes du Secteur **4**.

Cochez la case **F** de l’entrée 2910.

Lisez l’entrée 2470.

## ENTRÉE 2465 CARTE STELLAIRE

Journal des découvertes spatiales d’Atta

Je n’arrête pas de penser au système Beta Cygni. On y trouve un planétoïde à l’atmosphère hydrogénée, et une planète littéralement envahie par une espèce de champignon, que la Section Reconnaissance a appelée Mycélium. C’est plutôt approprié, je trouve ! Nous devrions envoyer l’Équipe de terrain y prélever des échantillons pour nos recherches.

Déplacez la carte **Y26** (*Secteur Obscur*) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ». Retournez la carte **Y25** (*Beta Cygni*), face « Cartographie » visible.

## ENTRÉE 2466 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Si la carte Mission **M33** est révélée, lisez l’entrée 2469. Sinon, poursuivez la lecture :

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : CAPCOM, nous avons une urgence, un de mes agents a été grièvement blessé ! Nous retournons à l’atterrisseur. Permission d’abandonner la mission !

[CAPCOM] : Permission accordée. Soyez prudents lors du retour.

[Cdt de l’ÉdT] : Nous le serons. Préparez l’infirmierie ! Terminé.

- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Défaussez la moitié (arrondie à l’inférieur) des Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2467 CLASSEUR DU VAISSEAU

Débats politiques avec l’ambassadrice aérugone

[Tohn] : Votre aide, ambassadrice, est inestimable. Vos équipes font de leur mieux pour nous aider.

[Elpenor’i] : Je sais. Nous comprenons vos besoins.

[Tamara] : Notre gratitude à votre égard est sans limite. Vous aviez mentionné l’envoi de quelques transporteurs avec des ressources... Est-ce toujours d’actualité ?

[Elpenor’i] : Bien sûr ! Je ne manquerai jamais à ma parole.

[Tohn] : Loin de nous cette pensée ! Mais... comment êtes-vous prête à nous aider ?

[Elpenor’i] : Précisez quels sont vos besoins, et ils seront satisfaits...

Gagnez 2  ou 1 .

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » **Demander des ressources** – Cochez la case **A** de l'entrée **2337** sans en appliquer le texte. Cette entrée prend fin.
- » **Demander du nouveau matériel pour vos recherches** – Cochez la case **B** de l'entrée **2337** sans en appliquer le texte. Cette entrée prend fin.
- » **Demander du carburant et des sources d'énergie** – Cochez la case **C** de l'entrée **2337** sans en appliquer le texte. Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2468 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Discussion devant une fresque

[Ferrailleur 2] : Cette nouvelle fresque est vraiment étrange... Trop abstraite à mon goût. Les artistes n'étaient pas censés illustrer des découvertes importantes effectuées par Ferraille ?

[Ferrailleur 1] : Si... d'ailleurs, c'est le cas ! On y voit le moment où notre Équipe de terrain a enfin réussi à détacher un énorme bloc de cristal.

[Ferrailleur 2] : Mais oui, bien sûr ! J'en ai entendu parler. La Section Sciences espérait pouvoir déterminer ce qui avait interrompu sa croissance et comprendre sa capacité à cristalliser d'autres ressources, ce qui nous aurait permis d'utiliser des matériaux plus durables. Mais...

[Ferrailleur 1] : Mais quoi ?

[Ferrailleur 2] : Tu vois toutes ces formes turquoise qui flottent dans l'air ? La fresque ressemble à un rêve criant de vérité...




[Ferrailleur 1] : Non, c'est exactement ce à quoi ressemblait la planète. Maintenant, tu sais ce qu'est le monde des cristaux !

- Ajoutez 1 marqueur sur l'emplacement Connaissances.
- Gagnez 2 Indices *Minéral*.
- Gagnez la Découverte unique **25**.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**.
- Lisez l'entrée **2488**.

## ENTRÉE 2469 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, on a un problème... Des nuées de débris cristallins flottent au-dessus de nos têtes, impossible de décoller. On est coincés ici !

Effectuez un Test de Survie pour les Membres d'équipage qui ont gagné une quatrième Blessure. Si le résultat est 1  et 1 , ou bien 2 , il meurt. Retirez-le de sa pochette de Rang. Remplacez tous ses dés dans son compartiment de Section, et ses Équipements dans l'« Armurerie ». L'Exploration planétaire se poursuit sans lui.

Si le Membre d'équipage survit, continuez le jeu.

Si tous les Membres d'équipage sont à présent morts : lisez l'entrée **2435**.

## ENTRÉE 2470 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

Réactivez 1 .

Lisez l'entrée **2474**.

## ENTRÉE 2471

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

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

Lisez l'entrée **2472**.

Si ce PDI est sur le Secteur 5, placez-la au-dessus de toutes les cartes du Secteur 7 (**Important** : la carte **P162** reste toujours sur le dessus). Sinon, placez-la au-dessus de toutes les cartes du Secteur 5 (**Important** : la carte **P162** reste toujours sur le dessus).

## ENTRÉE 2472

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : C'est un sacré extracteur ! Et si on l'empruntait pour le déplacer un peu ? Le scanner indique un gisement important de rhodium à quatre kilomètres d'ici.

[ÉdT, agent 2] : On peut essayer. J'ai regardé la console, cette machine n'a clairement pas été construite par les Bâtisseurs. D'ailleurs, elle n'est pas très différente de ce qu'on est capable de construire.

[Cdt de l'ÉdT] : Mets-la en marche, alors, et mettons-nous au boulot.

\*\*\* *vrombissement des moteurs* \*\*\*

[ÉdT, agent 1] : C'est parti !

[Cdt de l'ÉdT] : Hé, c'est moi ou le sol tremble ? que disent les scanners ?

[ÉdT, agent 1] : Ils affichent une alerte : « structure instable » !

[Cdt de l'ÉdT] : Structure instable... L'extracteur est trop lourd pour être déplacé, et il est en train de mettre en pièces l'astéroïde qui le supporte ! Arrêtez ses moteurs et tirons-nous de là. Au pas de course ! Allez, on file !

\*\*\* *craquement assourdissant* \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, ici l'Équipe de terrain. Nous avons... accidentellement fait exploser un astéroïde, et, euh... un énorme rocher fonce en direction de la planète. Avec des bouts de la station encore accrochés. Terminé.

Placez ce PDI au-dessus de toutes les cartes du Secteur 5 (**Important** : la carte **P162** reste toujours sur le dessus). Placez la carte **P163** sur le Secteur 7. Remplacez le PDI sur le Secteur 2 par la carte **P166**. Chaque Membre d'équipage sur les Secteurs 1 et 2 gagne une Blessure *Trauma aggravé*.

## ENTRÉE 2473 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

CAPCOM, nous assistons à un spectacle... fascinant : un énorme cristal flotte dans les airs parmi les débris de la surface. D'autres cristaux gravitent autour, certains plus gros, d'autres plus petits, mais tous sont saisissants à contempler. Je pense que leur mouvement est dû à une interaction magnétique.

Appliquez le premier effet qui correspond à votre situation :

- Si la carte **P301** (*Le Cristal en lévitation*) est sur le Secteur 1, placez-la au-dessus de toutes les cartes sur le Secteur 7. Ensuite, placez tous les Membres d'équipage, Menaces et Équipements du Secteur 1 sur le Secteur 7.
- Si la carte **P301** (*Le Cristal en lévitation*) est sur le Secteur 4, placez-la au-dessus de toutes les cartes sur le Secteur 1. Ensuite, placez tous les Membres d'équipage, Menaces et Équipements du Secteur 4 sur le Secteur 1.
- Si la carte **P301** (*Le Cristal en lévitation*) est sur le Secteur 7, placez-la au-dessus de toutes les cartes sur le Secteur 4. Ensuite, placez tous les Membres d'équipage, Menaces et Équipements du Secteur 7 sur le Secteur 4.

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

Ajoutez 1 marqueur sur l'emplacement Connaissances.

Gagnez 1 Indice *Minéral*.

## ENTRÉE 2474 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

[CAPCOM] : Capitaine, la situation est enfin maîtrisée : les chasseurs ennemis ont été repoussés, et le missile qui n'a pas explosé n'est plus un problème. Les deux vaisseaux sont à peu près fonctionnels, d'ailleurs je me demande vraiment comment les Idémiens ont pu réparer leur croiseur.

En revanche, l'ennemi semble regrouper ses forces, et nous craignons de subir un nouvel assaut à grande échelle. Comment peut-on reprendre l'initiative ?

Placez la carte **P212** sur le Secteur 4.

## ENTRÉE 2475

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Chroniques d'Alburt Wonrock

Certains ont critiqué l'insolence du commandant de l'Équipe de terrain qui a mené ses agents à la zone hautement irradiée ; or en ces jours sombres, nous ne pouvons nous permettre de blâmer les audacieux. Contre toute attente,

L’équipe a extrait du combustible radioactif – ce qui est déjà une réussite – mais qui prouve aussi que la mine avait dû être utilisée pour alimenter la station ; puis ils ont quitté les lieux à temps, s’évitant des brûlures radioactives, voire des mois de Syndrome d’Irradiation Aiguë (ou SIA).

Gagnez la Découverte unique **7**.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P178**.

Cochez la case **E** de l’entrée **2119**.

## ENTRÉE 2476 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : Bien, écoutez tous. Nous sommes sur le point d’entrer dans un immense labyrinthe de cristal. Notre route se sépare bientôt en une multitude de couloirs, chacun recouvert de cristaux d’une structure différente. Restez concentrés.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Boyau aux cristaux de structure régulière** – Lisez l’entrée **2479**.
- » **Boyau aux cristaux de structure hexagonale** – Lisez l’entrée **2483**.
- » **Boyau aux cristaux de structure tétragonale** – Lisez l’entrée **2494**.
- » **Boyau aux cristaux de structure cubique** – Lisez l’entrée **2499**.
- » **Boyau aux cristaux de structure trigonale** – Lisez l’entrée **2505**.
- » **Boyau aux cristaux de structure monocyclique** – Lisez l’entrée **2514**.
- » **Boyau aux cristaux de structure tricyclique** – Lisez l’entrée **2520**.
- » **Utiliser vos connaissances pour trouver des indices** – Défaussez 1 marqueur de l’emplacement Connaissances pour lire l’entrée **2526**.
- » **Quitter cet endroit** – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2477 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : CAPCOM, nous nous préparons à quitter la planète. La coloniser n’est plus au programme... Par contre, juste avant que ça ne soit le chaos, nous avons découvert les vestiges d’une civilisation abandonnée, qui nous ont livré de solides informations sur le cristal tueur de planètes : nous savons désormais comment freiner sa croissance. Voilà qui est passablement intéressant, non ?

[CAPCOM Vultur] : Effectivement, c’est passab... Oh, ça va, hein ! Soyez prudents en rentrant.

[Cdt de l’ÉdT] : À très vite.

- Tous les Membres d’équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l’Atterrisseur sont tués ! Retirez leurs cartes Membre d’équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d’équipage sur les plateaux d’équipage.
- S’il y a au moins 6 marqueurs sur l’emplacement Connaissances, gagnez 1 Découverte **Minéral**.
- Retirez du jeu la carte Atterrisseur **L11**.
- Déplacez la carte **Y28 (HAT-P-44)** de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Défaussez la carte Mission **M33**.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **27 (Quitter la planète)** et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2478 CARTE STELLAIRE

Journal des découvertes spatiales d’Atta

Sigma Velorum... Je pressens que nous allons passer un long moment ici, surtout à cause de l’appel de détresse de la flotte idémienne. Selon les Tétrarques, elle est venue se cacher ici pour une raison précise. À eux de le déterminer.

Personnellement, je suis intriguée par cette lune dotée d’une atmosphère chaude, sans doute propice à accueillir une colonie. Nous pourrions aussi atterrir sur une énorme planète volcanique couverte de glace, ne serait-ce que pour donner à l’équipage un peu d’exercice.

Retournez la carte **Y10 (Sigma Velorum)**, face « Cartographié » visible.

## ENTRÉE 2479 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Lisez l’entrée **2485**.

## ENTRÉE 2480 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : C’est pas un vaisseau, c’est un vrai char d’assaut, ce truc ! CAPCOM, vous me recevez ?

[CAPCOM Vultur] : Cinq sur cinq.

[Cdt de l’ÉdT] : Nous venons d’analyser les scans. Le vaisseau ennemi a été conçu et bâti dans un seul but : combattre et détruire. Chaque centimètre de son fuselage est dédié à la guerre : pas de pôle recherche ni de zone de détente, il n’y a même pas d’infirmerie ! Ce n’est qu’un assemblage de postes de tir, de tourelles, de générateurs de boucliers et d’autres joyeusetés du même genre.

[CAPCOM Vultur] : Merci, commandant. Espérons qu’on en viendra à bout.

Si la case suivante n’est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte.

Gagnez 1 Indice *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 2481

### BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l’Équipe de terrain


[ÉdT, agent 1] : Laissez-moi me concentrer. Piloter au milieu d’un champ d’astéroïdes est déjà un défi en soi, alors près d’une base détruite... Des débris flottent partout, regardez.

[Cdt de l’ÉdT] : Pensez à tout ce qu’on va pouvoir explorer et trouver !

[ÉdT, agent 1] : Je pense surtout à essayer de rester en vie, là.

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

Gagnez 3 Indices *Minéral*.

L’Équipe de terrain trouve un cristal vert intéressant. Prenez dans la boîte n’importe quel dé de Section vert non utilisé et placez-le sur un Emplacement Spécial de la carte Mission Optionnelle **M39** (si tous les dés de Section vert sont indisponibles, utilisez un  à la place, prenez-en 1 dans le sachet Pions si nécessaire). Cochez la case **C** de l’entrée **2119**.

Gagnez 1 Indice *Minéral* et 1 Indice *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 2482 CLASSEUR DU VAISSEAU

Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[Elpenor’i] : Le vaisseau aérugon que vous avez eu l’amabilité de secourir s’est posé sans encombre et son équipage, bien qu’ébranlé et épuisé, est sain et sauf. Au nom de la nation aérugone, je tenais à vous affirmer que nous n’oublierions jamais votre contribution.

Cochez la case **B** de l’entrée **2985** sans en appliquer le texte. Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2483 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Lisez l’entrée **2485**.

## ENTRÉE 2484 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement audio du *Journeyer*

[CAPCOM Vultur] : CAPCOM au vaisseau idémien, nous sommes attaqués ! Les renforts ennemis ont rejoint le gros de leurs troupes. Leurs missiles vont pénétrer nos boucliers ! Ah, nous sommes touchés ! Il y a un incendie à tribord ! Croiseur idémien, nous sollicitons une aide immédiate de votre part !

[CAPCOM idémien] : Nous allons faire tout notre possible. Tenez bon !

Défaussez toutes les cartes du Secteur **6**.

Faite progresser de 1 la Piste de Mépris.

Si la carte **P205 (Le Journeyer à moitié détruit)** est sur le plateau de Planète, lisez l’entrée **2307**.

Si la carte **P204 (Le Journeyer amoché)** est sur le plateau de Planète, remplacez-la par la carte **P205** et lisez l’entrée **2470**.

Si la carte **P203 (Le Journeyer)** est sur le plateau de Planète, remplacez-la par la carte **P204** et lisez l’entrée **2470**.

## ENTRÉE 2485 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Chroniques d'Alburt Wonrock

L'Équipe de terrain avançait prudemment dans le couloir, quand soudain le sol céda et tous chutèrent dans un puits de cristal !

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P309**.


## ENTRÉE 2486 CARTE STELLAIRE

Journal personnel de Tamara Woon

La vie sur Port-Mosaïque n'est pas confortable, mais ses habitants œuvrent ensemble à un avenir plus sûr. L'équipage doit savoir qu'un travail formidable a été fait, ici. Cela remontera certainement le moral des troupes.

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

Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3).

Vous pouvez dépenser 1  pour lire l'entrée 2026. Sinon, cette entrée prend fin ici.

## ENTRÉE 2487 CLASSEUR DU VAISSEAU

Enregistrement audio de l'interrogatoire du Léthéien

[Ava] : Où est-il détenu ?

[Officier de la Sécurité] : Coursive C. Quartier de haute sécurité. Cette crevure n'est pas très coopérative, monsieur.

[Ava] : Je vais l'écorcher jusqu'à ce qu'il le devienne !

[Officier de la Sécurité] : Si je puis me permettre, je recommande une approche plus indulgente.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Essayer de le raisonner – Lisez l'entrée 2368.
- » Obtenir des réponses par la violence – Lisez l'entrée 2498.

## ENTRÉE 2488 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Sacrée chute ! Pas de blessés ?

[ÉdT, agent 2] : Non, les uniformes ont ralenti notre « atterrissage ».

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, nous sommes tombés dans un trou donnant sur une gigantesque caverne de cristal qui... CAPCOM ? Pas de réponse. Ils ne nous reçoivent plus.

[ÉdT, agent 1] : Pas étonnant, on est littéralement à l'intérieur du cristal !

[ÉdT, agent 2] : J'espère qu'on va trouver un moyen de remonter à la surface...

[Cdt de l'ÉdT] : Remonter ? C'est bien la dernière chose que je souhaite ! Regardez, juste devant.

[ÉdT, agent 1] : Qu'est-ce que c'est ? Mais... ce sont... des bâtiments ?

[ÉdT, agent 2] : Ouais ! Des structures, certainement érigées par des êtres sentients. Elles entourent un monument central, une colonne brisée. C'est une stèle des Bâtisseurs ? Quelle découverte incroyable !


[ÉdT, agent 1] : Ils semblent abandonnés.

[Cdt de l'ÉdT] : Approchons-nous, il y a de fortes chances qu'on en apprenne beaucoup sur ce qui s'est passé sur cette planète. Par contre, je suis inquiet du niveau de radiations. On est peut-être trop près du cristal principal pour pouvoir explorer les lieux...

Ajoutez 1 marqueur sur l'emplacement Connaissances.

Si votre Membre d'équipage ou un de vos Soutiens est un Pumilion, lisez l'entrée 2522.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Étudier la ruine – Lancez  pour votre Membre d'équipage et chacun de vos Soutiens (si un Membre doit gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte de Blessure et le dé de Blessure), lisez l'entrée 2491.
- » Trouver un moyen de partir – Lisez l'entrée 2497.

## ENTRÉE 2489 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

[CAPCOM Vulter] : Capitaine, le missile qui s'était fiché dans la coque du croiseur idémien vient d'exploser ! Le vaisseau a subi d'énormes dégâts, mais par miracle il tient encore en un seul morceau. C'est quasiment une épave, je n'en reviens pas...

Nous ignorons encore le nombre de victimes. J'essaie de joindre notre équipe sur place, mais sans succès pour le moment. L'explosion a dû endommager leurs appareils de communication, non ? N'est-ce pas, capitaine ?

Chaque Membre d'équipage sur le Secteur 4 lance .

Défaussez toutes les cartes du Secteur 4.

Faite progresser de 1 la Piste de Mépris.

Lisez l'entrée 2470.

## ENTRÉE 2490 FERRAILLE

Rapport de Vulter O'Really

Rapport d'avaries ! Ce n'est pas très rassurant... c'est même passablement effrayant ! Les torpilles du croiseur terrien ont touché la coque en plusieurs endroits, mais pour l'instant aucun dommage substantiel n'est à déplorer. Leurs chasseurs concentrent leurs tirs sur le *Journeyer*, mais quelques escadrilles harcèlent les quartiers de production !

- Placez une carte **P330** au hasard au-dessus de toutes les autres cartes du Secteur 1, et placez un marqueur Temps sur la première case de sa Piste de Temps.
- Placez une carte **P330** au hasard au-dessus de toutes les autres cartes du Secteur 7, et placez un marqueur Temps sur la première case de sa Piste de Temps.
- Poursuivez l'Exploration planétaire (en commençant par le joueur ayant le marqueur Départ).

## ENTRÉE 2491 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Chroniques d'Alburt Wonrock

La Cité de Cristal n'était plus qu'une ville fantôme, mais ceux qui l'avaient habitée espéraient sans doute qu'elle soit visitée un jour : en effet, l'Équipe de terrain fut accueillie par un hologramme qui s'activa pour projeter des scènes ancestrales. Ils découvrirent bouche bée que les habitants disparus de ces lieux étaient leurs cousins cosmiques, créés eux aussi par les Bâtisseurs.

Les images qui flottaient au-dessus de leurs têtes déroulèrent le fil de leur histoire : pris pour cible par les Cristalloïdes, qui anéantissaient maintes planètes en y faisant croître leurs cristaux démesurément puissants, ils avaient réalisé le danger bien trop tard, alors que le cristal qui poussait sous leurs pieds avait déjà atteint des proportions effroyables. N'étant pas assez avancés technologiquement pour fuir la planète, ils avaient décidé de freiner sa croissance pour l'empêcher de détruire le globe. Ils avaient découvert que pour croître, le cristal nécessitait du soufre et du calcium ; comme ces deux éléments se trouvaient en abondance dans le système océanique, ils avaient modifié le code génétique d'organismes endémiques pour leur faire absorber ces composés en grande quantité, freinant ainsi l'expansion du cristal. Mais il était trop tard : bien qu'appauvri, celui-ci avait assez grandi pour commencer à morceler la planète... Les dernières images montraient les ultimes survivants de ce peuple disparu à la fois résignés à l'idée de leur triste sort, et fiers de mener un combat perdu d'avance. Parvenus à vaincre leur adversaire et à sauver leur planète, ils espéraient qu'un jour, peut-être même dans un avenir proche, la vie reprendrait ses droits.

- Ajoutez 1 marqueur sur l'emplacement Connaissances.
- Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre*.
- Lisez l'entrée 2497.

## ENTRÉE 2492 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Conversation devant la série de fresques de Ferraille

[Ferrailleur 1] : Le plus ironique, c'est que les artistes ont appelé cette fresque « La Grande Victoire ».

[Ferrailleur 2] : Ça n'en est pas une ? Le *Journeyer* et le dernier croiseur idémien ont réussi à rejoindre Ferraille, non ?

[Ferrailleur 1] : Si, totalement cabossés, leur équipage

décimé... ils pouvaient à peine voler ! Certes, nous avons survécu et avons renforcé nos liens avec les Idémiens, donc techniquement c’est bien une victoire ; mais ce que personne n’ose dire, c’est ce que nous avons compris lors de cette bataille.

[**Ferrailleur 2**] : Quoi donc ?

[**Ferrailleur 1**] : Que nous avons un ennemi puissant. Une espèce maîtrisant le voyage spatial...

[**Ferrailleur 2**] : Les fameux Léthéiens ?

[**Ferrailleur 1**] : Oui. On les a appelés ainsi en référence à un dieu terrien de la mort, ce qui est plutôt approprié ! Tout en eux n’est que haine, soif de sang et peste meurtrière. Tu sais quoi ? Nos Tétrarques ont analysé chaque vidéo du combat : ils ont découvert qu’en fait, le *Journeyer* n’a jamais été leur cible. Pour d’obscures raisons, ils cessaient l’assaut chaque fois qu’ils nous voyaient.

[**Ferrailleur 2**] : Pourquoi ?

[**Ferrailleur 1**] : Nous l’ignorons. Mais tôt ou tard, ils finiront par nous réattaquer. C’est notre épée de Damoclès...

[**Ferrailleur 2**] : Je comprends mieux pourquoi cette fresque te dérange... Comment l’appelleras-tu, alors ?

[**Ferrailleur 1**] : « Le Grand Réveil ».

Placez un D10 sur le plateau. Posez-le de façon à afficher « 0 ».

Ensuite :

- Si la carte **P204** (*Le Journeyer amoché*) est sur le plateau de Planète, augmentez le résultat de 1.
- Si la carte **P203** (*Le Journeyer*) est sur le plateau de Planète, augmentez le résultat de 3.
- Pour chaque case cochée à l’entrée **2910**, augmentez le résultat de 1.

Regardez le résultat du D10 et appliquez l’effet correspondant :

- **0-3** : Lisez l’entrée **2496**.
- **4-7** : Lisez l’entrée **2501**.
- **8-9** : Lisez l’entrée **2508**.

## ENTRÉE 2493

### BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l’Équipe de terrain

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

[**ÉdT, agent 1**] : J’ai l’impression de me trouver devant les casiers d’un coffre-fort...

[**Cdt de l’ÉdT**] : Hors de question de les ouvrir par la force, ça risquerait d’abîmer leur contenu. Par contre regardez ça.

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

[**ÉdT, agent 2**] : On dirait une console de commande.

[**ÉdT, agent 1**] : Vous voyez ces quatre trous de forme anguleuse ? On doit sans doute y insérer quelque chose... des clefs, peut-être ?

[**Cdt de l’ÉdT**] : Gardons-nous de... Hé, ne touche pas à ça !

[**ÉdT, agent 2**] : Regardez, je l’ai faite fonctionner.

Placez la carte **P177** sur ce Secteur. Lisez l’entrée **2398**.

## ENTRÉE 2494 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Lisez l’entrée **2485**.

## ENTRÉE 2495 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[**ÉdT, agent 1**] : Commandant, celui-ci vit encore !

[**Cdt de l’ÉdT**] : Bien. Unité de soins, nous avons un autre survivant...

[**ÉdT, agent 1**] : Mais... Ce n’est pas un Idémien, c’est un des leurs ! Un ennemi !

[**Cdt de l’ÉdT**] : CAPCOM, nous venons de localiser un ennemi à bord du croiseur idémien. Il est inconscient et blessé, mais pas grièvement.

[**CAPCOM Vultor**] : C’est noté. Sécurisez la zone. Déployez l’aide médicale. Transportez-le dès que possible à bord du *Journeyer*. À partir de maintenant, toute conversation à son sujet est classifiée.

[**Cdt de l’ÉdT**] : Bien reçu.

Regardez la valeur de la Piste de Mépris sur la carte Mission Optionnelle **M35**, et appliquez l’effet correspondant :

- **0-3** : Cochez la case **C** de l’entrée **2980**.
- **4-6** : Cochez la case **B** de l’entrée **2980**.
- **7-9** : Cochez la case **A** de l’entrée **2980**.

Déplacez la carte **B18** (*Prisonnier Léthéen*) de « Cartes Passerelles » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».

Tous les Membres d’équipage ayant participé à l’Exploration sont promus au Rang supérieur. Remplacez leur pochette de Rang actuelle par une pochette du Rang supérieur.

Retirez du jeu la carte Atterrissage **L6**.

Retirez du jeu la carte Crise **S07**.

Déplacez la carte **Y17** (*Sigma Velorum*) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».

Lisez l’entrée **2280**.

## ENTRÉE 2496 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

[**CAPCOM**] : Ferraille, vous me recevez ? Le *Journeyer* et le croiseur idémien qui nous escorte - le seul survivant de son escadrille - sont tous deux très endommagés, mais nous avons réussi à fuir l’ennemi qui s’abattait sur nous. Il semble que les Idémiens aient davantage besoin de notre aide que nous de la leur.

Que l’équipe médicale d’urgence se tienne prête. Et libérez les quais : nous arriverons aujourd’hui vers six heures, heure terrienne... si les moteurs tiennent le coup. Terminé.

Gagnez la Découverte unique **15**.

Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3).

Lisez l’entrée **2495**.

## ENTRÉE 2497 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[**Cdt de l’ÉdT**] : Très bien, on a appris tout ce qu’on pouvait...

\*\*\* puissante secousse \*\*\*

[**Cdt de l’ÉdT**] : Pas de blessés ?

[**ÉdT, agent 1**] : Non. C’était quoi, ça ?

[**ÉdT, agent 2**] : J’ai l’impression que le cristal se réveille. Son niveau de rayonnement augmente.

[**ÉdT, agent 1**] : Le cristal réagit peut-être à nos activités. Après tout, on a prélevé des échantillons à de nombreux endroits.

[**ÉdT, agent 2**] : Écoutez tous, nous savons comment stopper le cristal, maintenant... nous devrions tenter de le stabiliser ! Il y a tant de ressources précieuses.

[**Cdt de l’ÉdT**] : Ceux qui vivaient ici ont passé des décennies à priver le cristal de minéraux. On n’a pas autant de temps qu’eux... alors on file !

- Défaussez la carte Mission **M31** et révélez la carte Mission **M33**. Attention : si vous arrivez au bout de sa Piste de Temps, vous mourrez.
- Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte **G20**.
- Si la carte Mission **M32** est révélée, défaussez tous les marqueurs et les pions de la carte *Menace Essaim corrompu* et retournez-la. Sinon, rien ne se passe.

## ENTRÉE 2498 CLASSEUR DU VAISSEAU

Enregistrement de l’interrogatoire du Léthéen

[**Léthéen**] : Arrêteez ! Je... Je vais parler.

[**Ava**] : Bien sûr, que tu vas parler. Je n’ai qu’une question : pourquoi tant de haine ?

[**Léthéen**] : C’est pourtant évident... C’est la règle principale de l’univers, Idémien ! Tuer ou être tué ! Nous devons attaquer et détruire toute forme de vie, ou c’est nous qui périrons.

[**Ava**] : Malgré tout, nous avons remarqué que votre peuple hésitait. Comme si vous étiez effrayés...

[**Léthéen**] : Jamais !

[**Ava**] : Vous avez fui devant le *Journeyer*.

[**Léthéen**] : Nous n’avons pas fui, ah ça, jamais ! Nous avons simplement décidé de ne pas vous frapper.

[**Ava**] : Que nous vaut tant d’indulgence ?

[**Léthéien**] : Nous pensions que vous étiez des Terriens. Votre Ferraille ressemble à une construction terrienne ! Une immense section de la base, en tout cas.

[**Ava**] : Et qu'y a-t-il chez les Terriens qui vous donne tant à réfléchir ?

[**Léthéien**] : Ils sont entrés dans l'Œil du Vide ! Et dans la Chambre forte des Bâtisseurs ! Jamais aucun peuple n'y était parvenu avant eux... Même le nôtre !

[**Ava**] : Ah, vous avez alors servilement considéré que les Terriens étaient plus puissants que vous. Et c'est ainsi qu'est née votre peur.

Cochez la case **O** de l'entrée 2985 sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2499 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Lisez l'entrée 2485.

## ENTRÉE 2500

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Mince, celui-ci est vide.

[ÉdT, agent 1] : Essayons-en un autre, alors.

## ENTRÉE 2501 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

[**CAPCOM Vulter**] : Ferraille, vous me recevez ? Nous sommes sur le chemin du retour. Malheureusement, l'escadrille idémiennne envoyée pour nous escorter a été interceptée et quasiment annihilée par une espèce interstellaire extrêmement hostile que nous avons appelée les Léthéiens. Notre intervention n'a pas changé grand-chose, si ce n'est que nous avons réussi à sauver un grand nombre de vies idémiennes.

Que l'équipe médicale d'urgence se tienne prête. Libérez les quais pour accueillir le *Journeyer*, car il a également subi des dommages.

Enfin, nous disposons d'informations confidentielles sur nos ennemis. Le capitaine demande à rencontrer les Tétrarques au plus tôt. Terminé.

Gagnez 2 Découvertes *Technologie extraterrestre*.

Gagnez 1 

Gagnez la Découverte unique 15.

Lisez l'entrée 2495.

## ENTRÉE 2502 CARTE STELLAIRE

Journal des découvertes spatiales d'Atta

Le système HAT-P-44 est l'exemple parfait de l'équilibre cosmique : d'un côté, des astéroïdes riches en ressources et un monde aquatique doté d'une faune fascinante ; et de l'autre, une planète fertile que des cristaux titanesques perforent de toutes parts. Nous avons surnommé ce corps céleste des plus malchanceux la Chapelle de Cristal ; nous devrions y porter toute notre attention.

Retournez la carte **Y24 (HAT-P-44)**, face « Cartographié » visible.

## ENTRÉE 2503 RÉCIT

À vrai dire, nous ne sommes pas assez nombreux. Beaucoup de compagnons ont été tués, ou sont partis à la recherche d'une vie plus sûre et plus confortable ; et pour le moment, les Sections ont besoin de se réorganiser. Même si elles font encore beaucoup pour la communauté, leurs problèmes internes les freinent parfois dans leurs activités.

Lisez l'entrée 2441.

## ENTRÉE 2504 FERRAILLE

Chroniques d'Alburt Wonrock

La proposition de la Terre fut unanimement rejetée. L'ambassadeur resta bouche bée devant l'assemblée. Il tenta de rassembler ses esprits afin de prononcer un discours d'adieu mémorable - en vain.

« Vous allez regretter cette décision immature... » Ce fut tout ce qu'il parvint à dire avant de rejoindre sa navette.

La nouvelle circula immédiatement, et tous les Ferrailleurs acclamèrent la fermeté et le courage de nos dirigeants. Mais quand nous vîmes des nuées de chasseurs quitter le croiseur et se diriger vers notre base, la clameur se changea en désespoir.

En cet instant effroyable, je me trouvais sur la passerelle. Je n'oublierai jamais les visages de nos officiers de transmission, figés par la stupeur alors qu'ils tentaient vainement de contacter le croiseur. La Terre allait-elle réellement lancer l'assaut sur Ferraille ?

De leur côté, les Tétrarques essayaient d'utiliser le relais Chevalier noir pour échanger avec la Terre, mais le signal était bloqué.

Nous ne pouvions compter que sur nous-mêmes... Or les chasseurs de la Terre s'approchaient dangereusement.

- Remplacez le PDI sur le Secteur 1 par la carte **P322**.
- Remplacez le PDI sur le Secteur 3 par la carte **P323**.
- Remplacez le PDI sur le Secteur 4 par une carte **P330** au hasard.
- Remplacez le PDI sur le Secteur 5 par la carte **P324**.
- Remplacez le PDI sur le Secteur 7 par la carte **P325**.
- Remplacez le PDI sur le Secteur 10 par la carte **P327**.
- Trouvez la carte Mission **M38** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.
- Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte **G25**.
- Placez la silhouette du *Faustschlag de la Terre* sur le Secteur 12, et sa carte Menace sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette du *Void Ranger de la Terre* sur le Secteur 12, et sa carte Menace sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette du *Space Ranger de la Terre* sur le Secteur 1, et sa carte Menace sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Si la case **E** de l'entrée 2985 est cochée, lisez l'entrée 2490. Sinon, poursuivez la lecture :

### Rapport de Vulter O'Really

À tous les chefs de Section : il y a clairement un motif récurrent ! Le gros des chasseurs ennemis concentre ses tirs sur le *Journeyer*, et seule une fraction continue d'attaquer Ferraille... C'est une diversion ! Leur vraie cible est le *Journeyer* !

Poursuivez l'Exploration planétaire (en commençant par le Membre d'équipage avec le marqueur Départ).

## ENTRÉE 2505 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Chroniques d'Alburt Wonrock

Bien que le tunnel parût sans fin, l'Équipe de terrain avançait inlassablement, subjuguée par la magnificence des cristaux trigonaux. Tous savaient qu'ils se dirigeaient vers le cœur du Cristal. Très vite, ils rejoignirent une immense caverne.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P308**.

## ENTRÉE 2506 CLASSEUR DU VAISSEAU

Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[**Ava**] : Je me suis entretenu avec le Léthéien.

[**Tohn**] : Je suis ravi de ne pas avoir eu à m'en mêler. Leur implacable cruauté me terrifie.

[**Ava**] : Ils sont également résistants et fiers. Je pense que nous devrions recourir à des méthodes plus agressives pour lutter contre ces Léthéiens.

[**Tohn**] : Que voulez-vous dire ?

[**Tamara**] : Tohn, vous avez très bien compris... Le seul langage qu'ils peuvent comprendre, c'est la violence. Nous devons donc apprendre à parler comme eux.

[**Tohn**] : Vous voulez devenir aussi sauvages et cruels que nos ennemis ?

[**Ava**] : Voire davantage.

[**Tohn**] : Mais enfin, cela irait à l'encontre de toutes les règles que nous avons établies !

[**Tamara**] : Tohn, les Léthéiens sont des maniaques sanguinaires déterminés à détruire toute vie sentiente dans l'univers... Nous devons les atteindre et exercer sur eux un pouvoir impitoyable !

[**Tohn**] : Et si nous n'en avons pas la capacité ?

[**Ava**] : Nous agirons comme si nous l'avions.

## ENTRÉE 2507 FERRAILLE

Chroniques d'Alburt Wonrock

Par chance, seule une poignée d'entre nous étaient assez désespérés pour vouloir déclencher une guerre, mais leurs partisans étaient étonnamment nombreux. La majorité



n'apprécia pas la décision des Tétrarques et décida de rejoindre les rebelles.

Placez une carte **P329** au hasard au-dessus de toutes les autres cartes du Secteur **1**, et placez un marqueur Temps sur la première case de sa Piste de Temps.

Placez une carte **P329** au hasard au-dessus de toutes les autres cartes du Secteur **7**, et placez un marqueur Temps sur la première case de sa Piste de Temps. Poursuivez l'Exploration planétaire (en commençant par le Membre d'équipage ayant le marqueur Départ)

## ENTRÉE 2508 LA FLOTTE IDÉMIENNE

Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

[CAPCOM] : Ferraille, vous me recevez ? Nous sommes sur le chemin du retour. Je suis fier de vous annoncer que notre intervention a changé le cours de la bataille. Grâce à nous, un des croiseurs idémiens s'en est tiré ; ses survivants ont réussi à reprendre le contrôle d'un autre vaisseau qu'ils croyaient définitivement perdu, et l'ont réparé.

Cette bataille a grandement renforcé nos liens avec les Idémiens ; ceux-ci ont partagé une partie de leurs provisions avec nous, et ont exprimé leur volonté de consolider cette alliance. Que l'équipe médicale d'urgence se tienne prête. Et libérez les quais. Nous espérons rentrer au plus vite. Terminé.

Gagnez 3 Découvertes *Technologie extraterrestre*.

Gagnez 2 

Gagnez la Découverte unique **15**.

Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3).

Déplacez la carte **508** (*Aide idémienn*) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Cochez la case **C** de l'entrée **2985**.

Lisez l'entrée **2495**.

## ENTRÉE 2509 CLASSEUR DU VAISSEAU

Chroniques d'Alburt Wonrock

Il est toujours étrange, lorsqu'on parle à un Omnimodi, de réaliser qu'on ne s'adresse pas à un individu mais à un clan tout entier niché dans son uniforme... Chaque fois qu'un Omnimodi met une minute à prendre une décision, c'est le clan au complet qui pèse le pour et le contre !

Contrairement aux Alucinar, ils furent heureux de pouvoir nous partager leur histoire. Ainsi, nous apprîmes qu'ils s'étaient longtemps livrés à des guerres de territoire, au point d'être menacés d'extinction. Ironie du sort, ils furent alors attaqués par un puissant ennemi qui les éradiqua presque tous, et durent fuir leur monde natal.

Cette période, fort tragique, leur permit toutefois de s'unifier : ils quittèrent leur planète blessée pour trouver de nouveaux foyers à travers l'espace infini. Il faut admettre qu'ils ne firent jamais preuve d'inimitié. Ils nous avaient rejoints dans l'espoir de trouver un jour de nouveaux mondes où s'établir, et soutinrent toujours nos actions.

Certains de leurs rituels étaient insupportables : par exemple, au moindre événement social, ils devaient ériger des monticules de boue et offrir de petites sculptures... Mais en fin de compte, je n'étais pas le seul à me réjouir que ces êtres courageux et inébranlables, toujours sérieux et responsables, aient choisi Ferraille comme escale.

## ENTRÉE 2510

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Il y a un conteneur, à l'intérieur. Je ne parviens pas à l'ouvrir, mais les scanners montrent qu'il s'agit d'un appareil électronique.

[Cdt de l'ÉdT] : Le cadeau idéal pour nos scientifiques !

Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 2512 RÉCIT

Et surtout, nous pouvons compter les uns sur les autres. Cette phrase peut sembler solennelle, mais dans le vide froid et obscur, elle est cruciale. Quelles que soient

nos différences, nous n'hésitons jamais à soutenir nos compagnons d'équipage dans le besoin. Après tout, Ferraille, c'est nous : sans nous, ce n'est qu'un tas de ferraille dérivant dans l'espace.

Lisez l'entrée **2441**.

## ENTRÉE 2513 FERRAILLE

Chroniques d'Alburt Wonrock

À un moment donné, le dernier conseil des Tétrarques - qui durait déjà depuis des heures - avait dû virer à la dispute, car soudain la Tétrarque Tamara Woon surgit de la salle des négociations, le visage déformé par une fureur sans précédent.

Or ce qu'on prit pour une explosion d'émotions incontrôlées s'avéra rapidement n'être que la première étape d'une ruse préparée de longue date. Tamara disparue, d'autres individus, pour la plupart impliqués dans la récente émeute, se réunirent, s'armèrent, puis lancèrent une opération planifiée de bout en bout. En un tour de main, ils prirent le contrôle du hangar, s'emparèrent d'atterrisseurs disposant d'une puissance de feu, et décollèrent pour rejoindre le croiseur terrien.

Personne ne pouvait le prouver, mais certains parmi nous étaient sûrs que la Tétrarque Tamara Woon avait tout planifié.

Puis les atterrisseurs prirent une trajectoire qui menaçait de les faire entrer en collision avec le croiseur terrien. Les choses devenaient vraiment sérieuses.

- Remplacez le PDI sur le Secteur **1** par la carte **P322**.
- Remplacez le PDI sur le Secteur **3** par la carte **P323**.
- Remplacez le PDI sur le Secteur **4** par une carte **P329** au hasard.
- Remplacez le PDI sur le Secteur **5** par la carte **P324**.
- Remplacez le PDI sur le Secteur **7** par la carte **P325**.
- Remplacez le PDI sur le Secteur **10** par la carte **P326**.
- Trouvez la carte Mission **M37** et placez-la sur l'emplacement Mission du plateau de Planète.
- Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte **G25**.
- Placez la silhouette du *Pelican des Rebelles* sur le Secteur **12**, et sa carte Menace sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette du *Dragonfly des Rebelles* sur le Secteur **12**, et sa carte Menace sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette du *Sabretooth des Rebelles* sur le Secteur **1**, et sa carte Menace sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Si la Découverte unique **34** est sur n'importe lequel des plateaux Équipage, défaissez-la.
- Si la case **G** de l'entrée **2985** est cochée, lisez l'entrée **2507**. Sinon, poursuivez la lecture :

Chroniques de Ferraille, par Alburt Wonrock

Heureusement, il s'en trouva peu parmi nous pour soutenir Tamara Woon et son plan désespéré. La plupart d'entre nous se cachèrent et attendirent la fin de l'orage, trop effrayés pour tenter quoi que ce fut.

- Poursuivez l'Exploration planétaire (en commençant par le Membre d'équipage ayant le marqueur Départ).

## ENTRÉE 2514 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Lisez l'entrée **2485**.

## ENTRÉE 2515

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Prenez autant de dés (ou leur remplacement) que vous voulez sur les emplacements Spéciaux de la carte Mission Optionnelle **M39**, et placez-les sur cette carte. Ensuite, prenez autant de dés (ou leur remplacement) que vous voulez sur cette carte, et placez-les sur les emplacements Spéciaux de la carte Mission Optionnelle **M39**.

## ENTRÉE 2517 RÉCIT

Je suis particulièrement fier de nos Sections, qui ont offert à Ferraille un avenir plus radieux. Grâce à elles, nous n'avons plus à craindre ce qui nous attend. Espérons qu'elles n'aient pas épuisé leur potentiel et qu'elles seront toujours prêtes à nous soutenir.

Comptez le nombre de Membre d'équipage dans chaque Section (sur les plateaux Équipage, dans Équipage inactif, Équipage disponible, et à l'Infirmierie).

S'il y a 24 Membres ou plus, lisez l'entrée 2512.

Sinon, lisez l'entrée 2503.

## ENTRÉE 2518 FERRAILLE

Discours de l'ambassadeur Thomas Bayford lors du deuxième cycle de pourparlers

Révérés Tétrarques,

Ravi de vous revoir. Par souci de clarté, permettez-moi de vous énumérer les points principaux de notre proposition. Premièrement, nous avons besoin que vous transfériez les représentants des autres espèces dans les colonies de leur choix. Deuxièmement, la Terre prendra Ferraille sous sa protection, moyennant une compensation qui sera négociée plus tard. Troisièmement, nos experts prendront la direction de certaines Sections de la station spatiale, dont par ailleurs le nom doit être changé immédiatement. Nous suggérons Mirador. Je propose que nous passions à l'étape suivante.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Ferraille accepte ces conditions – Cochez la case J de l'entrée 2985 et lisez l'entrée 2513.
- » Ferraille refuse. Nous méritons l'indépendance ! – Lisez l'entrée 2504.

## ENTRÉE 2519

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, je fais un point sur la mission. Nous fouillons à présent les restes de la partie de la base qui s'est écrasée sur la planète.

[CAPCOM Vulter] : Vous avez trouvé quelque chose ?

[Cdt de l'ÉdT] : Non, même la technologie des Bâtisseurs n'a pas pu résister à un tel impact. Tout est réduit en miettes.

[ÉdT, agent 1] : Sauf ce truc...

[Cdt de l'ÉdT] : Qu'est-ce que c'est ?

[ÉdT, agent 2] : Ça ressemble à un cristal orange. Il brille drôlement !

[Cdt de l'ÉdT] : C'est curieux qu'il ait résisté au crash. Stockez-le dans un endroit sûr.

Prenez un dé de Danger et placez-le sur un emplacement Spécial de la carte Mission Optionnelle M39. Remplacez le PDI sur ce Secteur par une carte P000.

Cochez la case D de l'entrée 2119.

## ENTRÉE 2520 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Lisez l'entrée 2485.

## ENTRÉE 2521 FERRAILLE

Discours de l'ambassadeur Thomas Bayford lors du deuxième cycle de pourparlers

Révérés Tétrarques,

Je suis ravi de siéger de nouveau avec vous pour renégocier les termes de ce traité. Voici les axes principaux de notre proposition. Premièrement, nous avons besoin de pouvoir siéger à votre Conseil, avec un droit de veto. Deuxièmement, nous sommes prêts à prendre Ferraille sous notre protection militaire, mais nous nous réservons le droit de la commander. Troisièmement, le libre-échange de technologies nous convient, mais comme la Terre est bien plus avancée, vos colonies devront verser un impôt pour compenser nos pertes. Quatrièmement, afin de clarifier la situation interespèces, nous avons besoin que chaque espèce soit assignée à un quartier spécifique. Est-ce que tout est bien clair ?

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Ferraille accepte ces conditions – Cochez la case I de l'entrée 2985 et lisez l'entrée 2513.
- » Ferraille refuse. Nous méritons l'indépendance ! – Lisez l'entrée 2504.

## ENTRÉE 2522 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Stop : Radiations élevées. Combinaison adaptée : Explorations précédentes. Je vais. Micro-organisme ici : Intéressant : Dois étudier.

Gagnez 1 Découverte Micro-organisme.

Lisez l'entrée 2491.

## ENTRÉE 2524 RÉCIT

Nous avons acquis des connaissances qui, de l'avis de nombre d'entre nous, suffiront à nous faire progresser. Ce qui me frappe, c'est que nous devons aussi souvent acquérir nos savoirs auprès d'autres civilisations.

Lisez l'entrée 2517.

## ENTRÉE 2525 FERRAILLE

Discours de l'ambassadeur Thomas Bayford lors du deuxième cycle de pourparlers

Révérés Tétrarques,

Je crois comprendre que vous faites face à des troubles internes, aussi permettez-moi de vous rappeler notre proposition. Tout d'abord, nous souhaiterions siéger au Conseil des Tétrarques, afin de faciliter notre collaboration. Nous respecterons votre indépendance, et Ferraille sera sous notre protection militaire, en échange du droit de préemption pour acheter vos ressources et vos technologies. De plus, nous aimerions que nos bases de données respectives soient partagées. Enfin et surtout, nous avons l'intention de respecter votre diversité interespèces et ne souhaitons en aucune façon intervenir sur ce point. Y a-t-il des points à clarifier ?

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Ferraille accepte ces conditions – Cochez la case H de l'entrée 2985 et lisez l'entrée 2513.
- » Ferraille refuse. Nous méritons l'indépendance ! – Lisez l'entrée 2504.

## ENTRÉE 2526 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Choisissez une case non cochée, cochez-la et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, appliquez le texte de la dernière case.

- Vérifiez les cristaux de structure régulière – Lisez l'entrée 2537.
- Vérifiez les cristaux de structure hexagonale – Lisez l'entrée 2548.
- Vérifiez les cristaux de structure tétragonale – Lisez l'entrée 2530.
- Vérifiez les cristaux de structure cubique – Lisez l'entrée 2558.
- Vérifiez les cristaux de structure trigonale – Lisez l'entrée 2561.
- Vérifiez les cristaux de structure monocyclique – Lisez l'entrée 2543.
- Vérifiez les cristaux de structure tricyclique – Lisez l'entrée 2551.
- Gagnez 1 Charge.

## ENTRÉE 2527 CARTE STELLAIRE

Enregistrements privés de Trache'i

J'ignore comment ils ont obtenu ces échantillons de progéniture léthéenne, et je ne vais pas les forcer à le dire. Le rapport de l'expédition est incomplet, et tous ceux qui y ont pris part prétendent ne pas s'en souvenir. Enlever de futurs enfants... Je comprends qu'ils ne veuillent pas en parler. Mais je sais aussi qu'étudier ces échantillons pourrait nous fournir des connaissances fort utiles en cas de conflit.

Déplacez la carte 24 (Oeufs léthéens) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2528

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

- Chroniques d'Alburt Wonrock

La première hypothèse de l'Équipe de terrain – selon laquelle les Bâtisseurs avaient construit la base – se

vérifier. Et comme auparavant, leur technologie nous était incompréhensible et impossible à utiliser. Personne, à bord de Ferraille, ne pouvait imaginer comment nos ancêtres de l’espace avaient pu tisser un labyrinthe d’astéroïdes reliés par des tubes creux. Nos explorateurs durent se contenter de l’observer fixement, les yeux écarquillés.

À ces sentiments de confusion et d’inanité s’ajouta le fait que les structures des Bâtisseurs étaient terriblement endommagées, comme frappées par quelque catastrophe inconnue venue de l’espace – peut-être des attaques. L’exploration de celle-ci s’annonçait complexe...

**Note :** Vous vous approchez petit à petit de la vérité à propos de la base.

#### Chroniques d’Alburt Wonrock

Alors qu’elle explorait la Base de l’Anneau de glace, l’Équipe de terrain réalisa que les Bâtisseurs n’avaient pas été la dernière espèce sentiente à s’y établir : en effet, les agents trouvaient partout des pièces d’équipement détruites d’une technologie bien plus primitive que celle des Bâtisseurs ; il leur fut impossible de déterminer l’identité de ces occupants disparus, car ceux-ci n’avaient laissé aucun indice ; toutefois, nos explorateurs comprirent qu’ils avaient dû connaître une fin tragique : il ne restait d’eux que des fragments épars de matériel branché aux générateurs des Bâtisseurs.

Une loi de l’univers veut que notre existence soit toujours à la merci de forces implacables : l’Équipe de terrain devait à tout prix découvrir laquelle avait eu raison d’eux...

**Note :** Vous vous approchez petit à petit de la vérité à propos de la base.

lisez l’entrée 2529.

## ENTRÉE 2529

### BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

#### Chroniques d’Alburt Wonrock

Qui avait osé détruire un tel chef d’œuvre de technologie et d’ingéniosité ? Voilà ce que devait découvrir l’Équipe de terrain. À peine arrivé, son commandant présuma qu’une violente invasion était à l’origine des destructions ; ses soupçons se confirmèrent peu après, quand les explorateurs pénétrèrent dans une autre salle à moitié détruite, aux murs criblés de trous béants : les stigmates d’une attaque.

Pire encore, chaque trou percé par les tirs ennemis avait un jumeau exact sur le mur opposé... et d’autres encore, toujours plus profondément à l’intérieur de la structure ! Aucun doute : l’assaillant avait employé une multitude de missiles pénétrants. Son but avait été fort singulier : éradiquer toute vie à bord de la station. Il fallait à tout prix en apprendre davantage : ceux qui avaient détruit cette base représentaient de fait une menace potentielle pour Ferraille.

Lisez l’entrée 2096.

## ENTRÉE 2530 LA CHAPELLE DE CRISTAL

#### Chroniques d’Alburt Wonrock

C’est alors que l’Équipe de terrain sut avec certitude que le tunnel rempli de cristaux de structure tétragonale était une impasse et qu’il valait mieux l’éviter.

Gagnez 1 Indice *Minéral*.


Lisez l’entrée 2476.

## ENTRÉE 2531 FERRAILLE

**Test de Diplomatie** – Créez une Réserve Diplomatie avec des marqueurs pour compter ce score :

- Gagnez 1 marqueur si la case **N** de l’entrée 2985 est cochée.
- Vous pouvez choisir jusqu’à 6 Membres d’équipage dans l’Équipage disponible des Sections.

Gagnez 1 marqueur pour chaque Membre choisi dans la Section Sciences.



Gagnez 1 marqueur pour chaque Membre choisi possédant une Aptitude de Conversion .




Lancez un D10 pour chaque Membre choisi, notez le résultat et appliquez l’effet correspondant :


**0-5 :** Placez ce Membre d’équipage dans l’« Équipage inactif ».

**6-9 :** Traître ! Retirez ce Membre d’équipage du jeu.

- Lancez autant de dés de Section que vous voulez (peu importe la Section).

Vous pouvez défausser 1 Découverte de « Découvertes récoltées » ou 1  pour relancer 1  (autant de fois que vous voulez).

Gagnez 1 marqueur pour chaque résultat ,  ou .

Défaussez 1 marqueur pour chaque résultat .

Retirez du jeu tous les dés lancés.

S’il y a au moins 6 marqueurs dans votre Réserve Diplomatie, défaussez tous ces marqueurs et lisez l’entrée 2545.

Sinon, défaussez 1 Charge pour chaque Membre d’équipage. Puis défaussez tous les marqueurs de la Réserve Diplomatie, et lisez l’entrée 2542.

## ENTRÉE 2532 CARTE STELLAIRE

### Journal des découvertes spatiales d’Atta

Le Secteur Obscur... Sombre nom pour un système. Pourtant, il est approprié, car s’y déploie le mal incarné.

Nous sommes venus visiter le monde natal des Léthéiens ; nous l’avons surnommé le Cœur des Ténèbres – ce qui lui correspond assez bien. Nous devons tout faire pour que ce Cœur cesse de battre, sans quoi nous sommes condamnés !

Retournez la carte Y26 (Secteur Obscur), face « Cartographié » visible.

## ENTRÉE 2533

### BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

#### Chroniques d’Alburt Wonrock

#### Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Ça fonctionne ! On a activé ce bidule !

[Cdt de l’ÉdT] : Donc une partie du réseau électrique sans fil est opérationnel. On devrait essayer d’allumer les autres parties, pour restaurer davantage de puissance.

[ÉdT, agent 1] : Si seulement les Bâtisseurs étaient encore là, ils pourraient nous filer un coup de main...

[ÉdT, agent 2] : Bien, mettons-nous au travail. On se plaindra plus tard.

**Note :** Vous êtes à deux doigts de rétablir le courant.

lisez l’entrée 2534.

## ENTRÉE 2534

### BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

#### Canal comm de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : Le réseau fonctionne. Simple comme bonjour !

[ÉdT, agent 2] : Et maintenant, commandant ?

[Cdt de l’ÉdT] : Maintenant, on joue aux explorateurs... Allez, on y va.

**Note :** Vous avez rétabli le courant.

Lisez l’entrée 2096.

## ENTRÉE 2535 CARTE STELLAIRE

### Enregistrements privés de Trache’i

J’ai enfin mis la main sur les drogues des Léthéiens. Ils les utilisent sans doute pour améliorer leurs capacités physiques et mentales lors des combats. Je me demande comment d’autres organismes réagiraient... Je vais d’abord m’assurer qu’elles ne sont pas létales, puis j’étudierai leur influence sur l’organisme aérugon...

Déplacez la carte 20 (Injections de combat) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l’enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2536 FERRAILLE

A

B

Si la case **A** est cochée, lisez l’entrée 2525.

Si la case **B** est cochée, lisez l’entrée 2521.

Sinon, lisez l’entrée 2518.

## ENTRÉE 2537 LA CHAPELLE DE CRISTAL

#### Chroniques d’Alburt Wonrock

À ce moment précis, l’Équipe de terrain n’eut plus aucun doute : le tunnel tapissé de cristaux de structure régulière ne menait nulle part.


- Gagnez 1 Indice *Minéral*.
- Lisez l'entrée 2476.

## ENTRÉE 2538 CARTE STELLAIRE

Retour au Cœur des Ténèbres

Persuader les Léthéiens de nous autoriser à revenir n'a pas été facile. Même s'ils n'étaient pas vraiment en position de pouvoir se plaindre, cette mission était risquée, et nous allions devoir être brefs.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Explorer l'arène** (seulement si la Découverte unique 20 n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page 32 du Classeur du Vaisseau) – Affectez 1 Membre d'équipage de Rang 3 pour lire l'entrée 2535.
- » **Trouver les bassins d'incubation** (seulement si la Découverte unique 24 n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page 32 du Classeur du Vaisseau) – Affectez 1 Membre d'équipage de Rang 3 pour lire l'entrée 2527.
- » **Examiner l'épave** (seulement si la Découverte unique 30 n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page 32 du Classeur du Vaisseau) – Affectez 1 Membre d'équipage de Rang 3 pour lire l'entrée 2446.
- » **Examiner le Monolithe de la Tourbière** (seulement si la Découverte unique 31 n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page 32 du Classeur du Vaisseau) – Affectez 1 Membre d'équipage de Rang 3 pour lire l'entrée 2394.
- » **Retourner à l'Atterrisseur** – Gagnez 3 , cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2541 RÉCIT

Nous n'aurions jamais dû craindre l'avenir : deux groupes distincts, des Idémiens et des Pumilions, se sont intéressés il y a peu aux découvertes publiées par les scientifiques de Ferraille. Ils parlent déjà d'investissements, ce qui rend nos perspectives bien plus prometteuses.

Lisez l'entrée 2517.

## ENTRÉE 2542 FERRAILLE

Chroniques d'Alburt Wonrock

La Tétrarque Trache'i avait raison : face au vide implacable, nos chamailleries semblaient mesquines et insignifiantes. Mais ses protestations n'y changèrent rien, et elle finit par quitter Ferraille avec nombre de ses collègues qui partageaient son état d'esprit. J'ai assisté le cœur lourd à son départ - regrettant de ne pas avoir son courage.

Retirez du jeu 1 Membre d'équipage disponible de chaque Section.

Cochez la case P de l'entrée 2985.

Lisez l'entrée 2536.

## ENTRÉE 2543 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Chroniques d'Alburt Wonrock

Pour l'Équipe de terrain, il ne fit plus aucun doute qu'emprunter le tunnel avec des cristaux de structure monocyclique serait une mauvaise idée.

Gagnez 1 Indice *Minéral*.

Lisez l'entrée 2476.

## ENTRÉE 2544 RÉCIT

Nul doute que Ferraille avait fait des progrès stupéfiants, et ce dans bien des domaines. Mais une question me taraudait : avions-nous vraiment de quoi nous targuer sur le plan scientifique, en particulier par rapport aux autres civilisations ?

Si vous avez au moins 30 Découvertes unique dans le porte-cartes *Découvertes uniques* (Classeur du Vaisseau, pages 31-32), lisez l'entrée 2541.

Sinon, lisez l'entrée 2524.

## ENTRÉE 2545 FERRAILLE

Chroniques d'Alburt Wonrock

Voici l'argument qui fit changer Trache'i d'avis : la guerre était le présent, la science était l'avenir. Si elle nous quittait, Ferraille perdrait toute raison de se battre... Trache'i comprit alors l'importance de son rôle au sein de la station, et décida de s'impliquer encore davantage dans nos affaires.


- Gagnez la Découverte unique 37 et placez-la sur le plateau Équipage de votre choix.
- L'effet de cette Découverte unique ne s'applique qu'au Membre d'équipage qui possède la carte sur son plateau Équipage.
- Lisez l'entrée 2536.

## ENTRÉE 2546 CARTE STELLAIRE

Retour au Cœur des Ténèbres

Scanners longue portée, espionnage orbital, exploration automatisée... Malgré toutes ces mesures, revenir ici n'était ni simple ni avisé.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Explorer l'arène** (seulement si la Découverte unique 20 n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page 31 du Classeur du Vaisseau) – Affectez 2 Membres d'équipage de Rang 3 pour lire l'entrée 2535.
- » **Trouver les bassins d'incubation** (seulement si la Découverte unique 24 n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page 31 du Classeur du Vaisseau) – Affectez 2 Membre d'équipage de Rang 3 pour lire l'entrée 2527.
- » **Examiner l'épave** (seulement si la Découverte unique 30 n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page 32 du Classeur du Vaisseau) – Affectez 2 Membre d'équipage de Rang 3 pour lire l'entrée 2446.
- » **Examiner le Monolithe de la Tourbière** (seulement si la Découverte unique 31 n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page 32 du Classeur du Vaisseau) – Affectez 2 Membre d'équipage de Rang 3 pour lire l'entrée 2394.
- » **Retourner à l'Atterrisseur** – Gagnez 4 , cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2547

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Vous m'entendez, commandant ?

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, tout va bien. J'ai fait une découverte incroyable par hasard. Revenez là où vous m'avez perdu de vue, et prenez à gauche.

[ÉdT, agent 1] : On arrive.

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

[ÉdT, agent 2] : Terra Mater ! À quoi servait cette salle ?

[Cdt de l'ÉdT] : Les anciens occupants de la base avaient décidé de la dissimuler, donc elle était sans doute importante. Elle contient des documents, les premiers que nous ayons trouvés. L'IA est en train de les traiter.

[ÉdT, agent 1] : Ah, voilà la traduction... « Si vous lisez ce message : comprenant que l'anéantissement de notre communauté était imminente, nous avons consacré nos ultimes efforts à la seule chose que nous pouvions faire : placer vingt-quatre zygotes dans un compartiment sécurisé caché quelque part aux abords de l'Anneau de glace. Pour entrer dans la chambre forte, insérez des cristaux de couleur dans les fentes correspondantes de la console de commande. Si de la sympathie verte et de la compréhension orange emplissent vos cœurs rouges, nous vous implorons de trouver la chambre forte et de ramener à la vie notre espèce. Sincères salutations, depuis les rives sombres où plus rien n'a d'importance. »

[ÉdT, agent 2] : Ça alors... Allons les trouver !

## ENTRÉE 2548 LA CHAPELLE DE CRISTAL

Chroniques d'Alburt Wonrock

L'Équipe de terrain comprit alors que le tunnel aux cristaux de structure hexagonale n'était pas le bon choix.

Gagnez 1 Indice *Minéral*.

Lisez l'entrée 2476.

## ENTRÉE 2549 FERRAILLE

Dernière annonce de Trache'i

C'est sans doute votre dernière occasion de m'écouter. J'ai une annonce importante à vous faire : je me sens en trop. Vous êtes si absorbés par vos manœuvres politiciennes que vous avez oublié l'essentiel - la science et le progrès -, au profit du calibre de vos armes et du nombre de soldats que vous pouvez envoyer au combat.

Vous voulez poursuivre ces chamailleries stupides et ruiner tout ce que nous avons accompli ? Ne vous gênez pas, je ne vais pas vous en empêcher... je n’en ai pas les moyens. En revanche, laissez-moi partir. J’emballe mes laboratoires, je réunis mon personnel, et nous nous ferons un plaisir de quitter votre champ de bataille pour rejoindre quelque colonie préservée, où nous poursuivrons nos recherches. Vous aurez une chose de moins à protéger...

Tout le monde y sera gagnant. Quel transporteur puis-je prendre ?

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Essayer de convaincre Trache’i de rester sur Ferraille** – Lisez l’entrée 2531.
- » **Tout le monde devrait avoir le choix. La laisser partir** – Lisez l’entrée 2542.

## ENTRÉE 2550

### BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Tiens, on est chanceux.

[ÉdT, agent 1] : Qu’y a-t-il dans ce casier ?

[ÉdT, agent 2] : Une sorte de long conteneur en métal, avec des batteries chargées à l’intérieur.

[Cdt de l’ÉdT] : Parfait, on va en faire bon usage !

Gagnez 2 Provisions.

## ENTRÉE 2551 LA CHAPELLE DE CRISTAL

### Chroniques d’Alburt Wonrock

Le tunnel tapissé de cristaux de structure tricyclique était une impasse, l’Équipe de terrain le savait.

- Gagnez 1 Indice Minéral.
- Lisez l’entrée 2476.

## ENTRÉE 2556 RÉCIT

Or nous faisons face à un défi permanent, qui paraissait parfois presque insurmontable. Les ressources étaient rares et notre objectif principal restait la survie de Ferraille.

Lisez l’entrée 2544.

## ENTRÉE 2557 FERRAILLE

### Chroniques d’Alburt Wonrock

Il devint impossible de contenir les émeutes. Craignant le pire, les Tétrarques condamnèrent certaines sections de la station et envoyèrent du personnel militaire en occuper d’autres. Par chance, ils parvinrent à faire entendre raison aux chefs des émeutes les plus engagés ; peu après, les insurgés comprirent que détruire le bien commun et se révolter contre une menace qui n’était même pas encore présente ne servait à rien. La situation s’apaisa, mais il y avait peu de raisons de se réjouir : pour la Terre le message était clair, nous luttons pour garder le contrôle.

- Défaussez la carte *Menace Foule en colère* et les figurines correspondantes.
- Défaussez la carte **Mission M36**.
- Cochez la case **E** de l’entrée 2985.
- Cochez la case **G** de l’entrée 2985.
- Si la carte **E45** ou **E49** (*Système de défense*) est à côté d’un des plateaux Équipage, lisez l’entrée 2573. Sinon, lisez l’entrée 2549.

## ENTRÉE 2558 LA CHAPELLE DE CRISTAL

### Chroniques d’Alburt Wonrock

Ayant compris par avance que le tunnel avec les cristaux de structure cubique était une impasse, le commandant de l’Équipe de terrain avait décidé de ne pas s’y aventurer.

Gagnez 1 Indice Minéral.

Lisez l’entrée 2476.

## ENTRÉE 2559 FERRAILLE

### Chroniques d’Alburt Wonrock

Tant de sang, de fractures et de sentiments piétinés...

Soutenue par des volontaires armés, la Section Sécurité agit

de manière rapide et efficace ; très vite, même les émeutiers les plus violents abandonnèrent. Certes la paix revint, mais à quel prix ! Le message envoyé à la Terre était clair, nous étions totalement capables de gérer nos problèmes : c’était hélas le seul point dont nous pouvions nous réjouir. Bien des membres d’équipage n’avaient plus foi en Ferraille ni en leurs Tétrarques. Ces derniers regrettèrent de ne pas avoir abordé la crise différemment. Hélas ! Il était trop tard.

- Défaussez la carte *Menace Foule* en colère et ses figurines.
- Défaussez tous les marqueurs du plateau de Planète, sauf celui de la Piste des Provisions.
- Défaussez la carte **Mission M36**.
- Cochez la case **G** de l’entrée 2985.
- Si la carte **E45** ou **E49** (*Système de défense*) est à côté d’un des plateaux Équipage, lisez l’entrée 2573. Sinon, lisez l’entrée 2549.

## ENTRÉE 2560

### BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Désolé de vous décevoir, celui-là est vide.

[ÉdT, agent 2] : Vous savez ce que disent les Idémiens ? Que le vide, c’est du répit pour les âmes troublées et un défi pour les esprits créatifs.

## ENTRÉE 2561 LA CHAPELLE DE CRISTAL

### Chroniques d’Alburt Wonrock

Le tunnel tapissé de cristaux de structure trigonale pouvait mener l’Équipe de terrain à une immense caverne près du cœur du Cristal.

Gagnez 1 Indice Minéral.

Lisez l’entrée 2476.

## ENTRÉE 2572 RÉCIT

Et c’est donc ce que nous fîmes. Planète après planète, lune après lune, un réseau commercial de colonies, d’usines et de ports fut créé. Il s’étendit à travers l’espace, rendant partout hommage à la communauté de Ferraille.

Lisez l’entrée 2544.

## ENTRÉE 2573 FERRAILLE

### Réaction d’un Ingénieur

OK, ça marche. Le logiciel du Système de Défense a été mis à jour, tout devrait fonctionner correctement, maintenant.

- Retournez la carte **E45** ou **E49** (*Système de défense*) face visible. Vous pouvez désormais utiliser cet équipement normalement.
- Lisez l’entrée 2549.

## ENTRÉE 2574

### BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

Chroniques d’Alburt Wonrock

Notre expérience aurait dû nous préparer à rencontrer une nouvelle espèce sentiente ; pourtant, les Tétrarques comme le personnel de la passerelle furent choqués. Les voir bouche bée et l’air anxieux était embarrassant ; je ne fus soulagé que quand le Tétrarque Ava reprit le contrôle de la situation. Il eut une de ses légendaires accès de colère qui fit rentrer tout le monde dans le rang, puis attendit nerveusement que l’atterrisseur des étrangers nous accoste.

Ces nouveaux arrivants n’étaient pas humanoïdes : c’étaient des essaims de petites créatures partageant un même état d’esprit, qui vivaient dans des uniformes spatiaux d’une conception étrange, même pour notre communauté hétéroclite. À vrai dire, quand ils gravirent les marches pour rejoindre les Tétrarques qui les attendaient, ils nous parurent singuliers, voire belliqueux ; mais tout comme les autres Visiteurs présents, je perçus de la timidité et de l’insécurité dans leurs gestes. Ils semblaient égarés.

Et en effet, ils l’étaient ! Après que notre IA eut élaboré un canal de communication, nous apprîmes qu’ils étaient les derniers survivants d’une nation spatiale jadis puissante. Ils nous révélèrent leur noble nom – les Omnimodi – avec tristesse et amertume. Leur planète avait été attaquée par surprise depuis son orbite, et leur population décimée. Pris de court, n’ayant pas les moyens de repousser l’attaque, ils avaient évacué les leurs avant de s’enfuir.

Ils venaient nous demander de l’aide : prêts à nous offrir toutes leurs connaissances et leur technologie, ils ne

souhaitaient en échange que notre protection et notre coopération. Ils avaient besoin d'un refuge où se ressourcer et se réorganiser ; et d'un allié, auprès duquel prendre conseil.

Ferraille pouvait être l'un et l'autre.

Dans nos rangs, certains craignirent que ces étrangers ne deviennent vite un frein pour la station : elle ne pouvait pas accueillir, soigner et nourrir autant de nouveaux venus, qui en outre avaient quelque part dans la galaxie un ennemi puissant capable de détruire des planètes !

Du temps passa, et les protestations à leur rencontre s'intensifiaient. Jusqu'au jour où le Tétrarque Ava intervint de nouveau et prononça une allocution devant la communauté de Ferraille. Sa voix tremblait d'une rage à peine contenue ; il rappela à chacun qu'un demi-siècle plus tôt, certains de leurs ancêtres avaient eux aussi été considérés comme des « étrangers », avant de finir par former, des décennies plus tard, une communauté fonctionnelle. Il demanda à tous de garder en tête que l'espace est impitoyable, et que quiconque peut en aider d'autres doit le faire. Ceux qui pensaient différemment n'avaient tout simplement pas leur place ici.

Les protestations cessèrent - ou du moins diminuèrent -, et les Omnimodi rejoignirent nos rangs. Notre IA, de plus en plus performante, permit d'apprendre les uns des autres.

Une nouvelle ère venait de commencer.

Défaussez la carte Mission **M12**.

Remettez dans la boîte tous les dés de Section qui se trouvent sur le Secteur **3** et sur les emplacements Spéciaux.

Déplacez les cartes **W39** à **W49** de « Équipage indisponible » (Boîtier A) à « Recrues ».

Déplacez la carte **E66** (Conseiller Omnimodi) de « Équipement indisponible » (Boîtier B) à l'« Armurerie ».

Lisez l'entrée **2280**.

## ENTRÉE 2575 RÉCIT

L'idée de voir Ferraille croître motivait chacun de nous. Après tout, ce n'était encore qu'une station flottant dans l'espace, qui pour survivre devait recevoir un flux ininterrompu de ressources... Sans colonies, son expansion était inconcevable.

Si vous avez **au moins 8 cartes Colonie** dans le porte-cartes Colonies (Classeur du Vaisseau, page 7), lisez l'entrée **2572**.

Sinon, lisez l'entrée **2556**.

## ENTRÉE 2587 RÉCIT


Cependant, le soutien de la flotte terrienne dans notre guerre contre les Léthéiens fit pencher la balance en notre faveur. Après quelques victoires majeures, nous finîmes par obtenir un avantage tangible ; soudain, les Léthéiens semblèrent se rappeler qu'ils avaient commencé par nous craindre.

Lisez l'entrée **2575**.

## ENTRÉE 2588 FERRAILLE

Chroniques d'Alburt Wonrock

Avant que l'émeute ne devienne incontrôlable, les membres des Sections se mêlèrent à la foule furieuse, confiants et respectueux, et confisquèrent les biens pillés. L'un des chefs prononça alors un court discours, pour rappeler aux manifestants leurs devoirs envers Ferraille. Cela eut pour effet de faire cesser les débordements.

Chaque Membre d'équipage prend 1 carte Petit Équipement  au choix dans l'« Armurerie ».

Lisez l'entrée **2598**.

## ENTRÉE 2589 RÉCIT

La guerre, qui s'étendit à de nombreux systèmes, s'avéra bien plus sanglante et cruelle que nous n'aurions pu le prévoir. La station parvint à résister à l'offensive léthéienne, mais nombre de nos colonies en pâtirent, et nous nous attendions à ce qu'ils brisent nos défenses d'un jour à l'autre.

Lisez l'entrée **2575**.

## ENTRÉE 2590

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Les poutres devraient être corrodées, or elles sont en parfait état. Ça ressemble aux techniques de construction des Bâtitseurs.

[Cdt de l'ÉdT] : Effectivement. Ce doit être l'entrée d'une mine automatisée. J'aperçois la rampe de déchargement. Quel est le niveau de radioactivité ?

[ÉdT, agent 1] : Il est élevé, mais dans des limites supportables.

[Cdt de l'ÉdT] : Très bien, on entre.

[ÉdT, agent 2] : Super ! Au moins, on mutera tous ensemble..

[Cdt de l'ÉdT] : Tu veux pas plutôt dire « Au moins, on mourra du syndrome d'irradiation aiguë tous ensemble » ?

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P170**.

## ENTRÉE 2591

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Commandant, vous voulez connaître le niveau de radioactivité actuel ?

[Cdt de l'ÉdT] : Je suppose qu'il a augmenté..

[ÉdT, agent 1] : Ouais, il devient trop élevé. Faut vraiment plier bagage, là.

[Cdt de l'ÉdT] : C'est rassurant ! Allez, on se dépêche.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P171**.

## ENTRÉE 2592

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Quel est le niveau de radioactivité ?

[ÉdT, agent 2] : Il bat tous les records..

[Cdt de l'ÉdT] : Il nous reste combien de temps ?

[ÉdT, agent 2] : Pas beaucoup. Quelques minutes, je dirais.


[Cdt de l'ÉdT] : OK, on a le temps, donc.

[ÉdT, agent 2] : Qu'est-ce que vous avez en tête ?

[Cdt de l'ÉdT] : Je parie que c'était de l'uranium qu'on extrayait, ici. Or un peu de combustible nous serait vraiment très utile... Allons en trouver.

[ÉdT, agent 2] : Vous êtes sérieux ???

[Cdt de l'ÉdT] : Pas de temps à perdre, suivez-moi.

Lancez  pour chaque Membre d'équipage non-Alucinar sur ce Secteur. Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P172**.

## ENTRÉE 2597 RÉCIT

Hélas, ils finirent par réaliser que nous n'étions pas des Terriens. Quelques mois plus tard, nos drones de reconnaissance repérèrent une formation de vaisseaux de guerre en approche : c'était eux. Nous risquions de nouveau l'extermination.

Si la case **K** de l'entrée **2985** est cochée, lisez l'entrée **2589**.

Sinon, lisez l'entrée **2587**.

## ENTRÉE 2598 FERRAILLE

Annnonce officielle des Tétrarques

Mes chers Ferrailleurs, au nom du Conseil, je voudrais vous remercier pour la discipline et le bon sens dont vous avez su faire preuve en ces temps si troublés. Vous avez exprimé vos inquiétudes sans trop causer de dommages, ce qui est admirable. Mais surtout, vous avez démontré à nos invités de la Terre que Ferraille pouvait gérer ses propres crises. Maintenant, ils savent que Ferraille parle d'une seule voix et qu'il ne faut pas nous sous-estimer. Je vous remercie. Prenez soin de vous.

Défaussez la carte Menace Foule en colère et les figurines correspondantes.

Défaussez tous les marqueurs du plateau de Planète, sauf celui de la Piste des Provisions.

Défaussez la carte Mission **M36**.

Si la carte **E45** ou **E49** (Système de défense) est à côté d'un des plateaux Équipage, lisez l'entrée **2573**. Sinon, lisez l'entrée **2549**.

## ENTRÉE 2599 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Chroniques d’Alburt Wonrock

Comme nos hôtes ne détournèrent jamais leurs yeux globuleux de nos diplomates, ceux-ci les incitèrent à parler de leur voie du guerrier. Les Léthéiens s’exaltèrent un court instant, durant lequel un membre de la mission prit quelques photos du Monolithe de la Tourbière et en subtilisa des échantillons.

Gagnez la Découverte unique **31**.

Cochez la case de l’entrée **2766** sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2600

BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Ce casier est aussi vide que le murmure d’un rêve.

[ÉdT, agent 2] : Les rêves ne murmurent pas...

[ÉdT, agent 1] : Évidemment ! C’est tiré d’un poème. Tu lis jamais de poésie aérogone ?

## ENTRÉE 2601 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm principal


[CAPCOM Vulter] : Ceci est un message d’urgence. Vos actions ont attiré l’attention des Léthéiens. Je vous recommande fortement d’être plus discrets, sans quoi la mission échouera.

Placez 3 marqueurs sur la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

## ENTRÉE 2602 FERRAILLE

Conversation enregistrée dans les couloirs

[Membre d’équipage de Paradis sauvage] : C’est de la folie ! Ferraille nous a accueillis, et nous a transmis des valeurs de paix et d’unité à bord d’une station spatiale interespèces perdue dans le vide intersidéral... Ferraille est devenue un nouveau foyer, que nous avons appris à admirer et à aimer. Vous croyez que je vais rester les bras croisés à la regarder disparaître ? Ceux qui comme moi ont survécu à Paradis sauvage, rejoignez-moi ! Les émeutiers détruisent notre foyer ? Réparons ce que nous pouvons !

Les joueurs (en tant qu’équipe) peuvent  jusqu’à 2 pour défausser le même nombre de marqueurs, depuis n’importe quels Secteurs.

## ENTRÉE 2603 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, poursuivez la lecture :

Chroniques d’Alburt Wonrock

Les menhirs qui entouraient l’arène piquèrent la curiosité des diplomates. Ils imaginaient sans peine des centaines de guerriers léthéiens tourbillonner dans la brume, engagés dans un combat mortel... Ils souhaitaient ardemment visiter le site du Chaudron, mais comment faire ?

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Explorer l’arène – lisez l’entrée **2615**.
- » Jouer sur leur fierté – lisez l’entrée **2637**.
- » Demander aux Léthéiens de vous faire entrer – lisez l’entrée **2631**.
- » Faire demi-tour – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2604 FERRAILLE

Chroniques d’Alburt Wonrock

À bord de Ferraille, des émeutes ne cessaient d’éclater un peu partout, et la situation devint totalement imprévisible. Paniqués, des membres de l’équipage se mirent à assiéger le dépôt principal.

Déterminés mais peu nombreux, les officiers de la Sécurité firent de leur mieux pour les dissuader de piller les lieux, mais il devint vite évident qu’il était trop tard. Désormais, tous étaient dominés par leurs émotions.

Tous sauf Tohn McMuts.

« Vous être effrayés, et furieux, hurla le Tétrarque en agitant ses tentacules. Je le sais car je ressens la même chose que vous. »

Il poursuivit son discours, et ses paroles apaisèrent quelque peu la foule. Mais à chaque instant, de nouveaux manifestants arrivaient, et sa voix finit par être noyée dans le vacarme.

Remplacez le PDI sur le Secteur **4** par la carte **P331**.

## ENTRÉE 2605 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm principal

[CAPCOM Vulter] : Ceci est un message d’urgence. Nous avons enregistré l’activité intense de patrouilles dans votre zone. Apparemment, vos hôtes se méfient de plus en plus. Une plus grande discrétion est requise.

Défaussez 2 marqueurs de la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

Remplacez la carte Niveau de vigilance : bas par la carte **G08**, et placez tous les marqueurs qui étaient encore sur la carte Niveau de vigilance : bas sur la carte **G08**.

Lancez  pour chaque Membre d’équipage.

Remplacez la carte **P258** par la carte **P259**. Si vous avez placé la carte **P259** sur un Secteur avec un Membre d’équipage, ne placez pas de marqueur sur la carte Circonstance planétaires Niveau de vigilance.

## ENTRÉE 2607 RÉCIT

Nous craignons qu’ils reviennent, mais par chance ce ne fut pas le cas. Notre action diplomatique combinée à l’opération spéciale avait eu sur eux un impact considérable : désormais, ils nous respectaient encore davantage. Toutefois, rares sont ceux à vouloir s’attarder sur cette sombre période.

Lisez l’entrée **2575**.

## ENTRÉE 2608 FERRAILLE

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

- Lisez l’entrée **2604**.
- Lisez l’entrée **2602**.
- Piochez 1 carte de Section.


## ENTRÉE 2609 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm principal

[CAPCOM Vulter] : Ceci est un message d’urgence. Nous avons des raisons de croire que les Léthéiens se préparent à contrecarrer notre mission. Nous avons remarqué des patrouilles armées supplémentaires autour de vous. Soyez prudents.

Défaussez 4 marqueurs de la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

Remplacez la carte Circonstances planétaires **G08** par la carte Circonstances planétaires **G09**, et transférez les marqueurs restants de la carte **G08** à la carte **G09**.

Chaque Membre d’équipage lance .

Remplacez la carte **P259** par la carte **P260**.

## ENTRÉE 2610

BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Encore un casier vide.

[ÉdT, agent 2] : Si on était à Noël, je serais dégoûté...

[ÉdT, agent 1] : Tu peux arrêter avec tes blagues terriennes pourries, s’il te plaît ?


## ENTRÉE 2611 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm principal

[CAPCOM Vulter] : Ceci est un message d’urgence. Les Léthéiens ont compris notre plan. La zone grouille de patrouilles armées, et d’autres continuent d’affluer. On repère aussi de nombreux mouvements en orbite basse. Nos efforts diplomatiques ont échoué. Je répète : la mission a échoué. Prenez le chemin le plus rapide jusqu’à l’atterrisseur et quittez la planète.

Défaussez 3 marqueurs de la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

Remplacez la carte Circonstances planétaires **G09** par la carte **G10**, et transférez les marqueurs restants de la carte **G09** à la carte **G10**.

Chaque Membre d’équipage lance .

Défaussez la carte Mission **M20** et la carte Mission **M21**.

Trouvez la carte Mission **M22** et placez-la sur l'emplacement Mission au bord du plateau de Planète.

## ENTRÉE 2613 RÉCIT

Dès la prise de pouvoir par les Tétrarques, les Léthéiens avaient représenté une menace sérieuse pour notre communauté. S'ils ne nous avaient pas envahis, c'était uniquement parce que durant tout ce temps, ils nous avaient pris pour des Terriens.

Si la case **D** de l'entrée **2985** est cochée, lisez l'entrée **2607**.




Sinon, lisez l'entrée **2597**.

## ENTRÉE 2614 FERRAILLE

Chroniques d'Alburt Wonrock

Les émeutiers rejoignaient la section des Tétrarques, lorsqu'un membre d'équipage sans arme leur barra la route, vêtu du blanc angélique de l'équipe médicale. « Halte, dit-il, certains d'entre vous sont blessés. Laissez-nous vous aider, mes collègues et moi. Nous devons pouvoir compter les uns sur les autres. S'il vous plaît... » La foule s'arrêta. Le médecin se mit à soigner leurs blessures, et aussitôt tous sentirent le torrent de haine les quitter et se disperser.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- »  sur la carte Mission.
- »  sur la carte Mission.
- »  sur la carte Mission.

Ensuite, défaussez la carte **P321** du Secteur **3**. Lisez l'entrée **2608**.

## ENTRÉE 2615 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Effectuez le Test suivant :



	Lisez l'entrée 2856.
	Placez 1 marqueur sur la carte
	Circonstances planétaires
	Niveau de vigilance.

## ENTRÉE 2617 FERRAILLE

Chroniques d'Alburt Wonrock

Tohn McMuts, un des Tétrarques, était réputé pour sa grande sagesse, mais pas pour sa bravoure... Il détestait la violence, et avait toujours cru que le bon sens pouvait remédier à tout.

Ce jour fatidique, il y crut également : il vint se placer face à la foule en colère, puis répéta fermement à chacun de se calmer et de rentrer chez lui. Seules ses paroles empêchaient encore les manifestants d'envahir le dépôt principal et de le piller...

Comprenant la stratégie de Tohn, un des émeutiers, ivre de rage, lança sur lui un bout de ferraille qui vint perforer un de ses organes vitaux. Ce geste mit fin à sa vie longue et digne, ainsi qu'aux mots de sagesse et de bon sens qui jusqu'alors avaient contenu la foule. Les affrontements sanglants qui suivirent ne furent empreints ni de l'une ni de l'autre...

Défaussez le PDI du Secteur **4**.

Cochez la case **M** de l'entrée **2985** sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2618 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm - Mission de sabotage

[Saboteur] : Centre de commandement, j'ai réussi. Ça n'a pas été simple, leur vétéran tout fripé savait encore se battre... Même vaincu, il reste un sacré guerrier.

[Centre de commandement des Forces opérationnelles] : Êtes-vous blessé ?

[Saboteur] : Non, mais c'est pas passé loin. Il m'a fallu trois doses de tranquillisant pour neutraliser le vieux lézard... Son état est stable.

[CCFO] : Parfait. Où est-il ?

[Saboteur] : Je l'ai traîné dans un coin et l'ai dissimulé sous un filet de camouflage.

[CCFO] : J'informe les diplomates qu'ils disposent d'un nouvel atout.

Défaussez le PDI de ce Secteur.

Placez 1 marqueur sur la carte Mission **M21**.

## ENTRÉE 2619 RÉCIT

Aigrie par le traité, Tamara Woon réalisa qu'elle ne pouvait accepter de vivre dans de telles conditions. Ne pouvant plus supporter de voir la politique de Ferraille altérée par la vision de la Terre, elle quitta définitivement la communauté. À ma grande surprise, je fus élu à son poste.

Lisez l'entrée **2613**.

## ENTRÉE 2620 FERRAILLE

Conversation enregistrée dans les couloirs

[ÉdT, agent 1] : Révéré Tétrarque, vous allez b... Bon sang, appelez un médecin !

[Tohn McMuts] : Non non, ce n'est pas nécessaire.

[ÉdT, agent 1] : Mais Tétrarque, vous avez failli mourir piétiné ! Vous saignez...

[Tohn McMuts] : Ce n'est qu'une égratignure, ne vous inquiétez pas. Mais c'était... terrifiant. Tous ces gens autour de moi qui criaient, hurlaient. Vous êtes arrivé juste à temps !

[ÉdT, agent 1] : Ils étaient sur le point de vous tuer. Tétrarque, les couloirs de la station sont trop dangereux, vous devriez rester dans vos quartiers.

[Tohn McMuts] : Non. Je ne peux pas. Je suis un Tétrarque, je dois tenter de mettre fin à cette folie et arrêter les émeutiers.

[ÉdT, agent 1] : À vos ordres, Tétrarque.

Gagnez la Découverte unique **36** et placez-la sur le plateau Équipage de votre choix. L'effet de cette Découverte unique ne s'applique qu'au Membre d'équipage qui possède la carte sur son plateau Équipage.

Défaussez le PDI du Secteur **4**.

## ENTRÉE 2621 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm de la mission diplomatique

[Émissaire en chef] : Donc vous n'aimez pas parler de paix ?

[La Pythonisse] : Parler, j'aime ! C'est la paix que j'abhorre...

[Émissaire en chef] : Alors cessons ces discussions, révérée Pythonisse : nous allons vous obliger à faire la paix avec nous et toutes les nations existantes.

\*\*\* croassements de rires reptiliens \*\*\*

[La Pythonisse] : Et comment comptez-vous y parvenir ? Avez-vous la moindre idée de notre puissance ? Le présent nous appartient, tout comme l'avenir et le passé !

[Émissaire en chef] : Le passé ? Si vous voulez parler de la Bête, nos Forces opérationnelles l'ont capturée.

[La Pythonisse] (furieuse) : Quoi ? Comment osez-vous...

[Émissaire en chef] : Nous nous sommes aussi chargés de votre avenir : vos bassins d'incubation ont été minés... Un mot de travers, révérée Pythonisse, et la Bête comme vos progénitures partent en fumée.

[La Pythonisse] : Misérables crapules ! Je savais que nous devions nous méfier de vous !

[Émissaire en chef] : À présent, révérée Pythonisse, discutons.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Faire régner la paix** (seulement si la case **B** ou la case **C** de l'entrée **2980** est cochée, OU si la Piste des Discussions est à **6** ou plus) – Lisez l'entrée **2744**.
- » **Déclarer la guerre** – Lisez l'entrée **2659**.
- » **Décider de tuer la Bête et déclencher l'explosion** – Lisez l'entrée **2628**.

## ENTRÉE 2622 FERRAILLE

Si la carte Mission **M36** est révélée, lisez l'entrée **2557**.

Sinon, poursuivez la lecture :

Chroniques d'Alburt Wonrock

La bonne nouvelle, c'était que les combats avaient enfin cessé. Plus aucune vie n'était en danger, mais des questions essentielles demeuraient sans réponse, la plus cruciale étant : qu'allait-il advenir de nous ?



Ferraille avait perdu la guerre. Conquis – d’aucuns diraient domptés – par les forces armées terriennes, nous attendions dans la crainte les mesures prises par nos nouveaux maîtres. Aussi personne ne fut surpris quand la Terre annonça qu’elle prenait le contrôle politique et économique de Ferraille. En revanche, ce qui nous surprit, c’est qu’elle fit preuve d’une certaine indulgence : elle nous indiqua accepter quelques-unes des conditions favorables que nous avions réclamées lors des précédents pourparlers. Nous nous mîmes à croire que la vie à bord de Ferraille, quoique très différente, allait en fin de compte s’avérer supportable.

Cochez la case **F** de l’entrée **2985**.

Lisez l’entrée **2907**.

## ENTRÉE 2623 RÉCIT

Trache’i réalisa qu’elle ne pouvait plus supporter le tumulte de Ferraille. Craignant que des événements similaires ne se reproduisent, elle préféra quitter la communauté une fois pour toutes afin de poursuivre ses recherches dans une solitude placide. Quand Atta, l’ancienne directrice de recherche, prit sa place, il apparut que sa compassion faisait d’elle une bien meilleure Tétrarque.

Si la case **K** de l’entrée **2985** n’est PAS cochée, lisez l’entrée **2619**.

Sinon, lisez l’entrée **2613**.

## ENTRÉE 2624 FERRAILLE


Chroniques d’Alburt Wonrock

La tension est palpable. Je ne peux ni penser ni respirer... Les paupières closes, je vois encore la foule en colère. Tout le monde est là. Des cris furieux résonnent dans les couloirs, les armes et les regards luisent. Si je veux éviter le carnage, c’est maintenant ou jamais.

Prenez 1 Foule en colère en dehors du plateau de Planète (s’il y en a une) et placez-la sur le Secteur **3**.

Si cette case est cochée, cette entrée prend fin. Sinon, poursuivez la lecture :

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **Interdire les rassemblements et faire en sorte que cette règle soit respectée** – Chaque Membre d’équipage  pour cocher la case de cette entrée.
- » **Ce n’est pas si terrible. Ignorer le problème pour le moment** – Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte **G11**.

## ENTRÉE 2625 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm - Mission de sabotage

[Saboteur] : Centre de commandement, j’ai terminé. J’ai placé six charges autour des bassins d’incubation. Le détonateur télécommandé est activé, ainsi que les systèmes de secours.

[Centre de commandement des Forces opérationnelles] : Les bassins sont donc plastiqués. Bravo, lieutenant.

[Saboteur] : Mon commandant, si nous déclenchons ces bombes, c’est toute une génération de Léthéiens qui périra. Je préférerais qu’on prenne une autre voie...

[CCFO] : Lieutenant, ce n’est pas le moment de discuter de questions éthiques. Les Léthéiens sont des assassins irréfléchis que nous devons maîtriser, sans quoi nos propres enfants seront en danger ! À présent, quittez les lieux et si possible restez caché. Je vais informer l’équipe diplomatique de cette avancée.

Placez 1 marqueur sur la carte Mission **M21**.

Gagnez la Découverte unique **24**. Si vous l’avez déjà, gagnez 2 Indices *Spécimen vivant*.

Défaussez le PDI de ce Secteur.

## ENTRÉE 2626

BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Ça a l’air d’être une sorte de plan.

[ÉdT, agent 2] : Comment ça ? Ces données sont toutes mélangées.

[ÉdT, agent 1] : Regarde, certains motifs se répètent ; et on voit des fonctions géométriques.

[ÉdT, agent 2] : Pff... Si ça se trouve c’est juste une grille de mots croisés extraterrestre !

[Cdt de l’ÉdT] : Je suis d’accord, sans indices supplémentaires, on ne peut pas s’en servir.

Lisez l’entrée **2627**.

## ENTRÉE 2627

BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Hé, j’ai trouvé une autre partie du plan.

[ÉdT, agent 1] : Si tant est que ce soit un plan !

[ÉdT, agent 2] : Regarde, j’ai donné les deux parties à l’IA, et ça commence à faire sens...

[Cdt de l’ÉdT] : Nos ingénieurs seront ravis de relever un tel défi !

Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre*.

## ENTRÉE 2628 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Enregistrement du sommet de la Tétrarchie

[Tohn] : Non... Ils n’ont pas fait ça !

[Tamara] : Si, Tohn. Les négociations ne se sont pas déroulées comme prévu, et la Pythonisse a réalisé que nous n’étions pas aussi redoutables qu’elle le pensait.

[Ava] : J’ai lu le rapport. Les Léthéiens savaient déjà que nous n’étions pas des Terriens, ils nous testaient, nous taquinaient. Ils n’avaient absolument pas peur. La Pythonisse leur a ri au nez.

[Tohn] : Et puis quoi ? Nos diplomates ont tué cette relique vivante sénile qu’était la Bête, puis ils ont fait sauter les bassins d’incubation et leurs milliers de rejetons, c’est ça ? Ils ont massacré une nation !

[Tamara] : On parle d’une horde sanguinaire responsable de l’extermination de millions d’êtres sentients à travers l’univers.

[Tohn] : Mais nous ne sommes pas comme eux !

[Trache’i] : Je dirais plutôt qu’ils ne sont pas comme nous. Le seul langage qu’ils comprennent, c’est la force. Nous leur avons envoyé le message dont ils avaient besoin.

[Tamara] : Et nous avons obtenu la paix ! Certes sombre et sanglante, mais la paix quand même. Il faut vous y faire, Tohn.

[Ava] : D’après le dernier rapport, la Pythonisse vient de se donner la mort. Des Léthéiens reviennent d’absolument partout, pour en élire une nouvelle.

[Tamara] : Ce qui signifie une nouvelle guerre.

[Ava] : Par chance, une guerre civile entre Léthéiens... Ça ne me dérange pas.

[Tohn] : Je vous hais, tous autant que vous êtes !

- Cochez la case **D** de l’entrée **2985**.
- Défaussez la carte Mission **M20** et la carte Mission **M21**.
- Déplacez la carte **Y30** (Secteur Obscur) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez la carte **S11** (Les conséquences de nos choix) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Lisez l’entrée **2332**.

## ENTRÉE 2629 RÉCIT

Ava ayant sacrifié sa vie pour le bien de Ferraille, il fallut lui trouver un remplaçant digne de ce nom. Après de longs débats, les Tétrarques décidèrent de confier son siège à Elpenor’i, l’ambassadrice aérugone, pour son implication constante et son sang-froid.

Si la case **P** de l’entrée **2985** est cochée, lisez l’entrée **2623**.

Si la case **K** de l’entrée **2985** n’est PAS cochée, lisez l’entrée **2619**.

Sinon, lisez l’entrée **2613**.

## ENTRÉE 2630 FERRAILLE

Chroniques d’Alburt Wonrock


La foule indignée se répand dans les salles et les couloirs de Ferraille. J’ignorais que nous étions si nombreux – et qu’une telle colère était possible.

J'ai peur pour Ferraille. Si nous n'arrêtons pas cette folie... Nous sommes à deux doigts d'un bain de sang.

Prenez 1 *Foule* en colère en dehors du plateau de Planète (s'il y en a une) et placez-la sur le Secteur 3.

Si cette case est cochée, cette entrée prend fin. Sinon, poursuivez la lecture :



Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :


- » **Interdire les congrégations et faire en sorte que cette règle soit respectée** – Chaque Membre d'équipage  pour cocher la case de cette entrée.
- » **La foule ne représente pas un gros problème. L'ignorer pour le moment** – Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte **G06**.

## ENTRÉE 2631 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Effectuez le Test suivant :

 **DEMANDER AUX LÉTHÉIENS DE VOUS LAISSER ENTRER**

 = 


	Lisez l'entrée 2861.
	Placez 1 marqueur sur la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

## ENTRÉE 2632 FERRAILLE

Le célèbre discours d'Atta

J'ai entendu vos plaintes. Vous vous sentez menacés et perdus... Eh bien, vous êtes tout sauf cela, mes amis ! Notre coopération avec la Terre n'est pas une fin mais un début. De plus, rien n'est gravé dans le marbre : les Tétrarques réfléchissent encore aux meilleures conditions possibles pour vous assurer un avenir serein et de nouvelles opportunités. Quant à la Terre, ce n'est pas le royaume des ténèbres ! C'est une planète avec des gens qui comme nous respirent et chantent, aiment et explorent. C'est aussi le berceau du *Vanguard*, d'où sont partis ceux qui ont exploré la Chambre forte... et la planète où le cristal a été détruit.

Ce sont de belles personnes. Nous nous ressemblons. Quoi qu'il arrive, vous ne risquez rien... Alors n'ayez crainte. Reprenez espoir.

 sur la carte Mission.

Lisez l'entrée 2608.

## ENTRÉE 2633 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm de la mission diplomatique

CAPCOM, ici l'émissaire en chef. J'ai des nouvelles urgentes : les Léthéiens s'avèrent une nation avec laquelle on ne peut négocier, et notre approche diplomatique a été perçue comme un acte de faiblesse. Ils vont profiter de cette occasion pour s'en prendre à nous. L'assaut peut arriver d'un moment à l'autre.

Nous quittons la planète avant qu'il ne soit trop tard.

- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Défaussez la moitié (arrondie à l'inférieur) des Découvertes uniques du plateau Atterrisseur.
- Lisez l'entrée 2659.

## ENTRÉE 2634 FERRAILLE

Personne ne reviendra de cette mission !

Un Membre d'équipage qui doit gagner sa quatrième Blessure ignore la carte et le dé de Blessure. Ensuite, défaussez 1 carte de Blessure et 1 dé de Blessure pour ce Membre d'équipage

Cochez la première case non cochée. Rien ne se passe pour le moment, mais cela fera baisser votre score final pour cette campagne.

Si toutes les cases sont cochées, lisez l'entrée 2622. Sinon, poursuivez le jeu.

## ENTRÉE 2635 RÉCIT

Hélas, il nous fallut faire le deuil de nos chers disparus. Notre bien-aimé Tétrarque Tohn McMuts avait péri en tentant

d'apaiser une foule furieuse. Il fut remplacé par Vulter O'Really, déterminé à devenir son digne successeur. En dépit de sa manière quelque peu irritante de s'exprimer, la communauté éprouva rapidement de la sympathie à son égard.

Si la case **L** de l'entrée 2985 est cochée, lisez l'entrée 2629.

Si la case **P** de l'entrée 2985 est cochée, lisez l'entrée 2623.

Si la case **K** de l'entrée 2985 n'est PAS cochée, lisez l'entrée 2619.

Sinon, lisez l'entrée 2613.


## ENTRÉE 2636 FERRAILLE

Le célèbre discours d'Atta

Si seulement vous pouviez vous regarder dans un miroir ! Vous verriez ce que la colère fait à vos visages... elle les déforme. Elle les rend aussi hideux que peuvent parfois l'être vos mots et vos actions. Même les masques des Idémiens ne peuvent dissimuler cela.

Quittez cette colère : à cause d'elle, vos pensées se dispersent et votre bon sens devient muet... Or votre bon sens vous dirait que la Terre n'est pas le royaume des ténèbres ! Il vous dirait que c'est une planète avec des gens qui comme nous respirent et chantent, aiment et explorent. Que c'est aussi le berceau du *Vanguard*, d'où sont partis ceux qui ont exploré la Chambre forte... et la planète où le cristal a été détruit.

Ce sont de belles personnes. Nous nous ressemblons. S'il le faut, exprimez vos peurs - mais pas votre colère : les Tétrarques sont là pour vous aider à vaincre vos peurs, mais votre colère les en empêche.



 sur la carte Mission.

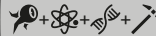
Lisez l'entrée 2608.

## ENTRÉE 2637 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Effectuez le Test suivant :

 **JOUER SUR LEUR FIERTÉ**

 = 

	Lisez l'entrée 2858.
	Placez 1 marqueur sur la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

## ENTRÉE 2638 CARTE STELLAIRE

Journal d'exploration de Tremor

Nous avons failli nous perdre dans une forêt marécageuse noyée dans la brume, après quoi nous sommes tombés sur un nid bien entretenu, étonnamment propre... qu'occupait la progéniture du *Vulpes Palus* ! Les créatures semblaient bien moins menaçantes que leur parent. Examiner les petits nous a permis d'en apprendre davantage sur la faune de Tremor.

Déplacez la carte 3 (*Fouirure de Vulpes Palus*) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2639 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm de la mission diplomatique

CAPCOM, ici l'émissaire en chef. Désolée pour la qualité du message, mais nous rejoignons l'atterrisseur en urgence. Nous n'avons pas pu mener à bien la mission diplomatique, que les Léthéiens considèrent comme un acte d'hostilité. Je crains que la guerre ne soit inévitable. Nous quittons la planète. Nous espérons vous rejoindre au plus tôt.

1. Défaussez la carte Mission **M22**.
2. Tous les Membres d'équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l'Atterrisseur ou sur le Secteur 1 sans carte **P260** sont tués !

Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.

3. Lisez l'entrée 2659.

## ENTRÉE 2640 CARTE STELLAIRE

Enregistrement de l'équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : On va se trouver une anomalie rien que pour nous.

[ÉdT, agent 2] : Je ne suis pas sûr qu'il faille s'en réjouir. D'autres que nous diraient que c'est une bombe à retardement...

[**Cdt de l'ÉdT**] : Nous disposons de moyens pour la stabiliser. Bien, c'est du bon travail. À présent, retournons à l'atterrisseur.

Déplacez la carte 6 (*Éclat de cristal*) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2641 FERRAILLE

Conversation enregistrée dans les couloirs

[**Vulter O'Really**] : Monsieur, j'ai encore vérifié sur les caméras, le nombre d'émeutiers ne cesse de croître.


[**Officier de la Sécurité 1**] : Avez-vous identifié les meneurs ?

[**Vulter O'Really**] : Pour le moment, il n'y en a pas, mais l'IA analyse les conversations pour lister les mots-clés. On en a déjà quelques-uns : « la Terre », « l'ambassadeur », et d'autres passablement injurieux, et « Centre de défense ».

[**Officier de la Sécurité 1**] : Centre de défense ? OK, donc ils risquent de vouloir s'introduire ici pour obtenir d'autres armes.

[**Vulter O'Really**] : Est-ce... Oh. C'est... Euh... modérément possible !

[**Officier de la Sécurité 1**] : Si c'est le cas, nous les en empêcherons. C'est du bon boulot, O'Really.

 sur la carte Mission.

Lisez l'entrée 2608.

## ENTRÉE 2642 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm - Mission de sabotage

**\*\*\* respiration difficile, chuchotements \*\*\***

Toute la patrouille léthéenne a été neutralisée. Je peux continuer, mais j'ignore pour combien de temps. Les lézards vont forcément se rendre compte qu'il leur manque un petit troupeau. Croisez les doigts pour moi. Terminé.

Placez 1 marqueur sur la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

Défaussez le PDI (Patrouille) de ce Secteur.

## ENTRÉE 2643 CLASSEUR DU VAISSEAU

Chroniques d'Alburt Wonrock

J'ai l'impression que nous devrions nous inquiéter, mais suis-je dans le vrai ? La flotte terrienne nous aura bientôt rejoints... Pourquoi leur prêtons-nous des intentions malveillantes ?

Faire en sorte que la population reste calme est de plus en plus difficile, et nous n'avons aucun moyen d'empêcher les rumeurs et les théories du complot de circuler.


Tout au fond de moi, j'aimerais que la flotte terrienne soit déjà là. Au moins, nous ferions face à une situation concrète, et non à des peurs, des ragots ou des suppositions.

Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3). Défaussez 2  ou baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3).

## ENTRÉE 2644 FERRAILLE

Conversation enregistrée dans les couloirs

[**Ferrailleur**] : Écoutez-moi ! Je sais que vous êtes inquiets, et en colère, même. J'ai entendu certains d'entre vous dire que Ferraille est condamnée, que nous allons perdre notre indépendance, et qu'avec chaque nouveau contrat, la Terre va nous asservir un peu plus ! Mes amis, peut-être que vous avez raison. Peut-être que nous subissons là un revers majeur... Pourtant, on a déjà vécu bien pire, non ? Regardez-nous : au départ, Ferraille n'était qu'une épave mal ficelée qui fuyait de partout. Et aujourd'hui ? C'est une communauté digne, avec ses propres colonies, qui a accompli tant de choses ! Nous avons appris à coopérer et à survivre ; ensemble, nous avons bravé maints périls. Aussi, je vous le dis : nous allons faire face ! N'ayez plus peur ! Soyez prêts !

 sur la carte Mission.

Lisez l'entrée 2608.

## ENTRÉE 2645 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Chroniques d'Alburt Wonrock

À force, les émissaires furent à court d'idées. Or il leur fallait gagner du temps, pour que les Forces

opérationnelles obtiennent des moyens de pression. L'un d'eux eut alors une idée stupide : il s'arrêta à l'arrière d'un bassin et interrogea l'hôte sur la vie dans ces eaux boueuses... À leur grande surprise, ce dernier se lança dans un long discours plein d'émotion, et leur permit même d'attraper des créatures. Ils venaient de gagner une heure de plus !

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

Gagnez 4 Indices *Spécimen vivant*.

Gagnez 3 Indices *Spécimen vivant*.

Gagnez 2 Indices *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 2646 CARTE STELLAIRE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[**ÉdT, agent 1**] : Je suis arrivé au-dessus de la couche de brouillard.

[**Cdt de l'ÉdT**] : Continue de grimper... Prudemment.

[**ÉdT, agent 1**] : Je vois un nid, dans les branches. Il est encore plus toxique que l'air alentour !

[**ÉdT, agent 2**] : Intéressant ! La créature dont c'est le nid secrète sans doute ces substances toxiques en excès pour former son système de défense.

Déplacez la carte 17 (*Toxines volatiles*) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2647 RÉCIT

Nous étions également heureux que nos Tétrarques aient survécu au conflit contre Bayford, l'ambassadeur séditieux. Avec l'aide du Conseil, nous allions pouvoir nous remettre au travail, afin de garantir à Ferraille sa stabilité et un nouvel essor.

Lisez l'entrée 2613.

## ENTRÉE 2648 FERRAILLE

Réaction d'un ingénieur

Désolé, mais ça ne marchera pas. La dernière mise à jour n'a pas été faite, et on n'a pas le temps de la lancer pour le moment.

- Retournez la carte **E45** ou **E49** (*Système de défense*). Le Système de défense sera inactif jusqu'au changement du logiciel.
- Les joueurs gagnent un total de 2 Charges (à répartir comme vous le souhaitez).
- Commencez l'Exploration planétaire.

## ENTRÉE 2649 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

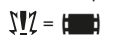

Chroniques d'Alburt Wonrock

Visiter le marché fut d'une tristesse sans nom, non à cause des regards hostiles mais parce que les Léthéens n'avaient que des choses très basiques à vendre : outils, couverts, récipients, la plupart de confection idémienne, aérugone ou terrienne. Du butin... Ces crevures vendaient du butin !

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :



» **Effectuer le Test suivant :**

 **ATTIRER L'ATTENTION DE LA PATROUILLE**  
Vous ne pouvez effectuer cette Action que s'il y a une carte PDI (*La Patrouille*) sur le plateau de Planète (**P258**, **P259** ou **P260**).

 = 

  Lisez l'entrée 2655.

» **Acheter quelque chose :**

- » Défaussez 2  pour gagner 1 Provisions.
- » Défaussez 1 Découverte de n'importe quel type pour gagner 1 Provisions.
- » Perdez 2 Provisions pour gagner 1 .
- » Perdez 1 Provisions pour gagner 1 Indice de n'importe quel type.

» **Quitter le marché** – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2650

### BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Si la case suivante n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte. Sinon, cette entrée prend fin ici.

Lisez l'entrée 2626.

## ENTRÉE 2651 FERRAILLE

### Ultime annonce de la Tétrarque Tamara Woon

Ambassadeur, ici Tamara. Tétrarque Tamara, si ce titre compte encore. Nous souhaitons vous dire ceci : nous nous sommes peut-être trompés. Nos actions vous auront sans doute courroucé, mais elles n'avaient qu'un seul but, le bien de Ferraille. Remettons-nous autour de la table et reprenons la discussion, pour réfléchir à l'avenir de Ferraille. Signons un traité raisonnable, ambassadeur. Il n'y aura plus de combat, vous avez ma parole.

**Test de Diplomatie** – Créez une Réserve Diplomatie avec des marqueurs pour compter ce score :

- Vous pouvez choisir jusqu'à 6 Membres d'équipage dans l'Équipage disponible des Sections.



Gagnez 1 marqueur pour chaque Membre d'équipage humain.


Lancez un D10 pour chaque Membre choisi, notez le résultat et appliquez l'effet correspondant :

**0-5** : Placez ce Membre d'équipage dans l'« Équipage inactif ».

**6-9** : Traître ! Retirez ce Membre d'équipage du jeu.

- Lancez autant de dés de Section que vous voulez (peu importe la Section).

Vous pouvez défausser 1 Découverte de « Découvertes récoltées » ou 1  pour relancer 1  (autant de fois que vous voulez).

Gagnez 1 marqueur pour chaque résultat .

Défaussez 1 marqueur pour chaque résultat .

Retirez du jeu tous les dés lancés.

- Défaussez 1 marqueur si la case **E** de l'entrée 2985 est cochée.
- Gagnez 1 marqueur si la case **L** de l'entrée 2985 est cochée.

S'il y a au moins 10 marqueurs dans votre Réserve Diplomatie, défaussez tous ces marqueurs, cochez la case **J** de l'entrée 2985 et lisez l'entrée 2907.

Sinon, défaussez tous les marqueurs ayant servi pour le score Diplomatie, et poursuivez la lecture :

### Chroniques d'Alburt Wonrock

Les couloirs de Ferraille se remplirent de nouveau de non-humains, mais toute joie avait disparu. Certains Ferrailleurs n'hésitaient pas à voler un transporteur pour quitter définitivement la station, d'autres attendaient que les nouveaux responsables terriens décident de leur sort... La Ferraille que nous avions connue venait de mourir. La vision de son cadavre me hantera à jamais.

Retirez tous les Membres d'équipage du jeu.

Cochez la case **F** de l'entrée 2985.

Lisez l'entrée 2907

## ENTRÉE 2653 RÉCIT

Si la case **M** de l'entrée 2985 est cochée, lisez l'entrée 2635.

Si la case **L** de l'entrée 2985 est cochée, lisez l'entrée 2629.

Si la case **P** de l'entrée 2985 est cochée, lisez l'entrée 2623.

Si la case **K** de l'entrée 2985 n'est PAS cochée, lisez l'entrée 2619.

Sinon, lisez l'entrée 2647.

## ENTRÉE 2654 FERRAILLE

### Chroniques de Ferraille, par Alburt Wonrock

Les assaillants firent irruption dans la salle de conférence en hurlant, armes brandies. Les chefs de Section saisirent les leurs, mais le Tétrarque Ava les avait précédés : une fraction de seconde après, il se précipitait déjà sur eux. Il désarma le premier en un rien de temps et la Sécurité s'occupa des autres. Il n'y eut aucun blessé.

Mais cela ne réduisit pas au silence les manifestants qui criaient leur colère dans toute la station. Une émeute était sur le point d'éclater. La moindre étincelle mettrait le feu aux poudres.

- Gagnez la Découverte unique **35** et placez-la sur le plateau Équipage de votre choix. L'effet de cette Découverte unique ne s'applique qu'au Membre d'équipage qui possède la carte sur son plateau Équipage.
- Lisez l'entrée 2658.

## ENTRÉE 2655 LE CŒUR DES TÉNÉBRES

### Chroniques d'Alburt Wonrock

Une des diplomates portait une montre à son poignet. Une montre ordinaire à pile, qu'elle ne chercha pas à dissimuler : sans doute est-ce pour cela que nos hôtes léthéiens n'y prêtèrent jamais attention.

Or la montre était en fait un traceur capable de localiser les Forces opérationnelles et les patrouilles ennemies.

Aussi, lorsqu'elle afficha un message d'urgence, la diplomate n'eut d'autre choix que d'improviser :

« Mes chers amis terriens, le temps est venu d'honorer la mort illustre des guerriers de ce peuple, dit-elle. Pour ce faire, nous allons tourner nos visages vers l'arène et murmurer une prière à l'unisson ! Nous respecterons ensuite une minute de silence. Chers hôtes, tous les vôtres se joindront à nous, où qu'ils se trouvent. »

Les idées stupides sont celles qui fonctionnent le mieux. Celle-ci ne dérogea pas à la règle.

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Défaussez la carte PDI La Patrouille du plateau de Planète.

Placez 1 marqueur sur la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

## ENTRÉE 2656 FERRAILLE

### Chroniques d'Alburt Wonrock

L'instant précis où l'ambassadeur Bayford descendit de sa navette dans son costume élégant marqua la fin d'une époque. Entouré de ses soldats d'élite, il s'avança à grands pas vers nos Tétrarques pour les saluer avec un air suffisant. Il inclina sa tête, mais nous savions tous que sa prétendue civilité n'était qu'une façade.

Ses yeux luisaient... Au fond de lui, Bayford savait qu'il avait gagné. Il avait mis à genoux cette bande indisciplinée de survivants de l'espace que nous formions.

Les Tétrarques étaient sur le point de signer un traité humiliant, qui mettrait officiellement fin à notre indépendance...

Nous allions devenir une colonie Je pouvais déjà sentir le poids des chaînes invisibles, et quelqu'un tirer sur ma laisse d'une main de fer.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Accepter leurs conditions. Nous ne pouvons plus mettre les habitants de Ferraille en danger** – Cochez la case **F** de l'entrée 2985 et lisez l'entrée 2907.
- » **Essayer de négocier une dernière fois** – Lisez l'entrée 2651.

## ENTRÉE 2657 RÉCIT


Par chance, tout n'était pas si noir : la Terre s'engagea à prendre Ferraille sous sa protection, mais s'assura de bénéficier d'un droit de préemption pour l'achat de nos ressources et de nos technologies. De plus, nous partageons désormais nos bases de données avec la Terre pour accélérer nos progrès.

Lisez l'entrée 2613.

## ENTRÉE 2658 FERRAILLE

### Chroniques d'Alburt Wonrock

Les rangs des bellicistes ne cessaient de croître, et les couloirs de Ferraille résonnaient de leurs cris de colère. Incapables de contenir leurs émotions, certains membres de l'équipage recouraient à la violence. La situation devenait rapidement incontrôlable.

- Placez la carte Menace Foule en colère sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Placez 1 Foule en colère sur les Secteurs **1, 2, 3, 4, 5, 6**, et **7** (utilisez les figurines Membre d'équipage de la boîte de base, sans anneau de couleur. Vous pouvez utiliser n'importe quelle Section.)
- Placez les Membres de l'Équipe de terrain et  sur le Secteur **2**.
- Trouvez la carte Mission **M36** et placez-la sur l'emplacement Mission

du plateau de Planète.

- Gagnez 4 Provisions. Passez à 4 la Piste des Provisions du plateau de Planète.
- Si la case **A** de l’entrée **2985** est cochée, gagnez 2 Provisions supplémentaires et remplacez le PDI sur le Secteur **3** par la carte **P321**.
- Si la carte **E45** ou **E49** (Système de défense) est sur un des plateaux Équipage, lisez l’entrée **2648**. Sinon, commencez l’Exploration planétaire.

## ENTRÉE 2659 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Enregistrement du sommet de la Tétrarchie

[Trache’i] : Expliquez-moi encore une fois...

[Tohn] : C’est pourtant simple ! Ils voient clair dans notre jeu. Ils ont réalisé que nous n’étions pas des Terriens mais une simple communauté spatiale ! Ils ont donc tiré sur l’atterrisseur alors qu’il quittait le marigot qui leur sert de planète !

[Tamara] : De toute façon, nous avons joué la montre trop longtemps. Les Léthéiens craignent les Terriens, pas nous. Tôt ou tard, ils allaient réaliser que nous n’étions pas ce que nous prétendions...

[Tohn] : Nous venons de nous faire un redoutable ennemi !

[Ava] : Mais nous disposons d’alliés puissants, d’une technologie avancée et d’un équipage déterminé. Vaincre les Léthéiens n’est pas chose aisée, mais les effrayer si... Et nous allons les terrifier, croyez-moi !

[Trache’i] : C’est donc la guerre...

[Tamara] : La guerre.

[Ava] : La guerre !

[Tohn] : J’en ai assez de cet univers !

- Déplacez la carte **Y31** (Secteur Obscur) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Déplacez la carte **S10** (Guerre contre les Léthéiens) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Défaussez les cartes Mission **M20** et **M21**.
- Lisez l’entrée **2332**.

## ENTRÉE 2660

BASE DE L’ANNEAU DE GLACE



Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Il existe un mythe alucinar. C’est quelque chose qu’ils poursuivent tous, mais personne ne sait vraiment de quoi il s’agit.

[ÉdT, agent 1] : Je crois voir... des circuits intégrés ? Je ne pense pas que ce soit ce que recherchent les Alucinar. Par contre, nos scientifiques vont pleurer de joie !

Gagnez 2 Indices Technologie extraterrestre.

## ENTRÉE 2661 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm de la mission diplomatique

[Léthéien] : Vous vous croyez tout permis ?

[Émissaire en chef] : Nous voulons juste nous approcher du Monolithe de la Tourbière pour l’examiner. Mes collègues prélèvent des échantillons.

[Léthéien] : Pourquoi ?

[Émissaire en chef] : Pour saisir pleinement la beauté et l’importance des lieux. Si seulement nous pouvions utiliser nos scanners...

[Léthéien] : Non.

[Émissaire en chef] : Ah, bien sûr...

Gagnez 2 Indices Flore étrange.

Gagnez la Découverte unique **31**.

Placez 1 marqueur sur la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

Cochez la case de l’entrée **2766** sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2662 FERRAILLE

Chroniques d’Alburt Wourock

Les Tétrarques étaient stupéfaits. Néanmoins, ils n’étaient pas la cible de cette attaque insoupçonnée : les assaillants avaient crié des slogans anti-Terre avant de se jeter sur l’ambassadeur Bayford qui se tenait là bouche bée.

Le premier à réagir fut le Tétrarque Ava : d’instinct, l’ancien militaire bondit pour s’interposer et contrecarrer le projet des assaillants. Il ne parvint pas à les arrêter, mais reçut la balle destinée à l’ambassadeur.

Les agents de la Sécurité réagirent une fraction de seconde plus tard et désarmèrent avec dextérité les attaquants. L’ambassadeur était sain et sauf, mais il était trop tard pour sauver Ava, qui gisait dans son propre sang.

Il était également trop tard pour apaiser la situation : un peu partout à bord de Ferraille, plusieurs groupes de manifestants venaient de se former, et de virulente, l’atmosphère était en train de devenir belliqueuse.

Cochez la case **L** de l’entrée **2985** sans en appliquer le texte.

Lisez l’entrée **2658**.

## ENTRÉE 2663 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm de la mission diplomatique

[Diplomate 1] : Nous y voilà... Au Cœur des Ténèbres.

[Émissaire en chef] : Des marais brumeux à perte de vue !

[Diplomate 1] : Je croise les doigts pour que nos...

[Émissaire en chef] : Chut. Nos FO vont y arriver. Leur boulot consiste à trouver les bassins d’incubation et capturer la Bête. Qu’il s’agisse d’un monstre ou d’un Léthéien très ancien, l’avoir sous la main nous donnerait un avantage. Notre tâche, c’est de gagner du temps.

[Diplomate 2] : Et où sont nos hôtes ?

[Émissaire en chef] : Sans doute dans le brouillard, à nous observer. Faites comme si tout allait bien.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **16-17** (Le Cœur des Ténèbres).
- Retirez du jeu la carte Atterrissage **L8**.
- Placez la silhouette de l’Atterrisseur sur le Secteur **5**.
- Prenez les cartes Mission **M20** et **M21** et placez-les sur les emplacements Mission au bord du plateau de Planète. Regardez la carte Mission **M20** – Elle représente la Piste des Discussions. Lorsque vous la faites régresser de 1, déplacez le marqueur sur l’emplacement précédent dans la numérotation. Lorsqu’il atteint 0, la négociation se termine.
- S’il y a un Membre d’équipage de Rang 1 dans l’Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K15**. S’il y a un Membre d’équipage de Rang 2 dans l’Équipe de terrain, prenez la carte de Rang **K16**. Placez-les du côté « En cours », sur l’emplacement indiqué sur le plateau de Planète. Vous pouvez regarder la face « Terminé » à tout moment.
- Choisissez 1 Membre d’équipage – Il représente les Forces Opérationnelles en mission de sabotage afin de vous conférer un avantage lors des négociations. Ce Membre d’équipage effectuera de nombreux tests (X), (O) et (D).
- Placez le Membre d’équipage choisi sur le Secteur **1** (avec son éventuel Compagnon).
- Gagnez la Découverte unique **33** et placez-la sur le plateau des Forces opérationnelles.  
**Lisez immédiatement cette Découverte unique.** Cet effet ne s’applique qu’au Membre d’équipage des Forces opérationnelles.
- La carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance représente la connaissance qu’ont vos ennemis de votre stratégie. En fonction de vos actions, ce niveau peut monter, ce qui augmente la force des patrouilles ennemies et provoquera finalement l’échec de la mission.
- Placez tous les autres Membres d’équipage sur le Secteur **5**.
- Placez la carte **P244** sur le Secteur **2**.
- Si la case **A** ou la case **B** de l’entrée **2980** est cochée, remplacez la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance actuelle par la carte **G08**. Placez la carte **P259** sur le Secteur **3**. Ensuite, mettez en place la Piste des Discussions, en plaçant un marqueur sur la case correspondante :
  - « 4 » pour 2 Membres d’équipage.
  - « 3 » pour 3 Membres d’équipage.
  - « 2 » pour 4 Membres d’équipage.
- Si la case **C** de l’entrée **2980** est cochée, placez la carte **P258** sur le Secteur **3**. Ensuite, mettez en place la Piste des Discussions, en plaçant un marqueur sur la case correspondante :
  - « 5 » pour 2 Membres d’équipage.
  - « 4 » pour 3 Membres d’équipage.
  - « 3 » pour 4 Membres d’équipage.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **31** et faites progresser de 1 la Piste des Discussions pour chaque Découverte unique listée ci-dessous :

- 9 (Bout de métal radioactif).
  - 10 (Zygotes préservés).
  - 11 (Drone de guerre).
  - 12 (Bobine à plasma).
- Répartissez les équipements. Souvenez-vous que vous ne pouvez pas prendre d'Équipement de Mission pour cette Mission.
  - Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 26 et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».


## ENTRÉE 2664 RÉCIT



Le premier changement - le plus significatif - fut l'entrée de l'ambassadeur au sein du Conseil des Tétrarques, qui fut alors renommé l'Assemblée des Cinq. Cela facilita grandement l'étape suivante des accords, qui octroyait officiellement à la Terre la charge de protéger Ferraille. En échange, elle bénéficiait d'un droit de préemption pour l'achat de nos ressources et de nos technologies. De plus, nous partagions désormais nos bases de données avec la Terre pour accélérer nos progrès communs.

Lisez l'entrée 2653.

## ENTRÉE 2665 FERRAILLE

**Test de Diplomatie** – Créez une Réserve Diplomatie avec des marqueurs pour compter ce score :

- Gagnez 1 marqueur si la case **O** de l'entrée 2985 est cochée.
- Vous pouvez choisir jusqu'à 6 Membres d'équipage dans l'Équipage disponible des Sections.  
Gagnez 1 marqueur pour chaque Membre choisi dans la Section Sécurité.  
Gagnez 1 marqueur pour chaque Membre choisi possédant une Aptitude de Conversion .  
Lancez un D10 pour chaque Membre choisi, notez le résultat et appliquez l'effet correspondant :  
**0-5** : Placez ce Membre d'équipage dans l'« Équipage inactif ».  
**6-9** : Traître ! Retirez ce Membre d'équipage du jeu.
- Lancez autant de dés de Section que vous voulez (peu importe la Section).

Vous pouvez défausser 1 Découverte de « Découvertes récoltées » ou 1  pour relancer 1  (autant de fois que vous voulez).

Gagnez 1 marqueur pour chaque résultat ,  ou .

Défaussez 1 marqueur pour chaque résultat .

Retirez du jeu tous les dés lancés.

S'il y a au moins 6 marqueurs dans votre Réserve Diplomatie, défaussez tous ces marqueurs et lisez l'entrée 2654.

Sinon, chaque Membre d'équipage gagne une Blessure Trauma. Puis, défaussez tous les marqueurs de la Réserve Diplomatie, et lisez l'entrée 2662.

## ENTRÉE 2666 LE CŒUR DES TÉNÉBRES

Canal comm - Mission de sabotage

\*\*\* respiration difficile \*\*\*

Cet endroit est vraiment terrible... J'en ai connu, des marais et des bourbiers, mais là... Les insectes essaient carrément de me piquer à travers la combi de combat, et...

\*\*\* un silence \*\*\*

Merde, des Léthéiens...



\*\*\* murmures \*\*\*


Ils sont quatre, à moins de cinquante pas. Le brouillard s'est levé, donc je les vois clairement. Équipés d'armes de poing primitives mais de toute évidence mortelles. Ils se déplacent avec une aisance redoutable... Celle des prédateurs nés. Je reste en retrait, ils ne m'ont pas vu.


Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Effectuer le Test suivant :

  SE BATTRE AVEC LA PATROUILLE



 = 

||  || Lisez l'entrée 2642.

||  || Lisez l'entrée 2601.

- » Effectuer le Test suivant :

 CONTOURNER LA PATROUILLE

 = 

||    || Lisez l'entrée 2670.

||  ||

- » Rester caché – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2667 CARTE STELLAIRE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Regardez le fuselage, il est recouvert de mycélium !

[Cdt de l'ÉdT] : Ces formes et ces spirales sont vraiment intrigantes ! On dirait presque qu'il y a une volonté derrière ces motifs...

[ÉdT, agent 1] : Comme si... la planète voulait nous dire quelque chose.

[Cdt de l'ÉdT] : On va les inventorier et prélever des échantillons. C'est le boulot de la Section Sciences d'expliquer ce phénomène, pas le nôtre.

Déplacez la carte 27 (Échantillons de mycélium) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2668 CLASSEUR DU VAISSEAU

Chroniques d'Alburt Wonrock

Voilà, Ferraille est officiellement surpeuplée. La base est à peine assez grande pour accueillir ceux qui veulent intégrer notre communauté, ce qui provoque des dissensions...

Pour couronner le tout, les rumeurs au sujet de la Terre aggravent les tensions. Tout ce que nous savons, c'est qu'une de leurs flottes nous rejoint pour négocier. Mais que souhaitent-ils négocier, nous l'ignorons. Nous vivons des jours bien sombres...

Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau, page 3) et déplacez 2 Membres d'équipage disponibles dans « Équipage inactif ».

## ENTRÉE 2669 FERRAILLE

Conversation enregistrée dans les couloirs

[Ferrailleur 1] : Tu as entendu la nouvelle ?

[Ferrailleur 2] : Non, qu'est-ce qui s'est passé ?

[Ferrailleur 1] : Y a des gens qui sont devenus complètement fous !

[Ferrailleur 2] : Comment ça ?

[Ferrailleur 1] : Ils ont débarqué dans la salle de conférence pour buter cet enfoiré de Terrien, leur prétendu ambassadeur.

[Ferrailleur 2] : Et ensuite ?

[Ferrailleur 1] : J'en sais rien, il y a eu des coup de feu et la Sécurité a bouclé l'accès.

[Ferrailleur 2] : J'espère que les nôtres vont l'avoir, ce fumier !

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Ava bondit pour défendre l'ambassadeur. Rejoignez le Tétrarque – lisez l'entrée 2665.
- » Ava bondit pour défendre l'ambassadeur. Ne bougez pas, vous ne voulez pas avoir l'air de vous ranger aux côtés de la Terre – lisez l'entrée 2662.

## ENTRÉE 2670 LE CŒUR DES TÉNÉBRES

Canal comm - Mission de sabotage

J'ai réussi à éviter les lézards, et ils ne m'ont pas repéré. Ils sont peut-être trop sûrs d'eux...

En tout cas, saluez le Tétrarque Ava de ma part. C'est lui qui m'a tout appris, à l'époque où il était instructeur dans la Sécurité. Je poursuis la mission. Terminé.

Placez le PDI (La Patrouille) de ce Secteur au-dessus de toutes les cartes sur le Secteur connecté de votre choix.

## ENTRÉE 2671 CARTE STELLAIRE

Souvenir mortel, analyse de l'objet

En venant récupérer les débris qui ont survécu à la

destruction de Souvenir mortel, nous avons trouvé un appareil ayant sans doute servi à asperger la zone de liquide. Comme sa technologie n’est pas celle des Bâtisseurs, nous présumons qu’il appartenait aux ennemis qui ont tenté de précipiter l’explosion de Souvenir mortel.

Déplacez la carte **18 (Pulvérisateur corrosif)** de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l’enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2672 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm – Mission de sabotage

\*\*\* **respiration difficile** \*\*\*

Cet endroit est vraiment terrible... J’en ai connu, des marais et des bourbiers, mais là... Les insectes du coin essaient carrément de me piquer à travers la combi de combat, et...

\*\*\* **un silence** \*\*\*

Merde, des Léthéiens...

\*\*\* **murmures** \*\*\*

Ils sont quatre, à moins de cinquante pas. Le brouillard s’est levé, donc je les vois clairement. Équipés d’armes de poing primitives mais de toute évidence mortelles. Ils se déplacent avec une aisance redoutable... Celle des prédateurs nés. Je reste en retrait, ils ne m’ont pas vu.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

» **Effectuer le Test suivant :**

 **SE BATTRE AVEC LA PATROUILLE**  


	Lisez l’entrée 2642.
	Lisez l’entrée 2601.

» **Effectuer le Test suivant :**

 **CONTOURNER LA PATROUILLE**  


	Lisez l’entrée 2670.
	

» **Rester caché** – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2673

### BASE DE L’ANNEAU DE GLACE














Canal comm de l’Équipe de terrain


[**Cdt de l’ÉdT**] : CAPCOM, nous retournons à l’atterrisseur, pour nous rendre sur un autre secteur de l’Anneau de glace.

[**CAPCOM**] : Bien reçu. Bonne chance, Équipe de terrain.

Chaque Membre d’équipage sur votre Secteur peut décider de vous rejoindre à présent. Lancez le dé de Danger et appliquez l’effet correspondant au résultat obtenu, en fonction du tableau ci-dessous (**cet effet s’applique seulement à vous et aux Membres d’équipage qui vous ont rejoint**).

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 gagne une quatrième Blessure, lisez l’entrée « Évacuation ».

	<b>Cristaux de glace</b>	Si  est de <b>3 ou plus</b> , chaque Membre d’équipage  . Sinon, chaque Membre d’équipage  .
	<b>Attraction gravitationnelle</b>	Si  est de <b>2 ou plus</b> , chaque Membre d’équipage  . Sinon, chaque Membre d’équipage  .
	<b>Secousses brutales</b>	Si  est de <b>3 ou plus</b> , rien ne se passe. Sinon, choisissez entre les options suivantes : » Perdez 1 Provisions. » Chaque Membre de l’équipage lance  .
	<b>Choc frontal</b>	Choisissez entre les options suivantes : » Perdez 1 Provisions. » Chaque Membre d’équipage lance  .

Ensuite, prenez votre Membre d’équipage, la silhouette Atterrisseur, autant de Compagnons sur votre Secteur que vous voulez et tous les Membres d’équipage qui vous ont rejoints, et placez-les sur le Secteur  de votre choix

## ENTRÉE 2674 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

**Enregistrement du sommet de la Tétrarchie**

[**Tohn McMuts**] : Allons-nous réellement envoyer une mission diplomatique aux Léthéiens ???

[**Tamara Woon**] : Qu’est-ce qui vous prend, Tohn ? Vous êtes toujours celui de nous qui réclame la paix.

[**Tohn McMuts**] : Certes, Tamara, mais... vous savez, ces Léthéiens sont des monstres. Je ne m’imagine pas entamer des pourparlers de paix avec une nation aussi véhémement !

[**Ava**] : Moi non plus. Mais ils nous craignent.

[**Trache’i**] : C’est inexact.

[**Ava**] : D’accord, Trache’i, on pourrait plutôt parler d’une sorte de réserve à notre égard. D’ailleurs peut-être injustifiée...

[**Trache’i**] : Laissez-moi terminer. Ils n’ont pas peur de nous : ce sont les Terriens qu’ils craignent.

[**Tamara**] : Comment ? Ça n’a pas de sens...

[**Trache’i**] : Au contraire, Tamara. Ils n’en savent pas plus sur nous que nous sur eux. Ils n’ont vu que le *Journeyer* et nos atterrisseurs, qui ont tous été conçus sur Terre. Réalisant qu’il s’agissait de vaisseaux terriens, ils ont décidé – pour une raison inconnue – de battre en retraite.

[**Tamara**] : Vous avez sans doute raison.

[**Tohn**] : Peut-être devrions-nous choisir uniquement des Terriens comme émissaires... Cela nous octroierait un avantage.

[**Tamara**] : Je suis d’accord.

[**Ava**] : Mais nous devons trouver d’autres atouts et les conserver. Nous disposons d’un informateur sur la planète, Uma. Et d’informations concernant une créature appelée la Bête – un point faible que nous pourrions exploiter. Nous enverrons un de nos soldats avec les émissaires, mais en parallèle, pour une mission secrète – et je sais exactement quels ordres donner...
















Si la case **B** ou la case **C** de l’entrée 2980 est cochée, lisez l’entrée 2694. Sinon, poursuivez la lecture :

**Enregistrement de l’Équipe de terrain**

[**Cdt de l’ÉdT**] : Notre scan initial était correct, la planète est entourée d’une myriade de vaisseaux de guerre et de satellites militaires, sans mentionner d’innombrables chasseurs. Mais ils nous ont tous laissé passer, et... (l’alerte rouge est lancée). Attachez vos ceintures, nous entrons dans l’atmosphère !

Commencez la Procédure d’Atterrisage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » sur la Piste d’Atterrisage.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l’effet correspondant au résultat obtenu, en fonction du tableau 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 gagne une quatrième Blessure, ignorez la carte Blessure et le dé de Blessure.
3. Faites progresser la Piste d’Atterrisage (déplacez le marqueur de 1 case vers la droite), mais sans aller au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrisage réussi », lisez l’entrée 2663. Sinon, retournez à l’étape 2.

	<b>Déchets spatiaux</b>	Chaque Membre d’équipage 8  moins  .
	<b>Mine volante</b>	Si  ou  est de <b>6 ou plus</b> , chaque Membre d’équipage  . Sinon, chaque Membre d’équipage lance  .
	<b>Poussière volcanique</b>	Si  est de <b>6 ou plus</b> , chaque Membre d’équipage  . Sinon, choisissez entre les options suivantes : » Chaque Membre d’équipage lance  . » Déplacez le marqueur de 2 cases vers la gauche.
	<b>Vents violents</b>	Si  est de <b>6 ou plus</b> , rien ne se passe. Sinon, chaque Membre d’équipage  .

## ENTRÉE 2675 CARTE STELLAIRE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : J'étudie les formes de vie de la rivière souterraine. La vie aquatique semble étrangement passive, comme si elle était dénuée de tout instinct de survie. Elle est aussi sans doute infestée de spores.

Déplacez la carte 26 (Poisson à reproduction rapide) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2676 RÉCIT

Cette arrestation marqua le début d'une sombre période pour Ferraille. Bien que la Terre se soit engagée à protéger Ferraille, elle se réserva le droit d'en organiser la défense. Les deux parties acceptèrent de partager leur technologie ; toutefois, Ferraille, dont le niveau était manifestement inférieur à celui de la Terre, dut s'acquitter d'une taxe en compensation.

Lisez l'entrée 2613.

## ENTRÉE 2677 FERRAILLE

Dernier discours de l'ambassadeur Thomas Bayford

Révérés Tétrarques,

Merci de nous avoir soumis vos avis. Mes collègues sur Terre et moi-même en avons longuement débattu. Nous sommes arrivés à la conclusion que notre proposition initiale reste inchangée. Notre mission étant de sauver le monde du Changement de phase universel, nous devons instaurer l'ordre souhaité par les Bâtisseurs. Vous n'avez donc pas d'autre choix que de signer ce traité.

Lisez l'entrée 2669.

## ENTRÉE 2678 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm - Mission de sabotage

\*\*\* respiration difficile \*\*\*

Cet endroit est vraiment terrible... J'en ai connu, des marais et des bourbiers, mais là... Les insectes du coin essaient carrément de me piquer à travers la combi de combat, et...

\*\*\* un silence \*\*\*

Merde, des Léthéiens...

\*\*\* murmures \*\*\*

Ils sont quatre, à moins de cinquante pas. Le brouillard s'est levé, donc je les vois clairement. Équipés d'armes de poing primitives mais de toute évidence mortelles. Ils se déplacent avec une aisance redoutable... Celle des prédateurs nés. Je reste en retrait, ils ne m'ont pas vu.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

» Effectuer le Test suivant :

 SE BATTRE AVEC LA PATROUILLE

 = 

	Lisez l'entrée 2642.
	Lisez l'entrée 2601.

» Effectuer le Test suivant :

 CONTOURNER LA PATROUILLE

 = 

	Lisez l'entrée 2670.
	

» Rester caché – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2679 FERRAILLE

Deuxième discours de l'ambassadeur Thomas Bayford

Révérés Tétrarques,

Je vous remercie pour votre réponse pondérée. J'ai discuté avec mes collègues de la Terre, et nous sommes prêts à vous soumettre un nouveau traité.

Votre ténacité m'impressionne : ce serait pour moi un grand honneur de rejoindre votre Conseil afin de co-gouverner

Ferraille, avec bien sûr un droit de veto contre tout projet de loi susceptible de nuire à la Terre. Comme Ferraille est et restera chère à nos yeux, nous nous engageons à la protéger militairement, mais en nous réservant le droit de la commander. La Terre et Ferraille partageront leurs technologies, mais comme cet accord vous est bien plus favorable, vos colonies devront nous verser un impôt pour compenser nos pertes.

Quant à la question de la diversité interspèces, nous l'approuvons pleinement et souhaitons la soutenir ; mais pour pouvoir gérer au mieux cette diversité, chaque espèce sera assignée à un quartier spécifique à bord de Ferraille.

- Gagnez la Découverte unique 34 et placez-la sur le plateau Équipage de votre choix. L'effet de cette Découverte unique ne s'applique qu'au Membre d'équipage qui possède la carte sur son plateau Équipage.
- Cochez la case B de l'entrée 2536 sans en appliquer le texte.
- Lisez l'entrée 2669.

## ENTRÉE 2680 CLASSEUR DU VAISSEAU

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

- Rien ne se passe.
- Lisez l'entrée 2668.
- Retirez du jeu la carte Crise 516. Lisez l'entrée 2643.

## ENTRÉE 2681 FERRAILLE

Deuxième discours de l'ambassadeur Thomas Bayford

Révérés Tétrarques,

Je vous remercie pour votre réponse pondérée. J'ai discuté avec mes collègues de la Terre, et nous sommes prêts à vous soumettre un nouveau traité.

Votre ténacité m'impressionne : ce serait pour moi un honneur de pouvoir rejoindre votre Conseil, afin de co-gouverner Ferraille en tant que représentant de vos alliés terriens. Nous respecterons votre neutralité et vous protégerons de toute menace spatiale tant que nous conserverons le droit de préemption pour acheter vos ressources et vos technologies. De plus, pour accélérer notre développement, vos Sections et les nôtres partageront leurs bases de données.

Pour ce qui est du sujet délicat de la séparation interspèces, nous tenons à vous assurer qu'il s'agit d'une erreur de traduction : comme vous, la Terre est une société multiculturelle, et nous n'avons jamais eu l'intention de provoquer des conflits ou des divisions. Nous aimerions que tous les Ferrailleurs non-humains puissent vivre et travailler où bon leur semble.

- Gagnez la Découverte unique 34 et placez-la sur le plateau Équipage de votre choix. L'effet de cette Découverte unique ne s'applique qu'au Membre d'équipage qui possède la carte sur son plateau Équipage.
- Cochez la case A de l'entrée 2536 sans en appliquer le texte.
- Lisez l'entrée 2669.

## ENTRÉE 2682 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Appliquez l'effet de la première condition valide :

- S'il y a un Membre d'équipage sur le Secteur du PDI (Patrouille), placez 1 marqueur sur la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.
- Si ce PDI est sur le Secteur 1, placez-le au-dessus de toutes les cartes du Secteur 2.
- Si ce PDI est sur le Secteur 2, placez-le au-dessus de toutes les cartes du Secteur 3.
- Si ce PDI est sur le Secteur 3, placez-le au-dessus de toutes les cartes du Secteur 1.

## ENTRÉE 2683 FERRAILLE

Chroniques d'Alburt Wonrock

La guerre ne se gagne pas toujours par la force des armes. Le conflit avec la Terre fut remporté par notre brillante équipe d'ingénieurs des transmissions.

Pendant que nous faisons de notre mieux pour défendre le *Journeyer*, nos techniciens, eux, s'acharnaient à réparer le relais Chevalier noir, que brouillait une puissante source d'origine inconnue.

N'ayant pas les connaissances techniques nécessaires pour décrire concrètement leurs actions, je me contenterai de dire que soudain, celle-ci disparut. Peu après, notre signal put enfin atteindre la Terre.



Ce qui suivit frappa de stupeur les Tétrarques : les porte-parole de la Terre déclarèrent sans hésitation que l’ambassadeur Bayford avait outrepassé ses prérogatives. Ses consignes ne lui octroyaient pas la liberté de déclarer la guerre à une communauté indépendante. Ils le convoquèrent sur-le-champ pour qu’il soit jugé et promirent de reprendre les pourparlers dès que possible. Plus surprenant encore, ils s’excusèrent.

C’était étonnamment « non-terrien » de leur part, mais personne ne dit mot.

Nous venions de gagner beaucoup de temps.

Cochez la case **K** de l’entrée **2985** et lisez l’entrée **2907**.







## ENTRÉE 2684 RÉCIT

La Terre s’engagea à protéger Ferraille, mais se réserva le droit d’en organiser la défense. Les deux parties acceptèrent de partager leur technologie ; toutefois, Ferraille, dont le niveau dans ce domaine était manifestement inférieur à celui de la Terre, dut s’acquitter d’une taxe en compensation. Mais ce qui nous blessa le plus fut que désormais, Bayford pouvait mettre son droit de veto à la plupart de nos décisions.


Lisez l’entrée **2653**.

## ENTRÉE 2690 FERRAILLE



**Test de Diplomatie** – Créez une Réserve Diplomatie avec des marqueurs pour compter ce score :

- Gagnez 1 marqueur si la case **B** de l’entrée **2985** est cochée.
- Gagnez 1 marqueur si la case **C** de l’entrée **2985** est cochée.
- Gagnez 1 marqueur si la case **D** de l’entrée **2985** est cochée.
- Gagnez 1 marqueur si la carte **B21** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3).
- Vous pouvez choisir jusqu’à 6 Membres d’équipage dans l’Équipage disponible des Sections.  
Gagnez 1 marqueur pour chaque Membre de l’équipage Alucinar, Omnimodi ou Pumilion.  
Lancez un D10 pour chaque Membre choisi, notez le résultat et appliquez l’effet correspondant :  
**0-5** : Placez ce Membre d’équipage dans l’« Équipage inactif ».  
**6-9** : Traître ! Retirez ce Membre d’équipage du jeu.
- Lancer autant de dés de Section que vous voulez (peu importe la Section). Vous pouvez défausser 1 Découverte de « Découvertes récoltées » ou 1  pour relancer 1  (autant de fois que vous voulez).  
Gagnez 1 marqueur pour chaque résultat  ou  ou .  
Défaussez 1 marqueur pour chaque résultat .  
Retirez du jeu tous les dés lancés.

Comptez le nombre de marqueurs dans la Réserve Diplomatie :

- **4 marqueurs ou moins** : Chaque Membre d’équipage 3 , puis défaussez tous les marqueurs de la Réserve Diplomatie, et lisez l’entrée **2677**.
- **5-7 marqueurs** : Défaussez tous les marqueurs de la Réserve Diplomatie, et lisez l’entrée **2679**.
- **8 marqueurs ou plus** : Défaussez tous les marqueurs de la Réserve Diplomatie, et lisez l’entrée **2681**.

## ENTRÉE 2691 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

- Si la carte **B02** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3), Réactivez 1 .
- Si la carte **B11** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3), Réactivez 1 .
- Si la carte **P250** (*Le monolithe de la Tourbière*) est sur le Secteur 4, lisez l’entrée **2697**.  
Sinon, poursuivez la lecture :

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Demander au représentant de vous mener dans un endroit important** – Placez la carte **P250** au-dessus de toutes les cartes de ce Secteur.
- » **Parler de ce qui vous entoure** – Gagnez 1 Indice de n’importe quel type.

## ENTRÉE 2692 CLASSEUR DU VAISSEAU

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

- Gagnez 1 pion Commandement.
- Gagnez 1 pion Commandement. Retirez du jeu la carte Crise **S08**.

## ENTRÉE 2693 FERRAILLE

Chroniques d’Alburt Wonrock

Je crois que l’ambassadeur Bayford nous offrit une dernière chance de régler nous-mêmes le conflit. Ils avaient vu les atterrisseurs rebelles approcher, mais n’ouvrirent le feu que quand il devint clair que nous n’allions pas les arrêter.

Leur tir de barrage fut lent mais effroyablement précis : en quarante-cinq secondes, les atterrisseurs des rebelles furent annihilés. Le croiseur dirigea alors ses canons vers Ferraille.. Une légion de canons ! Cette silencieuse démonstration de force nous intimait de ne pas bouger. La terre venait de prendre l’initiative.

Peu après, leurs atterrisseurs quittèrent le croiseur et vinrent s’amarrer à Ferraille. Leurs troupes d’élite spatiales entrèrent dans notre base pour tuer les rebelles.

Leur froide efficacité m’impressionna. Tête baissée, les Tétrarques signèrent le traité présenté par l’ambassadeur. Ferraille n’était plus libre.

Cochez la case **F** de l’entrée **2985** et lisez l’entrée **2907**.
















## ENTRÉE 2694 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Chroniques d’Alburt Wonrock

À peine l’Équipe avait-elle quitté le *Journeyer* qu’elle aperçut la puissante armada des Léthéiens. Autour de leur monde natal orbitait une véritable nuée de vaisseaux spatiaux et de stations, la plupart armés jusqu’aux dents. Aucun d’eux n’ouvrit le feu, mais les diplomates sentirent une myriade de regards les fixer durant tout le trajet jusqu’au point d’atterrissage.

Commencez la Procédure d’Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » sur la Piste d’Atterrissage.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l’effet correspondant au résultat obtenu, en fonction du tableau 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 gagne une quatrième Blessure, ignorez la carte Blessure et le dé de Blessure.
3. Faites progresser la Piste d’Atterrissage (déplacez le marqueur de 1 case vers la droite), mais sans aller au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l’entrée **2663**. Sinon, retournez à l’étape 2.

	<b>Déchets spatiaux</b>	Si  est de 3 ou plus, chaque Membre d’équipage  . Sinon, chaque Membre d’équipage  .
	<b>Mine volante</b>	Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. Sinon, déplacez le marqueur de 2 cases vers la gauche.
	<b>Poussière volcanique</b>	Si  est de 4 ou plus, chaque Membre d’équipage  . Sinon, choisissez entre les options suivantes : » Chaque Membre d’équipage 5  moins  . » Chaque Membre d’équipage lance  .
	<b>Vents violents</b>	Si  est de 4 ou plus, chaque Membre d’équipage  . Sinon, perdez 2 Provisions.

## ENTRÉE 2695 FERRAILLE

Enregistrement du Conseil de Ferraille

[**Tamara**] : Écoutez, ce Bayford ignore totalement que sans notre identité interespèces, Ferraille n’aurait pas survécu aussi longtemps. Notre diversité est notre force, tout comme l’égalité entre nos peuples. L’homogénéité des Terriens n’est en aucun cas un atout, et elle ne les a certainement pas aidés à acquérir la technologie des Bâtisseurs. Il devrait l’entendre de la bouche même d’une Terrienne comme moi. Plus vite il s’y fera, mieux ce sera !

[**Ava**] : Tout à fait, mais ce seul argument ne suffira pas. Nous pourrions mentionner la guerre menée contre les Léthéiens, et toutes les alliances que nous avons tissées.

Ce sont des valeurs sûres, mais est-ce qu'un Terrien va les comprendre ?

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :



- » **Soutenir Tamara et utiliser ses arguments pour obtenir un avantage diplomatique** – Lisez l'entrée **2690**.
- » **Vous ne gagnerez rien de cette manière. Il vaut mieux poursuivre les discussions** – Lisez l'entrée **2677**.

## ENTRÉE 2696 CARTE STELLAIRE

Notes de recherche d'Atta

Je suis heureuse que les chefs de Section aient décidé de revisiter Tremor. Je suis sûre que nous sommes passés à côté de nombreux secrets lors de notre première exploration.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Examiner le nid du Vulpes Palus** (seulement si la Découverte unique **3** n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques*, page **31** du Classeur du Vaisseau) – Affectez **1** Membre d'équipage de Rang **3** pour lire l'entrée **2638**.
- » **Trouver une grotte avec de mystérieux cristaux** (seulement si la Découverte unique **6** n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page **31** du Classeur du Vaisseau) – Affectez **1** Membre d'équipage de Rang **3** pour lire l'entrée **2640**.
- » **Localiser le nid des Acidipèdes** (seulement si la Découverte unique **17** n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page **32** du Classeur du Vaisseau) – Affectez **1** Membre d'équipage de Rang **3** pour lire l'entrée **2646**.
- » **Développer la colonie** (seulement si la carte **N07** n'est pas dans le porte-cartes *Colonies* à la page **7** du Classeur du Vaisseau) – Défaussez **1**  et **2**  pour déplacer la carte **N07** (*Tremor*) de « Colonies » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ». Cette entrée prend fin.
- » **Retourner à l'Atterrisseur** – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2697 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm de la mission diplomatique

[Émissaire en chef] : Quel est cet endroit ?



[Léthéien] : Monolithe. Tourbière.

[Émissaire en chef] : Le Monolithe de la Tourbière... Je vois des glyphes, tout autour. Des représentations d'événements importants de votre passé, j'imagine.

[Léthéien] : Oui.

[Émissaire en chef] : Vous pourriez nous en dire plus ?

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Convaincre le représentant de vous parler du monolithe** – Défaussez **1** Découverte, ou bien chaque Membre d'équipage sur les Secteurs **4**, **5**, **6** et **7**   pour lire l'entrée **2704**.
- » **Retourner sur la levée** – Défaussez la carte **P250** du Secteur **4**.
- » **Parler de ce qui vous entoure** – Gagnez **1** Indice de n'importe quel type.

## ENTRÉE 2699 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm de la mission diplomatique

[Émissaire en chef] : Vous n'avez pas à avoir peur...

[Léthéien] : Nous ne connaissons pas la peur.

[Émissaire en chef] : Ni à vous sentir offensé.

[Léthéien] : Ne me dites pas ce que je dois ressentir.

[Émissaire en chef] : Bien, mais laissez-moi vous expliquer nos actions. Nous allons simplement placer nos scanners près du Monolithe de la Tourbière pour l'analyser et faire une copie de ses glyphes.

[Léthéien] : Pourquoi ?

[Émissaire en chef] : Pour montrer à nos compagnons à quel point votre nation est puissante.

[Léthéien] : Faites donc ça. Dites-leur combien vous êtes devenus faibles. Je ne raterais ça pour rien au monde...

Gagner **3** Indices de n'importe quel type.

Gagnez la Découverte unique **31**.

Placez **2** marqueurs sur la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

Cochez la case de l'entrée **2766** sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2700

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Si cette case est cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Ce casier contient sûrement une trouvaille intéressante, mais... Merde, il est coincé.

[ÉdT, agent 1] : Je vais t'aider.

\*\*\* grognements d'efforts communs \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : tu y es arrivé ! Il a cédé...

[ÉdT, agent 1] : ... Mais il est vide.

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur  .

## ENTRÉE 2701 SOUVENIR MORTEL

Opération Souvenir mortel

Les règles suivantes vous permettent de commencer l'Opération Souvenir mortel en tant que mission indépendante. Cependant, elle peut également être jouée dans le cadre de la campagne *Aux Frontières de l'Infini*.

Nombre de Membres d'équipage : 2-4

Difficulté : Moyenne

Types de Tests :  

Tests :   sont plus dangereux que d'habitude.

Menaces : Menaces actives.

Atterrissage : Pas d'atterrissage durant cette Opération.

Dangers : C'est une course contre la montre !

Membres d'équipage : La présence d'Humains et de Visiteurs sera vérifiée.

Mise en place :

### 1. Préparez l'Atterrisseur

- Placez l'Atterrisseur Dragonfly sur la table. Placez sur la table les Modules d'Atterrisseur **A04** et de **A11** à **A14**. Choisissez jusqu'à **1** Module Utilitaire et placez-le sur le plateau Atterrisseur.

### 2. Préparez l'Équipe de terrain

- Chaque joueur choisit au moins un plateau Équipage. Si vous jouez seul, choisissez au moins **2** plateaux Équipage.
- Pour chaque Section, piochez **3** cartes Membre d'équipage parmi les Membres **W01-W52**, choisissez-en **1** et placez-la dans sa pochette de Rang **2**. Placez les Membres d'équipage qui sont dans des pochettes sur les plateaux Équipage correspondants.
- Chaque joueur remplit ces plateaux Équipage avec **9** dés de Section pris dans la boîte.

Parmi ces dés, chaque Membre d'équipage doit avoir les suivants :

**Sciences** : 1x dé basique vert, 1x dé basique bleu, 1x dé basique rouge, 1x dé spécialisé Biologie, 1 dé spécialisé Science, 1 dé de défi vert

**Sécurité** : 1x dé basique rouge, 1x dé basique bleu, 1x dé basique vert, 1x dé spécialisé Défense, 1 dé spécialisé Technologie, 1 dé de défi rouge

**Reconnaissance** : 1x dé basique vert, 1x dé basique bleu, 1x dé basique rouge, 1x dé spécialisé Physique, 1 dé spécialisé Prospection, 1 dé de défi vert

**Ingénierie** : 1x dé basique bleu, 1x dé basique vert, 1x dé basique rouge, 1x dé spécialisé Collecte, 1 dé spécialisé Construction, 1 dé de défi bleu

Le reste des dés peut être choisi dans n'importe quelle Section, avec un maximum de **1** dé Avancé par Section.

- Chaque joueur de Section crée un paquet de Section composé d'au moins **10** cartes depuis ses cartes de Section. Vous ne pouvez utiliser que des cartes de Rang **1**, ou les cartes de **Z01** à **Z16**. Chaque paquet de Section est ensuite mélangé et placé à côté de son plateau Équipage correspondant.
- Placez le nombre de marqueurs indiqué sur l'emplacement Charges de chaque plateau Équipage.

### 3. Chargez l'Atterrisseur

- Prenez toutes les cartes de **E01** à **E12**, de **E21** à **E26**, **E35**, **E37** et de **E61** à **E67** qui peuvent être utilisées par les Sections choisies pour cette Opération. Placez-les face visible sur la table. Pour chaque Membre d'équipage dans l'Équipe de terrain, choisissez **1** carte Petit Équipement et placez-la à côté de son plateau Équipage. Pour l'Équipe de terrain, choisissez **1** carte Compagnon. Un joueur la place près de son plateau Équipage.

- Ensuite, choisissez un nombre de cartes Équipement Personnel et Équipement de Mission inférieur à la limite (indiquée dans la section Soute dans le coin supérieur gauche du plateau Atterrisseur). Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d’accord sur le choix d’Équipement, la décision finale est prise par le joueur de la Section présente dans l’Opération qui figure le plus haut sur cette liste : Ingénierie, Sécurité, Reconnaissance, Sciences.
- Formez un paquet avec les cartes Équipement choisies et placez-le à côté du plateau de Planète, puis remettez les autres dans la boîte.
- Placez un marqueur sur la case appropriée de la Piste des Provisions. La case surlignée de la Piste des Provisions est le nombre de Provisions de base que possède l’Atterrisseur, mais ce nombre est modifié par certaines cartes Module d’Atterrisseur embarquées sur l’Atterrisseur.

#### 4. Attachez vos ceintures !

- Lisez l’entrée 2721.

## ENTRÉE 2702 CARTE STELLAIRE

### Chroniques d’Alburt Wonrock

Les chefs de Section ont décidé de mettre sur pause l’exploration spatiale, ce qui permet à nos générateurs de produire plus d’énergie, aux Tétrarques d’analyser la situation, aux membres d’équipage de travailler davantage et à nos Ferrailleurs de se préoccuper de l’avenir de la station.

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

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.
- Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3), placez le pion de Pénalité dans la réserve Commandement. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2703 MYCÉLIUM

- Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

#### Canal comm de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’Édt] : Soyez prudents, nous approchons de la source du son.

[Édt, agent 1] : La densité de fleurs alentour ne cesse d’augmenter.

[Cdt de l’Édt] : Chut ! Écoutez... Ce sont les fleurs qui émettent cette mélodie ! Attention à ne pas les piétiner.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P264.

## ENTRÉE 2704 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Si la case suivante n’est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte. Sinon, cette entrée prend fin ici.



#### Discours de l’hôte léthéien

Vous voyez ici les quatre étapes les plus importantes jalonnant la vie glorieuse des invincibles guerriers de notre puissante nation. Nous commençons par évoluer en tant que têtards dans un bassin d’incubation, où nous nous nourrissons des dépouilles de nos ennemis. Une fois sortis des bassins, notre entraînement martial débute. Ceux assez forts pour le terminer peuvent tenter de passer le Test de l’Envahisseur. Ceux qui survivent deviennent des Envahisseurs : ils soutiennent notre impérieuse nation dans ses conquêtes. Les jeunes Envahisseurs ont le privilège de rejoindre nos stations orbitales, où leurs corps robustes sont renforcés à l’aide de modifications – en effet, celles effectuées sur notre planète échouent souvent. Ils rejoignent alors nos troupes impétueuses dans le but d’imposer notre règne à l’univers tout entier.

Faites progresser de 1 la Piste des Discussions sur la carte Mission M20.


## ENTRÉE 2705 MYCÉLIUM


















### Dernier briefing de l’Équipe de terrain

Écoutez tous, nous allons atterrir dans 90 minutes, après quoi nous commencerons à prélever des échantillons de mycélium en différents endroits. Nous espérons en trouver de nouveaux types à partir desquels nous pourrions produire

des composites ou de l’électronique. Cette planète semble ne présenter aucun danger, et nos scanners n’ont détecté aucune forme de vie sentiente. Concentrons-nous avant tout sur la récolte du mycélium : plus nous sommes rapides, plus vite nous retrouverons Ferraille. Alors si parfois vous devez forcer un peu sur un échantillon réticent, n’hésitez pas.

Commencez la Procédure d’Atterrisage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » sur la Piste d’Atterrisage. Si votre Atterrisseur a 3  ou moins, déplacez le marqueur de 1 case vers la gauche.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l’effet correspondant au résultat obtenu, en fonction du tableau 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 gagne une quatrième Blessure, ignorez la carte Blessure et le dé de Blessure.
3. Faites progresser la Piste d’Atterrisage (déplacez le marqueur de 1 case vers la droite), mais sans aller au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrisage réussi », lisez l’entrée 2707. Sinon, retournez à l’étape 2.

	<b>Turbulences</b>	Si  ou  est de 6 ou plus, chaque Membre d’équipage  . Sinon, chaque Membre d’équipage  .
	<b>Micrométéorites</b>	Si  est de 5 ou plus et  est de 5 ou plus, rien ne se passe. Sinon, choisissez entre les options suivantes : » Chaque Membre d’équipage  . » Chaque Membre d’équipage gagne une Blessure Trauma.
	<b>Vents Agressifs</b>	Si  est de 6 ou plus, chaque Membre d’équipage  . Sinon, chaque Membre d’équipage lance  .
	<b>Vue troublante</b>	Si  est de 5 ou plus, un Membre d’équipage de votre choix lance  . Sinon, chaque Membre d’équipage lance  .

## ENTRÉE 2706 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

### Chroniques d’Alburt Wonrock

Les bassins à poissons offraient un spectacle pitoyable... Des dizaines d’Idémiens, d’Aérugons et d’autres esclaves trimaient dans les marais, de l’eau jusqu’à la taille, pour attraper des poissons pour leurs maîtres.

L’hôte léthéien pressa les membres de la mission d’avancer, comme si, anticipant l’empathie dont ils feraient preuve, il avait voulu les empêcher d’en manifester ; mais ils s’attardèrent, en s’efforçant de ne montrer aucune compassion. Leurs instructions leur enjoignaient de fermer les yeux sur les atrocités dont ils seraient témoins, malgré la peine ressentie.

Il y avait en outre un motif caché à cette visite : parmi les prisonniers se trouvait un contact, un jeune soldat idémien du nom d’Uma, susceptible d’aider nos Forces opérationnelles. Certains allaient prétexter devoir récolter des spécimens, afin de donner aux autres le temps de trouver Uma.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Chercher Uma – Lisez l’entrée 2718.
- » Attraper un spécimen local – Lisez l’entrée 2645.

## ENTRÉE 2707 MYCÉLIUM

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 18-19 (*Mycélium*).
- Placez la carte Menace Mycélium sur l’emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Chaque Secteur sur cette Planète présente un petit emplacement au-dessus du numéro de Secteur. Ce sont des emplacements Mycélium, et vous devrez parfois y placer un marqueur.
- S’il y a un Membre d’équipage de Rang 1 dans l’Équipe de terrain, prenez la carte de Rang K09. S’il y a un Membre d’équipage de Rang 2 dans l’Équipe de terrain, prenez la carte de Rang K10. Placez-les du côté « En cours », sur l’emplacement indiqué sur le plateau de Planète. Vous pouvez regarder la face « Terminé » à tout moment.

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **26** et suivez la procédure « Commencer l'Exploration planétaire ».

## ENTRÉE 2708 CARTE STELLAIRE

Journal des découvertes spatiales d'Atta

Système Wayman 21, appelé ainsi d'après le légendaire capitaine de l'*ISS Vanguard*. Les Terriens veulent que l'univers se souvienne à jamais de leurs héros : c'est émouvant...

Ce système est intéressant à plus d'un titre : on y trouve une lune dont la surface est sculptée, une planète riche en ressources, et à proximité du soleil, une anomalie qui semble avoir inversé l'entropie.

Retournez la carte **Y23** (*Wayman 21*), face « Cartographié » visible.

## ENTRÉE 2709 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Si la carte **B02** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**), Réactivez l' .

Si la carte **B11** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**), Réactivez l' .

Si la carte **P251** est sur le Secteur **5**, lisez l'entrée **2716**. Sinon, poursuivez la lecture :

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Demander au représentant de vous mener dans un endroit important** – Placez la carte **P251** au-dessus de toutes les cartes de ce Secteur.
- » **Poser des questions sur ce qui vous entoure** – Gagnez 1 Indice de n'importe quel type.

## ENTRÉE 2710

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Chroniques d'Alburt Wonrock

À mon humble avis, la découverte la plus remarquable de l'expédition sur la Base de l'Anneau de glace est celle des zygotes congelés.

Durant l'exploration, l'Équipe de terrain n'a trouvé aucun indice permettant d'identifier quelle espèce avait habité la base de l'astéroïde à la suite des Bâtisseurs. Mais après avoir trouvé un conteneur doté d'un système de refroidissement abritant une vingtaine de zygotes, il s'est avéré qu'au lieu de laisser des traces de leur passage, ces anciens occupants avaient laissé... leurs gènes !

Y figuraient également les instructions pour développer les zygotes. Pour le moment, cela nous est impossible, mais si nous y consacrons assez de temps et de ressources, peut-être qu'un jour nous pourrions redonner vie à cette espèce oubliée, possiblement disparue.

En tant que membre d'un peuple brisé, en conflit et maudit, j'espère que ce jour arrivera.

- Gagnez la Découverte unique **10**.
- Défaussez la carte Mission **M13** et Retirez du jeu la carte Atterrissage **L4**.
- Déplacez la carte **Y15** (*Gamma Aquilae 3*) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2711 SOUVENIR MORTEL

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Tout le monde à terre ! Un des ennemis vient dans notre direction. Ne tirez pas, il y a encore une chance qu'il...

[ÉdT, agent 2] : Qu'il quoi ? Il va nous allumer comme des lapins !

[ÉdT, agent 1] : Commandant, je pense à une mauvaise blague qu'on peut lui faire. Regardez cet appareil...

[Cdt de l'ÉdT] : Un générateur de champ électromagnétique. Bien, allume-le.

[ÉdT, agent 1] : Regardez, l'ennemi est immobilisé pour un bon moment ! Le générateur a désactivé les moteurs de son uniforme.

[Cdt de l'ÉdT] : Profitons-en. Allez tout le monde, on fonce !

Regardez les cartes **P222** (*La Zone de nullification : Chasseur*) et **P222** (*La Zone de nullification : Saboteur*), et placez une de ces cartes au-dessus de toutes les cartes du Secteur **2, 3, 4** ou **5**.

## ENTRÉE 2712 MYCÉLIUM

A

B

C

D

E

F

## ENTRÉE 2713 SOUVENIR MORTEL

Journal personnel de V-341 Roland

Ce jour-là, le fameux sentiment de peur dont parlent les autres sentients m'a frôlé comme jamais auparavant.

La catastrophe était imminente. L'Équipe de terrain et moi, nous sommes entrés de justesse dans l'atterrisseur, et celui-ci est parvenu à décoller - j'ignore comment, car sous l'influence de l'objet, la moitié de ses systèmes électroniques étaient déréglés.

Je crois que j'ai hurlé... Était-ce moi ou un autre ?

Nous avons rejoint le *Journeyer* juste à temps, et le capitaine a fui sur-le-champ. Notre dernière vidéo montre l'objet de la taille d'une lune implorer : le système binaire est déstabilisé, et les deux étoiles changent de trajectoire, menaçant d'entrer en collision...

Par chance, nous étions déjà loin quand les deux soleils se sont percutés. Un trou noir venait d'engloutir le système planétaire le plus prometteur de cette partie de la galaxie.

Ce jour-là, ma soif d'aventure s'est irrémédiablement détériorée.

Si vous jouez cette Opération en tant que session unique, lisez l'entrée **2714**. Sinon, poursuivez la lecture :

1. Déplacez la carte **Y18** (*Epsilon Lyrae*) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
2. Tous les Membres d'équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l'Atterrisseur sont tués ! Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.
3. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **27** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2714 SOUVENIR MORTEL

Nous avons fait tout notre possible pour sauver le système, mais il y a des limites à ce dont nous sommes capables. C'est triste, mais le système *Epsilon Lyrae* appartient au passé.

Bravo ! Vous avez terminé l'Opération Souvenir mortel.

## ENTRÉE 2715 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Commandant, j'ai étudié les formes de vie de la rivière souterraine, et...

[Cdt de l'ÉdT] : Oui ?

[ÉdT, agent 1] : La vie aquatique semble étrangement passive, comme si elle était dénuée de tout instinct de survie. Elle est aussi sans doute infestée de spores.

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

Gagnez la Découverte unique **26**.

Gagnez 2 Indices Spécimen vivant.

## ENTRÉE 2716 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm de la mission diplomatique

[Émissaire en chef] : Qu'est-ce qu'on voit, là-bas ? On dirait un vaisseau spatial...



[Léthéien] : C'en est un.

[Émissaire en chef] : Nous avons vu beaucoup de vaisseaux, mais aucun de cette forme. Quel peuple le pilotait ?

[Léthéien] : Nous l'ignorons. La question ne s'est jamais posée.

[Émissaire en chef] : Et, euh... que s'est-il passé ?

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Convaincre le représentant de vous parler du vaisseau** – Dépensez 2 Provisions, ou chaque Membre d'équipage sur les Secteurs 4, 5, 6 et 7   pour lire l'entrée 2727.
- » **Retourner sur la levée** – Défaussez la carte P251 du Secteur 5.
- » **Poser des questions sur ce qui vous entoure** – Gagnez 1 Indice de n'importe quel type.

## ENTRÉE 2717 MYCÉLIUM

Si la case suivante n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte. Sinon, cette entrée prend fin ici.



Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : OK, ça devrait suffire. Prenez le matériel et...


[ÉdT, agent 2] : Hé, regardez ces lianes ! Elles...

[Cdt de l'ÉdT] : ... s'emparent de notre équipement !

[ÉdT, agent 1] : Pas que l'équipement ! Aidez-moi, elles m'ont attrapé !

Gagnez 1 Mycélium.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » **Ne pas résister** – Prenez 2 cartes Équipement au hasard des Membres d'équipage sur ce Secteur, et placez-les sur l'emplacement Perdu. Ces équipements sont indisponibles pour le moment. S'il y a des pions sur ces cartes, défaussez-les du plateau de Planète. Lisez l'entrée 2719.
- » **Attaquer les lianes qui emprisonnent votre équipement** –  pour lire l'entrée 2725.

## ENTRÉE 2718 LE CŒUR DES TÉNÉBRES

Chroniques d'Alburt Wonrock

Uma était malade, et si émacié que l'émissaire ne le reconnut que grâce au tatouage sur son bras gauche. Elle s'arrêta près de lui en faisant mine de s'intéresser à quelque arbuste visqueux, et murmura son nom.

Uma resta prudent. Seul son regard s'illumina durant une fraction de seconde. Il attrapa une monstrueuse créature semblable à un poisson qu'il traîna jusqu'au rivage, et resta là à souffler un bref instant, apparemment par hasard – leur permettant d'avoir une conversation éclair.

Il savait où se trouvait la Bête et était prêt à faire tout son possible pour nuire à ses ravisseurs. Il indiqua les coordonnées à l'émissaire qui les transmit aussitôt aux Forces opérationnelles, puis ils se séparèrent.

J'espère un jour avoir l'honneur de rencontrer cette âme courageuse.

Placez la carte P242 sur le Secteur 3.

## ENTRÉE 2719 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Qu'est-ce qui s'est passé, en fait ?

[ÉdT, agent 2] : Une liane m'a attrapé par les pieds avant de me tirer littéralement vers le sol, puis elle s'est arrêtée... Comme si je ne m'intéressais plus !

[ÉdT, agent 1] : Tu as eu de la chance.

[Cdt de l'ÉdT] : J'ai compris pourquoi tu ne m'intéressais plus... Mon sac à dos a disparu. Tout comme le conteneur avec les échantillons.

[ÉdT, agent 1] : Mon sac aussi.

[ÉdT, agent 2] : Donc ce truc ne voulait pas nous blesser, juste nous voler... Pourquoi ?

Cochez la case D de l'entrée 2712.

## ENTRÉE 2720 MYCÉLIUM

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

Lisez l'entrée 2722.

Lisez l'entrée 2724.

Lisez l'entrée 2726.

Lisez l'entrée 2728.

## ENTRÉE 2721 SOUVENIR MORTEL

Enregistrement de l'Équipe de terrain


[ÉdT, agent 2] : Nous devons voler entre ces deux étoiles et atterrir sur cet étrange objet qui gravite entre elles.

[ÉdT, agent 1] : L'atterrisseur est capable d'effectuer de telles manœuvres ?

[Cdt de l'ÉdT] : Il a été modifié dans ce but. Nous verrons bien...














[ÉdT, agent 1] : Et que doit-on faire une fois dessus, commandant ?

[Cdt de l'ÉdT] : Pour commencer, découvrir ce que c'est. Il doit s'agir d'un astéroïde artificiel ou d'une petite lune, sans doute construit par les Bâtisseurs, bien que nous ne sachions pas pourquoi ils l'ont placé à cet endroit précis. Ce système solaire semble idéal pour une future colonisation, mais avant de fouler le sol d'une de ses planètes, nous devons nous assurer que cet objet n'est pas une bombe à retardement ou que sais-je.

Si vous jouez cette Opération en tant que scénario indépendant, chaque Membre d'équipage 3  et lisez l'entrée 2723. Sinon, poursuivez la lecture :

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » sur la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu, en fonction du tableau 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 gagne une quatrième Blessure, ignorez la carte Blessure et le dé de Blessure.
3. Faites progresser la Piste d'Atterrissage (déplacez le marqueur de 1 case vers la droite), mais sans aller au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 2723. Sinon, retournez à l'étape 2.

	Nausée	Chaque Membre d'équipage 5  moins  .
	Impulsion électromagnétique	Si  est égal ou supérieur à 5, remettez 1 carte Équipement au hasard dans l'« Armurerie ». Sinon, remettez 3 cartes Équipement au hasard dans « Armurerie ».
	Avaries gravitationnelles	Choisissez entre les options suivantes : » Chaque Membre d'équipage lance  . » Perdez 5 moins  Provisions.
	Éruption solaire	Si  est de 5 ou plus, chaque Membre d'équipage  . Sinon, choisissez entre les options suivantes : » Chaque Membre d'équipage  . » Chaque Membre d'équipage  .

## ENTRÉE 2722 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Écoutez-moi tous. J'ai le sentiment étrange que... la planète prépare quelque chose. Comme si elle devenait agressive, quelque chose dans le genre.

[ÉdT, agent 2] : Tu es devenu télépathe ?

[Cdt de l'ÉdT] : Blague à part... je le sens moi aussi.

Chaque Membre d'équipage lance .

Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte G13.

## ENTRÉE 2723 SOUVENIR MORTEL

Journal personnel de V-341 Roland

J'avais le sentiment qu'on ne me faisait pas confiance. Pas étonnant, j'étais le premier Alucinar enrôlé pour soutenir l'Équipe de terrain, et nous n'avions pas encore tissé de vrais liens. Et la hiérarchie me hérissait aussi... Suivre des ordres n'est pas dans la nature des Alucinar, mais j'ai décidé de faire de mon mieux pour tenter d'en comprendre l'intérêt.

Dès que nous avons atterri, j'ai réalisé que suivre les règles allait s'avérer plus difficile que je ne le pensais. L'objet artificiel était fascinant ! Sa surface, uniquement constituée de métal, était d'une irrégularité affolante, parsemée de crevasses, de trous... et même de canyons. Probablement creux, c'était l'endroit idéal pour qu'un Alucinar disparaisse quelques heures dans le but de fouiller, explorer et vivre maintes aventures... Mais non, suivre les ordres était la priorité, et notre capitaine était très prudent : je pouvais donc tirer un trait sur ces audacieux vagabondages qu'affectionnent les Alucinar – ce qui me parut curieux. Après tout, les grandes découvertes n'arrivent que par accident, et les accidents n'arrivent que quand on erre sans but.

Mais si j'ai bien compris, philosopher et explorer sont deux choses bien distinctes...

Ouvrez la Planétopédie aux pages 14-15 (Souvenir mortel). Retirez du jeu la carte Atterrissage L5.

### 1. PRÉPARER LE PLATEAU DE PLANÈTE

- 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).
- Trouvez la carte Mission M16 et placez-la sur l'emplacement Mission au bord du plateau de Planète.
- 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 depuis 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 depuis le Boîtier A.
- Placez le paquet Blessures à droite du plateau de Planète. S'il n'y est pas déjà, prenez-le depuis le Boîtier A.
- S'il y a 2 ou 3 Sections dans l'Équipe de terrain, placez le marqueur Temps sur la première case de la Piste de Temps sur la carte Circonstances planétaires.

**Note :** Il n'y a pas de carte de Rang durant cette Exploration planétaire.

### 2. DÉBARQUER

- Placez la silhouette de l'Atterrisseur et tous les Membres d'équipage, ainsi que le Compagnon choisi, sur le Secteur 1.
- Les joueurs se répartissent les cartes Équipement Personnel et les cartes Équipement de Mission. Aucun Membre d'équipage ne peut avoir de cartes 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 » visible.
- Chaque Membre d'équipage pioche dans son paquet de Section le nombre de cartes indiqué sur son plateau Équipage.
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit un Membre d'équipage, qui recevra le marqueur Départ.

### 3. EXPLORATION PLANÉTAIRE

## ENTRÉE 2724 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Ça devient de plus en plus difficile de marcher, non ?

[ÉdT, agent 2] : Oui, la végétation semble plus dense, et... des lianes essaient d'attraper mes bras et mes chevilles !

[Cdt de l'ÉdT] : Pareil... Quelque chose est en train de changer, mais quoi ?

Chaque Membre d'équipage lance .

Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte G14.

## ENTRÉE 2725 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : J'ai des hallucinations, ou... ces lianes rampent vers nous ?!?

[ÉdT, agent 1] : Mais oui ! Regarde, leurs racines sortent de terre ! La jungle nous en veut, ou quoi ?

[Cdt de l'ÉdT] : Reculez, en douceur...

[ÉdT, agent 2] : Commandant, des tas de trucs se déplacent tout autour de nous...

[Cdt de l'ÉdT] : OK, ça devient trop dangereux. Feu !

\*\*\* tir de barrage \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : Cessez le feu. Tout le monde va bien ?

[ÉdT, agent 1] : Oui. Les gentilles plantes vertes se sont barrées.

Gagnez 1 Mycélium.

Gagnez 1 Découverte Spécimen Vivant.

Cochez la case D de l'entrée 2712.

Lisez l'entrée 2720.

## ENTRÉE 2726 MYCÉLIUM


Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Vous avez vu ça ? Cette liane a essayé de m'attraper !

[ÉdT, agent 1] : Eh, aidez-moi ! À l'aide !

[Cdt de l'ÉdT] : Qu'y a-t-il ?

[ÉdT, agent 1] : Mes pieds sont coincés ! Ces racines se sont enchevêtrées autour de mes chevilles !

Chaque Membre d'équipage lance .

Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte G15.

## ENTRÉE 2727 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

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

Discours de l'hôte léthéien

Des fous ! D'infortunés idiots ! Jadis, ils ont atterri ici comme si les lieux étaient inhabités avant de se disperser. Ils touchaient à tout et prélevaient des échantillons en devisant d'une voix insupportablement aiguë. En les scrutant depuis le brouillard, nous les avons haïs aussitôt. Quand la Pythonisse a lâché l'ordre, nos puissants guerriers n'ont pas hésité : ils ont jailli de la brume et les ont massacrés, avant de nourrir notre couvée de leurs maigres corps indignes. Les plus courageux de nos soldats, qui loin de s'arrêter là ont également conquis leur vaisseau, ont acquis la gratitude éternelle de notre nation. Sachez, nouveaux venus, que nous sommes pleins de ressources. Percer à jour le moindre secret du vaisseau a été rapide. Nous avons ensuite décollé avant que toute l'électronique ne lâche, donnant à l'univers une amère leçon sur l'étendue de nos capacités martiales.

Faites progresser de 1 la Piste des Discussions sur la carte Mission M20.

## ENTRÉE 2728 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

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

[ÉdT, agent 1] : Il en vient de partout !

[Cdt de l'ÉdT] : Feu à volonté !

[ÉdT, agent 2] : Chef, la liane juste au-dessus de votre tête !

[Cdt de l'ÉdT] : Bon sang, c'est pas passé loin...

\*\*\* le silence revient \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Enfin un peu de calme.

[Cdt de l'ÉdT] : Ça va pas durer longtemps. On avance.

Chaque Membre d'équipage lance .



## ENTRÉE 2729 RONDE-BOSSE

A

B

C

## ENTRÉE 2730 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

- Si la carte B02 est dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau, page 3), Réactivez 1 .
- Si la carte B11 est dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau, page 3), Réactivez 1 .

- Si la carte **P252** (*Le Chaudron*) est sur le Secteur **6**, lisez l’entrée **2734**. Sinon, poursuivez la lecture : Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :
  - » **Demander au représentant de vous mener dans un endroit important** – Placez la carte **P252** au-dessus de toutes les cartes de ce Secteur.
  - » **Poser des questions sur ce qui vous entoure** – Gagnez 1 Indice de n’importe quel type.

## ENTRÉE 2731 SOUVENIR MORTEL

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[CAPCOM Vulter] : Commandant, il y a un problème.

[Cdt de l’ÉdT] : Potentiellement dangereux ?

[CAPCOM Vulter] : En fait, il est... passablement intéressant, et potentiellement dangereux, oui. Nous avons repéré un autre atterrisseur, il s’est posé sur l’astéroïde – loin du vôtre.

[Cdt de l’ÉdT] : À qui appartient-il ?

[CAPCOM Vulter] : C’est là que ça devient vraiment intrigant... Nous n’en avons aucune idée ! Soyez prudents.

---

[CAPCOM Vulter] : Équipe de terrain, nous obtenons des... euh... relevés indéterminés. Avez-vous remarqué quoi que ce soit d’inhabituel à proximité ?

[Cdt de l’ÉdT] : Non, rien qui nous choque.

[ÉdT, agent 1] : Euh, si, en fait : des tremblements rythmiques, à peine détectables par les capteurs.

[ÉdT, agent 2] : Leur intensité... augmente.

[Cdt de l’ÉdT] : CAPCOM, vous avez entendu ça ?

[CAPCOM Vulter] : C’est la confirmation dont nous avons besoin. Notre IA pense que l’objet dispose d’un mécanisme d’autodestruction, et que celui-ci vient de s’enclencher. Équipe de terrain, votre cible a changé : vous devez désamorcer la bombe.

---

[CAPCOM Vulter] : Équipe de terrain, vous me recevez ? Nous avons localisé où se sont posés les nouveaux arrivants.

[Cdt de l’ÉdT] : Ils sont venus pique-niquer, c’est ça ?

[CAPCOM Vulter] : À vous de le découvrir. Je vous envoie les coordonnées. Il pourrait s’agir d’une sorte de centre de contrôle. Vous devez à tout prix vous y rendre pour empêcher que tout n’explose !

[Cdt de l’ÉdT] : On s’en occupe.

- Défaussez la carte Mission **M16**.
- Trouvez la carte Mission **M17** et placez-la sur l’emplacement Mission du plateau de Planète.
- Placez un marqueur sur la case **9** de la carte Mission **M17** – il s’agit du Compte à rebours. Lorsque vous descendez de 1 le Compte à rebours, déplacez le marqueur sur l’emplacement précédent dans la numérotation. Lorsqu’il atteint **0**, la station entière explose et tue tout ce qui se trouve dans le système.
- Remplacez le PDI sur le Secteur **6** par la carte **P230**.
- Placez 1 silhouette de *Saboteur* sur le Secteur **6**.
- Placez la carte *Menace Saboteur* sur l’emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette du *Chasseur* sur le Secteur **1**.
- Placez la carte *Menace Chasseur* sur l’emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Remplacez la carte *Circonstances planétaires actuelle* par la carte **G07**.
- Remplacez le PDI sur le Secteur **1** par la carte **P223**.
- Remplacez le PDI sur le Secteur **4** par la carte **P232**.
- Remplacez le PDI sur le Secteur **5** par la carte **P233**.
- Remplacez le PDI sur le Secteur **7** par la carte **P238**.

## ENTRÉE 2732 RONDE-BOSSE

Journal personnel d’Atta

Nous quittons Ronde-bosse. Selon les Tétrarques, nous avons déjà perdu trop de temps à tenter de résoudre une vieille énigme... En effet, ni les indices découverts ni nos sessions d’intense réflexion ne nous ont permis d’élucider le mystère de cette galerie d’art spatiale.

Tout au fond de moi, je projette d’y revenir un jour, dans le seul but d’apaiser mon âme en la soumettant à la beauté symétrique si pure des lieux. Et qui sait, peut-être qu’en la voyant sous un nouvel angle, je percerai son secret !

Au revoir, Ronde-bosse. Merci d’avoir été là pour moi.

- Déplacez toutes les Découvertes Révélées dans « Découvertes récoltées ».
- Remettez tous les pions Indice dans le sac à Indices. Ensuite, remettez les paquets Découvertes dans « Découvertes ».
- Sortez toutes les cartes Membre d’équipage de l’enveloppe « En Attente... ».
- Passez à l’étape suivante dans le Classeur du Vaisseau.

## ENTRÉE 2733 MYCÉLIUM

Canal comm de l’Équipe de terrain






[ÉdT, agent 1] : Et il n’y a pas d’autre moyen ?

[Cdt de l’ÉdT] : D’après le scanner, non.

[ÉdT, agent 2] : Il va falloir se tailler un chemin à travers cette jungle ?!

[Cdt de l’ÉdT] : Plus tôt on commence, plus tôt on aura fini. Allons-y.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **L’étudier** –   pour lire l’entrée **2737**.
- » **Se tailler un passage** –  pour lire l’entrée **2747**.
- » **L’ignorer et trouver un moyen de contourner** –   et remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P263**.

## ENTRÉE 2734 LE CŒUR DES TÉNÉBRES

Canal comm de la mission diplomatique

[Émissaire en chef] : Et... ce menhir, c’est un monument religieux ?




[Léthéien] : Oui et non.

[Émissaire en chef] : Ah, j’en vois un autre, au milieu du brouillard... Qu’avez-vous dit ? Oui et non ?

[Léthéien] : La guerre est notre religion. Ces pierres dressées délimitent la zone du Chaudron.

[Émissaire en chef] : Un de vos récits doit narrer les prouesses de vos valeureux guerriers en ces lieux...

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Convaincre le représentant de vous parler du Chaudron** – Défaussez 1  ou bien chaque Membre d’équipage sur les Secteurs **4**, **5**, **6** et **7**   pour lire l’entrée **2739**.
- » **Retourner sur la levée** – Défaussez la carte **P252** du Secteur **6**.
- » **Poser des questions sur ce qui vous entoure** – Gagnez 1 Indice de n’importe quel type.

## ENTRÉE 2735 MYCÉLIUM

Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Mais... Ce sont nos affaires !

[ÉdT, agent 1] : Commandant, nous avons retrouvé tout ce qui nous avait été dérobé. Tout y est, rassemblé avec soin sur cette petite île, comme si quelque chose ou quelqu’un y avait organisé son butin... On récupère tout ?

[Cdt de l’ÉdT] : Eh bien, c’est à nous, et nous en aurons besoin si nous voulons survivre. Ce que je me demande, c’est qui est derrière tout ça...

[ÉdT, agent 1] : Mon petit doigt me dit qu’on ne va pas tarder à le découvrir...

Prenez toutes les cartes Équipement de l’emplacement Perdu. Les joueurs se répartissent les cartes Équipement. Aucun Membre d’équipage ne peut avoir de cartes Équipement appartenant à une autre Section.

Défaussez tous les marqueurs de l’emplacement Perdu. Pour chaque marqueur défaussé, gagnez 1 Provisions.

Gagnez 1 Mycélium.

Placez tous les Membres d’équipage de ce Secteur sur le Secteur **7**.

Lisez l’entrée **2720**.

## ENTRÉE 2736 SOUVENIR MORTEL

Enregistrement audio de la passerelle du *Journeyer*

[CAPCOM Vulter] : Capitaine, je m’inquiète pour l’Équipe de terrain. Vous pensez qu’ils vont y arriver ?

[Capitaine] : Ils ont intérêt.

[CAPCOM Vulter] : J’en doute... L’objet devient de plus en plus instable.

Descendez de 1 le Compte à rebours.

S’il n’y a que 2 Sections en jeu, placez le marqueur Temps sur la première case de la Piste de Temps de la carte *Circonstances planétaires G07*.

## ENTRÉE 2737 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Écoutez tous ! En scannant les racines des plantes environnantes, j'ai découvert qu'elles sont toutes reliées au mycélium.

[Cdt de l'ÉdT] : Comment ça ?

[ÉdT, agent 2] : Il semble être absolument partout. Il s'enfonce à une telle profondeur que nos appareils ne peuvent même pas la mesurer. Le mycélium est véritablement... le système sanguin de la planète.

[Cdt de l'ÉdT] : Et toutes les plantes sont rattachées à lui ?

[ÉdT, agent 2] : C'est ça !

[Cdt de l'ÉdT] : Notre Tétrarque Trache'i doit à tout prix en être informée - tout comme Atta, notre directrice de recherche.

Cochez la case A de l'entrée 2712.

Gagnez 2 Indices Flore étrange.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P263.

## ENTRÉE 2738 CRISE

- Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée 2741.  
Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Il est encore trop tôt pour dire comment la colonie s'en sort. Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2739 LE CŒUR DES TÉNÉBRES

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



Discours de l'hôte léthéien

Chaque année, nos plus grands guerriers reviennent sur cette planète pour participer au rite du Chaudron et se disputer le titre de Bête. Une fois franchie la ligne invisible dessinée par les menhirs, ils ne peuvent plus faire demi-tour - sans quoi ils seront moqués à jamais pour leur couardise. Non : ceux qui pénètrent à l'intérieur du cercle de pierres dressées s'affrontent en un combat mortel jusqu'à qu'il n'en reste plus qu'un.

Celui-ci devient une Bête. Les Bêtes ont acquis assez de renommée et de respect pour pouvoir mener nos troupes inégalées et nos escadrons d'élite.

La plus ancienne des Bêtes vit encore ici. Sa férocité est telle qu'elle inspire les jeunes générations de guerriers, et elle engendre toujours une excellente progéniture. Voir la Bête est un grand honneur.

Je lis la question dans votre regard, émissaires : oui, le combat est si féroce que parfois, nul n'y survit. Et puis quoi ? Nous sommes fiers de leur mort, car aucune nation ne peut se vanter d'avoir d'aussi bons guerriers.

Faites progresser de 1 la Piste des Discussions sur la carte Mission M20.

## ENTRÉE 2740 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Tiens, c'est drôle, j'entends de la musique.


[ÉdT, agent 1] : Oui, c'est... étrange, mais très beau.

[Cdt de l'ÉdT] : Ça provient de la grotte derrière la chute d'eau. Allons découvrir qui sont ces mystérieux musiciens !

Si au moins 4 cases de l'entrée 2712 sont cochées, lisez l'entrée 2742.

Sinon, poursuivez la lecture :

La mélodie est apaisante, vous sentez votre esprit et vos muscles se détendre.

Vous pouvez piocher 1 carte de Section et Réactivez 2 .


## ENTRÉE 2741 CRISE

Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[Ava] : Mes chers Tétrarques, nous sommes réunis pour discuter des difficultés que rencontre notre colonie de la Bordure. Voici une liste des points sur lesquels nous devons les aider.

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte :

- Déplacez 2 Membres d'équipage disponibles dans « Équipage inactif » ou baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau, page 3).

- Défaussez 1  ou baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau, page 3).

- Déplacez 1 Membre d'équipage disponible de Rang 3 dans « Équipage inactif » ou baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau, page 3). Retirez du jeu la carte Crise 509. Déplacez la carte N10 (La Bordure) de « Colonies » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... »

## ENTRÉE 2742 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, nous sommes dans une grotte remplie de champignons. Ce sont eux qui émettent les sons que nous entendions depuis l'extérieur. Oui, ces champignons... chantent, il n'y a pas d'autres mots pour le dire. Et je crois aussi... qu'ils nous observent. Ou qu'ils perçoivent notre présence avec des sens que nous ignorons encore. La musique évolue avec nos déplacements.

[CAPCOM Vulter] : Vous êtes peut-être sur le point de faire une découverte majeure, commandant. J'ai à mes côtés quelqu'un qui souhaite vous parler...

[Trache'i] : Commandant...

[Cdt de l'ÉdT] : Révérée Tétrarque Trache'I ! C'est un honneur...

[Trache'i] : Épargnez-moi votre baratin, commandant. Le rythme de la musique change en fonction de vos déplacements ?

[Cdt de l'ÉdT] : C'est exact. Le moindre geste de la main suffit à modifier la mélodie.

[Trache'i] : Donc il s'agit peut-être d'un langage, ou du moins d'une forme de communication.

[Cdt de l'ÉdT] : C'est une piste intéressante...

[Trache'i] : Utilisez votre IA pour la résoudre. Et ne touchez pas à ces champignons !

Si la case suivante n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte. Sinon, cette entrée prend fin ici.

- Gagnez la Découverte unique 23.

Trouvez la carte Mission Optionnelle M19 et placez-la sur l'emplacement Mission au bord du plateau de Planète.

## ENTRÉE 2743 SOUVENIR MORTEL

S'il y a un Membre d'équipage humain sur ce Secteur, lisez l'entrée 2745. Sinon, poursuivez la lecture :

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Ils n'ont pas encore ouvert le feu. Peut-être veulent-ils communiquer...

[ÉdT, agent 2] : Je pense pas. On serait bien bêtes d'essayer de parler avec ces crevures.

[Cdt de l'ÉdT] : Fermez-la. (s'éclaircit la gorge) Bienvenue. Nous sommes un groupe de recherche envoyé par Ferraille...

[ÉdT, agent 1] : Ils nous tirent dessus !

[Cdt de l'ÉdT] : Repli, tout le monde !

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

[Cdt de l'ÉdT] : On est en sécurité, ici. Des blessés ?

[ÉdT, agent 1] : Rien de grave.

[ÉdT, agent 2] : Pareil. Qu'est-ce qu'on fait, maintenant ?

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur lance  ou se déplace vers un Secteur connecté.

Vous pouvez effectuer 1 Action supplémentaire.

## ENTRÉE 2744 LE CŒUR DES TÉNÉBRES

Chroniques d'Alburt Wonrock

En guise de négociations, ils se contentèrent longtemps de se fixer du regard. Les émissaires finirent toutefois par établir une sorte de trêve avec les Léthéiens : ceux-ci craignaient toujours notre prétendue puissance - à ce sujet, les émissaires trouvèrent plus sage de ne pas leur donner tort. Ils revinrent de leur mission angoissés et trop épuisés pour s'en réjouir, mais ils purent tout de même relayer au capitaine la promesse des Léthéiens de cesser d'attaquer nos systèmes et nos colonies.

Une question demeurait : pour combien de temps ?



- Cochez la case **D** de l’entrée **2985**.
- Défaussez les cartes Mission **M20** et **M21**.
- Déplacez la carte **Y30** (Secteur Obscur) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l’enveloppe « En Attente... ».
- Lisez l’entrée **2332**.

## ENTRÉE 2745 SOUVENIR MORTEL

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : Bienvenue. Nous sommes un groupe de recherche envoyé par Ferraille...

[ÉdT, agent 1] : Ils nous tirent dessus !

[ÉdT, agent 2] : Courez !

[Cdt de l’ÉdT] : CAPCOM, les ennemis ont tiré quelques coups en signe d’avertissement avant de fuir. Que fait-on ?

[CAPCOM Vultex] : Suivez le plan, commandant.

Déplacez cette Menace sur le Secteur connecté portant le numéro le plus élevé.

Réactivez 2 .


Gagnez 2 Indices Technologie extraterrestre.

## ENTRÉE 2746 CARTE STELLAIRE

Les ordres de Trache’i

Une petite équipe va être envoyée sur Lambda Corvii B, également surnommée Paradis sauvage, pour vérifier si la première Équipe de terrain n’est pas passée à côté de découvertes intéressantes.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Examiner la Feuille-pièce amphibie (seulement si la Découverte unique **19** n’est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page **32** du Classeur du Vaisseau) – Affectez 1 Membre d’équipage de Rang **3** pour déplacer la carte **19** (*Phéromones d’Amphibiens*) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l’enveloppe « En Attente... ».
- » Retourner à l’Atterrisseur – Gagnez 4 , cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2747 MYCÉLIUM

Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : On va trop vite, commandant.

[Cdt de l’ÉdT] : D’accord. Reprenons un peu notre souffle.

[ÉdT, agent 1] : N’oublions pas nos recherches, non plus. Regardez, je vois quelques spécimens floraux très intéressants. Laissez-moi en récolter.

Gagnez 1 Mycélium.

Gagnez 3 Indices Flore étrange.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P263**.

Lisez l’entrée **2720**.

## ENTRÉE 2748 RONDE-BOSSE

Rapport de Trache’i 348/15

Il est rare que mon équipe et moi-même devions analyser de l’art, c’est pourquoi ce projet nous a pris plus de temps que prévu. Toutefois, suite à nos recherches, nous sommes certains qu’aucune des nations ou espèces que nous connaissons n’a créé l’art de Ronde-bosse.

- Gagnez 1 Découverte Micro-organisme et 1 Découverte Spécimen vivant.
- Déplacez toutes les Découvertes Révélées dans « Découvertes récoltées ».
- Remettez tous les pions Indice dans le sac à Indices. Ensuite, remettez les paquets Découvertes dans « Découvertes ».
- Sortez toutes les cartes Membre d’équipage de l’enveloppe « En Attente... ».
- Passez à l’étape suivante dans le Classeur du Vaisseau.

## ENTRÉE 2749 LE CŒUR DES TÉNÈBRES



Le Cœur des Ténèbres, chroniques officielles de la mission diplomatique

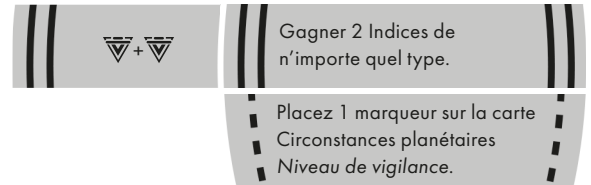
Au grand dam de notre hôte, nous avons entraperçu leurs habitations : de simples terriers creusés dans la boue, grossièrement recouverts de branchages et de feuilles... Rien qui corresponde à une nation maîtrisant le voyage spatial ! Ce moment signale peut-être le tout premier moment de gêne de la part des Léthéiens.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Effectuer le Test suivant :

 CHAPARDER DANS LES HABITATIONS.

 = 



- » Quitter la zone résidentielle – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2750

BASE DE L’ANNEAU DE GLACE

- Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Récits de pionniers (extrait)

... Certains d’entre nous éprouvent des regrets, mais l’heure n’est pas aux excuses : nos systèmes de défense ne sont pas assez développés, donc concentrons-nous sur la meilleure stratégie à adopter. Les vaisseaux non identifiés arrivent très vite et ils sont placés en ordre de bataille, mais nous ignorons leurs intentions. Dès qu’ils seront suffisamment proches, nous ouvrirons les canaux de communication pour en savoir davantage.

Je maintiens que notre colonie n’est pas en danger. Toutefois, je suis prêt à discuter de l’éventualité d’une évacuation, si...

## ENTRÉE 2751 MYCÉLIUM

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

- Lisez l’entrée **2752**.

- Lisez l’entrée **2753**.

## ENTRÉE 2752 MYCÉLIUM

Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Hé, aidez-moi avec le rover, il est coincé entre deux buttes.



[ÉdT, agent 2] : Comment ça ? C’est impossible !

[ÉdT, agent 1] : Ben regarde...

[ÉdT, agent 2] : Je l’avais laissé sur une clairière parfaitement plane, et... Merde, il est coincé.

[ÉdT, agent 1] : On est dans le pétrin, nos provisions sont entreposées dedans.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Laisser le rover – Lisez l’entrée **2755**.
- » Essayer prudemment de libérer le rover – 4  pour lire l’entrée **2757**.
- » Vous pensez que la méthode prudente ne suffira pas ? Utilisez des miniexplosifs ! – 3  pour lire l’entrée **2759**.

## ENTRÉE 2753 MYCÉLIUM



Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Notre rover est exactement là où on l’a laissé, toujours coincé.

[Cdt de l’ÉdT] : Je vous l’avais bien dit, personne n’allait nous le voler...

[ÉdT, agent 1] : Le rover, non, nos provisions, par contre... Elles ont disparu !

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Essayer prudemment de libérer le rover –  pour lire l’entrée **2761**.
- » Vous pensez que la méthode prudente ne suffira pas ? Utilisez des miniexplosifs ! – 3  pour lire l’entrée **2759**.
- » Laisser le rover – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2754 LE CŒUR DES TÉNÉBRES

Canal comm - Mission de sabotage

Ici. Centre de commandement, j'ai découvert une route assez large - voire plutôt praticable, vu les circonstances, bien entendu. De nombreuses empreintes de lézards un peu partout. J'espère qu'elle nous mènera à leurs bassins d'incubation. Terminé.

Défaussez la carte **P244** de ce Secteur.

Placez la carte **P245** sur le Secteur 1.

## ENTRÉE 2755 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Que fait-on de nos provisions ?

[Cdt de l'ÉdT] : Prenons-en autant que possible avec nous, et laissons le rover ici.

[ÉdT, agent 2] : Ça n'est pas imprudent ?

[Cdt de l'ÉdT] : Personne ne va nous le voler...

Perdez 2 Provisions.

Pour chacune des Provisions perdues, placez 1 marqueur sur l'emplacement Perdu.

## ENTRÉE 2756 RONDE-BOSSE

Lisez l'entrée 2732.

## ENTRÉE 2757 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Pour pouvoir dégager le rover, il nous faut juste quelques rondins bien solides, le treuil et un gros arbre.

**\*\*\* un bruit sourd, comme un glissement \*\*\***

[ÉdT, agent 1] : Le sol tremble !

[Cdt de l'ÉdT] : Reculez, tout le monde !

**\*\*\* bruits assourdis de métal raclant contre la terre \*\*\***

[ÉdT, agent 2] : On l'a échappé belle !

[Cdt de l'ÉdT] : Pas de blessés ?

[ÉdT, agent 1] : Non, mais... Qu'est-ce qui est passé ?

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, vous me recevez ? On vient de perdre notre rover.

[CAPCOM] : Qu'est-il arrivé ?

[Cdt de l'ÉdT] : J'aimerais bien le savoir. Un trou est apparu dans le sol... et l'a englouti.

Perdez 2 Provisions. Pour chacune des Provisions perdues, placez 1 marqueur sur l'emplacement Perdu.

Cochez la case **B** de l'entrée 2712.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P265**.

## ENTRÉE 2758 LE CŒUR DES TÉNÉBRES

Canal comm - Mission de sabotage

[Saboteur] : J'y suis. Je distingue les formes rectangulaires de bassins léthéiens, comme l'indiquait le briefing. Ils ne sont pas protégés.

[Centre de commandement des Forces opérationnelles] : Vous en êtes sûr ?

[Saboteur] : Les capteurs ne signalent pas d'activité, et aucun système de défense électronique ne pourrait survivre à une telle humidité. Peut-être qu'ils n'ont jamais imaginé que quelqu'un puisse tenter de détruire leur couvée.

[CCFO] : Bien. Poursuivez.

[Saboteur] : J'arrive au bord d'un bassin. Des milliers de têtards frétille dans l'eau. Ils m'observent, la gueule béante. Ils semblent, comment dire... innocents.

[CCFO] : Permettez-moi de vous rappeler, lieutenant, qu'il s'agit de la progéniture de la civilisation la plus génocidaire que nous ayons jamais rencontrée.

[Saboteur] : Bien sûr, mon commandant, mais tout de même... Ce ne sont que des enfants. Vous êtes sûr que nous devions...

[CCFO] : Lieutenant, vous avez des ordres. Votre mission n'est pas de tuer ces têtards mais d'y placer votre bombe et de filer, afin que nous possédions un avantage lors des négociations. Est-ce que c'est clair ?

[Saboteur] : Oui, mon commandant.

Défaussez la carte **P245** de ce Secteur.

Placez la carte **P246** sur le Secteur 2.

## ENTRÉE 2759 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Bien, le treuil est sécurisé.

[ÉdT, agent 2] : L'arbre retiendra le poids, et j'ai placé des minicharges près du châssis. En explosant en même temps, elles devraient nous permettre de décoincer le véhicule du trou.

[Cdt de l'ÉdT] : OK, c'est parti.

**\*\*\* explosions, rugissement d'un moteur \*\*\***

[ÉdT, agent 1] : On a réussi ! Le rover est dégagé !

[Cdt de l'ÉdT] : Bien, montez tous à bord, on file avant que...

[ÉdT, agent 1] : Attendez, il y a tout un tas de trucs coincés sous le châssis : des minéraux, du mycélium... Récupérons-les !

Gagnez 1 Découverte *Minéral* et 1 Mycélium.

Cochez la case **B** de l'entrée 2712.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P265**.

Lisez l'entrée 2720.

## ENTRÉE 2760

BASE DE L'ANNEAU DE GLACE

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : En ce qui concerne ce casier, j'ai un mauvais pressentiment...

[ÉdT, agent 1] : Poussez-vous, chef, je vais l'ouvrir.

**\*\*\* bruit visqueux \*\*\***

[ÉdT, agent 1] : Beurk... quelque chose est mort là-dedans, et la décomposition a relâché des gaz.

[Cdt de l'ÉdT] : C'est plutôt une bonne chose qu'on ne puisse pas sentir l'odeur !

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur lance .

## ENTRÉE 2761 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Pour pouvoir dégager le rover, il nous faut juste quelques rondins bien solides, le treuil et un gros arbre.

**\*\*\* un bruit sourd, comme un glissement \*\*\***

[ÉdT, agent 1] : Le sol tremble !

[Cdt de l'ÉdT] : Reculez, tout le monde !

**\*\*\* bruits assourdis de métal raclant contre la terre \*\*\***

[ÉdT, agent 2] : On l'a échappé belle !

[Cdt de l'ÉdT] : Pas de blessés ?

[ÉdT, agent 1] : Non, mais... Qu'est-ce qui est passé ?

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, vous me recevez ? On vient de perdre notre rover.

[CAPCOM] : Qu'est-il arrivé ?

[Cdt de l'ÉdT] : J'aimerais bien le savoir. Un trou est apparu dans le sol... et l'a englouti.

Cochez la case **B** de l'entrée 2712.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P265**.

## ENTRÉE 2762 RONDE-BOSSE

Journal personnel d'Atta

Trache'i et son équipe de recherche ont prouvé que l'extinction des formes de vie complexes a été provoquée par un refroidissement climatique global. Ce coup fatal porté à l'écosystème m'a profondément attristé. À l'échelle cosmique, ce n'est pas une découverte ; mais l'art observé à la surface de Ronde-bosse en est une. Est-ce l'œuvre de ses anciens occupants ? Sinon, qui a érigé ces sculptures ? Dans quel but ?

Ce devrait être le sujet de notre prochaine recherche... Je dois en parler aux Tétrarques !

Les sculptures sont-elles l'œuvre d'une espèce sentiente ?

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Oui** – Lisez l’entrée 2732.
- » **Non** – Lisez l’entrée 2748.

## ENTRÉE 2763 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Si la carte Mission actuelle est la carte **M22**, lisez l’entrée 2768. Sinon, poursuivez la lecture :

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Engager la conversation avec la Pythonisse** (Choisir cette option mettra un terme à votre mission. Si vous voulez faire quelque chose d’autre avant, choisissez l’autre option.) – Lisez l’entrée 2769.
- » **Remettre cette discussion à plus tard** – Lisez l’entrée 2871.

## ENTRÉE 2764 RONDE-BOSSE

Lisez l’entrée 2732.

## ENTRÉE 2765 FERRAILLE

Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[**Tamara**] : C’est scandaleux !

[**Trache’i**] : Quoi, au juste ?

[**Tamara**] : Je refuse d’accepter leurs revendications ! Hors de question qu’ils nous disent comment vivre ! Ils n’imposeront pas leur... ségrégation des espèces ici. Nous sommes une communauté indépendante et multiculturelle, et nous le resterons !

[**Trache’i**] : Leurs requêtes...

[**Tamara**] : Ce sont des revendications, pas des requêtes !

[**Trache’i**] : Vous jouez sur les mots, Tamara. Pensez aux bénéfices de cet accord... Leur protection nous permettrait enfin de poursuivre sereinement nos recherches !

[**Tamara**] : En tant qu’esclaves !

[**Trache’i**] : En tant que partenaires. L’ambassadeur a stipulé qu’ils étaient prêts à partager leurs découvertes avec nous.

[**Tohn**] : Mais la façon dont il l’a dit... Non, Trache’i, je ne lui fais pas confiance non plus.

[**Ava**] : Si nous acceptons les termes proposés par la Terre, de nombreux Ferrailleurs seront indignés, et toute la station sera en proie à des émeutes. Si nous rejetons les conditions des Terriens, nous éviterons le chaos mais nous devrons affronter ces derniers. Quoi qu’il arrive, le sang coulera...

[**Tohn**] : Je me demande jusqu’où la Terre peut aller... Sont-ils vraiment prêts à nous attaquer ?

Lisez l’entrée 2695.

## ENTRÉE 2766 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, poursuivez la lecture :

**Chroniques d’Alburt Wonrock**

Le Monolithe de la Tourbière dominait le groupe, en partie voilé par la brume des marais : il était aisé de comprendre pourquoi il avait tant impressionné les premiers Léthéiens. Les sociétés primitives font souvent de ces merveilles naturelles leur lieu de culte.

Figuraient sur les côtés du rocher des glyphes ancestraux usés par les intempéries ; ils étaient simples mais leur signification restait obscure. Les émissaires brûlaient d’envie de s’approcher du Monolithe et de l’inspecter – voire de le toucher – mais ils sentaient en permanence le regard de leurs hôtes dans leur dos...

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Préparer les scanners pour analyser le Monolithe de la Tourbière** – Lisez l’entrée 2781.
- » **Prélever des échantillons sans utiliser de technologie avancée** – Lisez l’entrée 2783.
- » **Prendre une photo sans attirer l’attention** – Lisez l’entrée 2786.
- » **Faire demi-tour** – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2767 RONDE-BOSSE

Lisez l’entrée 2732.

## ENTRÉE 2768 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm de la mission diplomatique

Ça peut sembler fou, je sais. Si vous préférez, restez en retrait ou fuyez, mais je dois reparler à la Pythonisse. Peut-être parviendrai-je à lui faire entendre raison. CAPCOM, je vais continuer la mission.

\*\*\* tir de barrage \*\*\*

J’essuie un feu nourri ! Merde !

Chaque Membre d’équipage sur ce Secteur lance .

## ENTRÉE 2769 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

**Chroniques d’Alburt Wonrock**

On ne l’appelait pas la Pythonisse par hasard : ce reptile ancestral fripé était la vraie dirigeante de leur nation meurtrière, et le cerveau derrière leurs terribles conquêtes. Elle pouvait réellement voir le passé et le présent, mais aussi certains des événements qu’elle avait orchestrés et qui allaient advenir.

L’émissaire en chef s’accrocha aux instructions des Tétrarques comme à une bouée de sauvetage :

« Nous venons de la communauté spatiale appelée Ferraille, commença-t-elle. Pour discuter. »

« Pour discuter », répéta la Pythonisse dans sa langue hargneuse et sifflante. L’IA traduisit à la volée : « Et pourquoi voulez-vous discuter ? »

L’émissaire avait pour instruction d’être directe, voire brusque : « Dès qu’elle peut atteindre un système solaire, votre flotte l’éradique, dit-elle. Nous devons savoir pourquoi. »

« Pourquoi ? répéta la lézarde en écarquillant les yeux. Parce que nous voulons gagner le droit d’entrer dans l’Étoile, en conquérant toutes les chétives nations marquées par les grands Bâtisseurs. Et pour ce faire, il faut être fort. Vous l’ignoriez ? »

« C’est faux : nous n’avons incendié nulle cité ; en fait nous n’avons même jamais songé à détruire des nations. »

La vieille lézarde recula pour l’étudier attentivement.

« Nous l’avions remarqué, admit-elle. Cela nous a fait réfléchir... et nous a inquiété. »

« Vous inquiéter ? » L’émissaire fut surprise à son tour.

« Comme vous êtes parvenus à entrer dans l’Étoile, l’objet de Thorne-Żytkow – là où même nous avons échoué –, nous vous respectons, admit la Pythonisse. Nous vous avons considérés comme la nation la plus vaillante de l’univers, presque égale à la nôtre. Aussi avons-nous pensé qu’il n’était pas judicieux de déclencher une guerre contre vous. »

Ces derniers mots éclaircirent certains points : les émissaires comprirent pourquoi les Léthéiens se méfiaient tant de nous.

« Nous nous attendions à ce qu’une nation aussi puissante et courageuse en soumette d’autres, médita la Pythonisse. Que vous soyez forts et impitoyables. Or c’est loin d’être le cas... Et voilà qu’à présent vous venez discuter. De quoi, je me demande ! »

Soudain, la lézarde se leva et s’élança vers l’émissaire, pour s’arrêter à quelques centimètres de son visage.

« Ne me dites pas que c’est pour parler de paix ! » siffla-t-elle.

S’il y a 2 marqueurs sur la carte de Mission **M21**, lisez l’entrée 2621.

S’il y a 1 marqueur sur la carte de Mission **M21**, lisez l’entrée 2773.

Sinon, poursuivez la lecture :

**Chroniques d’Alburt Wonrock**

« En parlant de la Voie du Guerrier, poursuivit la Pythonisse les yeux plissés de mépris, nous avons trouvé un des vôtres errant dans les environs. Nous aimerions tant que vous puissiez voir cette âme infortunée... Hélas, il n’en reste pas grand-chose. »

Le cœur de l’émissaire s’emballa : l’agent des Forces opérationnelles avaient été éliminées... Ils étaient seuls, désormais. La lézarde continua : « Un seul guerrier ! rugit-elle pleine de rage. Vous avez envoyé un unique guerrier

contre notre nation tout entière ! Au cœur de notre monde natal ! Un petit être tout frêle, contre notre puissance invaincue ! Essayez-vous de nous insulter ? »

- Retirez le Membre d'équipage des Forces opérationnelles de sa pochette de Rang. Remplacez tous ses dés dans son compartiment de Section, et ses Équipements dans l'« Armurerie ». L'Exploration planétaire se poursuit sans lui.
- Défaussez la Découverte unique **33**.
- Lisez l'entrée **2659**.

## ENTRÉE 2770 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, en nous rendant à la grotte, nous avons entendu le sol bouger. Nous ignorons s'il s'agissait d'un tremblement de terre ou des plantes. Les sons ont résonné un moment dans la grotte, mais ils ont disparu quand nous sommes entrés.

Cochez la case **E** de l'entrée **2712**.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**.

Gagnez 2 Indices *Flore étrange* et 2 Indices *Micro-organisme*.

## ENTRÉE 2771 CARTE STELLAIRE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : C'est bizarre... vraiment bizarre. Je ne le sens pas du tout, là. Dépêchons-nous d'inspecter cette planète avant de rentrer à Ferraille.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Enregistrer les sons de la flore** (seulement si la Découverte unique **23** n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page **32** du Classeur du Vaisseau) – Affectez **1** Membre d'équipage de Rang **3** pour lire l'entrée **2811**.
- » **Attraper un spécimen aquatique** (seulement si la Découverte unique **26** n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page **32** du Classeur du Vaisseau) – Affectez **1** Membre d'équipage de Rang **3** pour lire l'entrée **2675**.
- » **Prélever des échantillons de mycélium** (seulement si la Découverte unique **27** n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page **32** du Classeur du Vaisseau) – Affectez **1** Membre d'équipage de Rang **3** pour lire l'entrée **2667**.
- » **Retourner à l'Atterrisseur** – Gagnez **4** ⚡, cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2772 RONDE-BOSSE

Rapport de Trache'i 348/13

L'examen approfondi des échantillons prélevés, effectué sous de multiples angles, prouve que Ronde-bosse a été habitée par des formes de vie complexes. L'objectif du projet 348/14, qui débute ce samedi, sera de déterminer le sort subi par ces dernières. Là encore, les volontaires sont bienvenus.

Qu'est-il advenu de ces organismes ?

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Ils se sont éteints à cause du réchauffement climatique** – Lisez l'entrée **2764**.
- » **Ils se sont éteints à cause d'une chute brutale des températures** – Lisez l'entrée **2762**.
- » **Ils se sont cachés dans les profondeurs de la lune** – Lisez l'entrée **2756**.

## ENTRÉE 2773 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm de la mission diplomatique

[Émissaire en chef] : Eh bien dites-nous, quelle est votre définition de la paix ?

[La Pythonisse] : Il n'en existe aucune. Vaincre est glorieux, perdre est honorable, voilà tout. La paix nous répugne.

[Émissaire en chef] : Nous allons donc devoir vous aider à comprendre de quoi il s'agit...

\*\*\* **croassements de rires reptiliens** \*\*\*

[La Pythonisse] : Vous êtes stupides et prétentieux...

[Émissaire en chef] : ... mais assez intelligents pour tendre un piège. Vous pensez vraiment que des émissaires viendraient seuls parmi ces marécages ?

[La Pythonisse] : De quoi parlez-vous ?

[Émissaire en chef] : Dites-moi, révérée Pythonisse, quand avez-vous vu la Bête pour la dernière fois ? ou rendu visite à vos précieux bassins d'incubation ? Pensez-y, et peut-être serez-vous prête à parler de paix...

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Faire régner la paix** (seulement si la case **B** ou la case **C** de l'entrée **2980** est cochée, OU si la Piste des Discussions est de **7 ou plus**) – Lisez l'entrée **2744**.
- » **Déclarer la guerre** – Lisez l'entrée **2659**.

## ENTRÉE 2774 CARTE STELLAIRE

Souvenir mortel, analyse de l'objet

En récupérant des débris ayant survécu à la collision des étoiles d'Epsilon Lyrae, nous avons trouvé un fragment de la technologie des Bâtisseurs. Nous en avons extrait des données sur le contrôle gravitationnel. Toutefois, sans le matériel nécessaire, il nous sera impossible de recréer cette capacité.

Déplacez la carte **29** (Code d'une technologie gravitationnelle) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2775 RONDE-BOSSE

Si au moins 1 case de l'entrée **2729** n'est PAS cochée, lisez l'entrée **2732**. Sinon, poursuivez la lecture :

Commission de Trache'i 348/13

Le but du projet 348/13 est de déterminer si le corps céleste officieusement surnommé Ronde-bosse a accueilli d'autres formes de vie que de simples micro-organismes. L'équipe de recherche aura pleinement accès aux échantillons prélevés par l'Équipe de terrain. Les volontaires souhaitant participer à ce projet doivent se manifester avant jeudi midi, heure de Ferraille.

Est-ce que des formes de vie autres que des micro-organismes ont vécu sur Ronde-bosse ?

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Oui** – Lisez l'entrée **2772**.
- » **Non** – Lisez l'entrée **2767**.

## ENTRÉE 2776 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Il y a tellement de fleurs... Vous savez quoi ? Contournons-les. Je ne veux pas piétiner quelque chose d'aussi beau.

[ÉdT, agent 1] : Moi non plus !

[ÉdT, agent 2] : Attendez ! Regardez comme elles ondulent...

[ÉdT, agent 1] : J'avoue que c'est assez féérique !

[ÉdT, agent 2] : Ce n'est pas ce que je voulais dire. Elles produisent des sons en ondulant. Vous entendez ? Écoutez bien. Ça ressemble étrangement à de la musique, non ?

Cochez la case **F** de l'entrée **2712**.

Défaussez la carte **P264** de votre Secteur.

Gagnez 2 Indices *Flore étrange*.

## ENTRÉE 2777 SOUVENIR MORTEL

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : OK, je ne sais pas comment fonctionne la technologie des Bâtisseurs, mais ce panneau de contrôle agit sur la force du champ de gravité ! Si on bouge ce...

[Cdt de l'ÉdT] : Bas les pattes ! C'est vraiment pas le moment d'expérimenter, tu vas...

[ÉdT, agent 2] : Si on veut désarmer ce truc, on doit essayer de...

[ÉdT, agent 1] : Il se passe quelque chose !

[Cdt de l'ÉdT] : Un... tunnel se forme !

[ÉdT, agent 2] : Tenez bon !

[Cdt de l'ÉdT] : Bon sang, je t'avais dit : touche... à... rien !

\*\*\* **cris mêlés ; ils cessent au bout d'un moment** \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : Pas de blessés ? J'ai cru que ce truc allait me mettre en morceaux.

[ÉdT, agent 1] : On dirait qu’on est en vie... Mais... C’est notre atterrisseur !

Gagnez la Découverte unique **29**.

Remplacez la carte de ce Secteur par la carte **P239**.

Placez tous les Membres d’équipage et les Menaces de ce Secteur sur le Secteur **1**.

## ENTRÉE 2778 MYCÉLIUM

Canal comm de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : Prélevons quelques-unes de ces fleurs musicales.

[ÉdT, agent 1] : Bonne idée, je me permets... Hum, c’est étrange, leurs racines s’enfoncent à une profondeur inhabituelle, et les plantes lâchent de petits sons quand on les cueille. Comme si elles protestaient !

Gagnez 1 Découverte *Flore étrange*.

Défaussez cette carte.

Cochez la case **F** de l’entrée **2712**.

Lisez l’entrée **2720**.

## ENTRÉE 2779 SOUVENIR MORTEL

Journal personnel de V-341 Roland

Après être retournés je ne sais trop comment à la console, nous avons eu une discussion tendue sur le meilleur moyen de désamorcer l’appareil. Notre connaissance de cette technologie était trop fragmentaire, il nous fallait en découvrir davantage... or nous ne pouvions procéder que de manière empirique !

Nous sommes descendus dans les coursives techniques (ou leur équivalent) et avons continué de changer, déplacer et manipuler les câbles jusqu’à ce que nous nous retrouvions de nouveau près de l’atterrisseur. Cette aventure était si fascinante que j’avais hâte de pouvoir tout raconter aux autres voyageurs alucinar, mais mes compagnons semblaient très tendus.

Puis nous avons eu l’impression d’être observés. Je me suis alors tendu à mon tour.

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P240**.

Placez tous les Membres d’équipage et les Menaces de ce Secteur sur le Secteur **1**.

## ENTRÉE 2780 MYCÉLIUM

Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Hé, Va-t’en !

[Cdt de l’ÉdT] : Qu’est-ce qui t’arrive ?

[ÉdT, agent 1] : Mais fous le camp ! À l’aide !



[ÉdT, agent 2] : Des lianes se sont accrochées à sa combi. Des lianes... ou des serpents ! Elles sont rapides comme l’éclair !

[Cdt de l’ÉdT] : Tu es blessé ?

[ÉdT, agent 1] : Non, mais j’... j’étouffe ! ... peux pas... respir...

[Cdt de l’ÉdT] : Pas de panique, on va te sortir de là !

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :





- » **Essayer de vous libérer sans endommager la flore** –  et faites progresser de **1** toutes les Pistes de Temps. Ensuite, lisez l’entrée **2782**.
- » **Vous libérer rapidement, par la force** –  pour lire l’entrée **2785**.

## ENTRÉE 2781 LE CŒUR DES TÉNÉBRES

Effectuez le Test suivant :

 **PRÉPARER LES SCANNERS POUR ANALYSER LE MONOLITHE DE LA TOURBIÈRE**

 = 

	Lisez l’entrée <b>2699</b> .
	Placez 1 marqueur sur la carte
	Circonstances planétaires
	Niveau de vigilance.

## ENTRÉE 2782 MYCÉLIUM

Canal comm de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : Du calme. Arrête de te débattre, tu vas finir par te blesser.

[ÉdT, agent 1] : Retirez-moi ce truc ! C’est en train de m’étrangler !

[Cdt de l’ÉdT] : Ne bouge pas, je vais trancher la liane autour de ton cou...

[ÉdT, agent 2] : Et moi celle autour de ta taille. Hé, elles disparaissent en s’enfonçant dans le sol comme des serpents !

[ÉdT, agent 1] : Enfin ! C’était horrible !



[Cdt de l’ÉdT] : J’imagine... Nous devons comprendre quelle est cette chose, et pourquoi elle t’a attrapé.

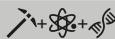



Cochez la case **C** de l’entrée **2712**. Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P000**.

## ENTRÉE 2783 LE CŒUR DES TÉNÉBRES

Effectuez le Test suivant :

 **PRÉLEVER DES ÉCHANTILLONS SANS UTILISER DE TECHNOLOGIE AVANCÉE**

 = 

	Lisez l’entrée <b>2661</b> .
	Placez 1 marqueur sur la carte
	Circonstances planétaires
	Niveau de vigilance.

## ENTRÉE 2784 SOUVENIR MORTEL

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] (haletant) : CAPCOM... on pense avoir réussi... à désamorcer l’objet. On retourne à l’atterrisseur.

[CAPCOM Vultur] : Exact, la gravité a disparu, ainsi que les générateurs de champ de force. C’est du bon boulot, Équipe de terrain. C’est juste que...

[Cdt de l’ÉdT] : Quoi, vous allez m’annoncer que l’objet part en morceaux ?

[CAPCOM Vultur] : Plus ou moins, oui. Il n’est plus protégé contre l’attraction des étoiles.

[Cdt de l’ÉdT] : On en est bien conscients ! Croisez les doigts pour nous. Les tentacules, plutôt.

---

**Rapport du capitaine du Journeyer**

Vénéérable Tétrarque,

J’ai le plaisir de vous annoncer que nos agents ont résolu la situation avec habileté, et que le système peut officiellement être colonisé. Conformément à vos instructions, je compte y passer deux semaines supplémentaires, pour scanner intégralement ses planètes et préparer l’accueil des premiers vaisseaux de colonisation.

J’aimerais toutefois que vous considériez l’idée d’y laisser le Journeyer un peu plus longtemps : le risque court encore que des forces hostiles veuillent revenir. Vous trouverez ci-joint un compte rendu détaillé de notre confrontation avec ces sentients belliqueux.

---

**Enregistrement du Conseil des Tétrarques**

[Ava] : Avez-vous la moindre idée de l’identité de ces sentients hostiles ?

[Trache’i] : Non, bien sûr. Personne n’en sait rien.

[Tohn McMuts] : Quelle que soit leur nature, ils doivent être déments... Une chose m’effraie bien plus que la violence : la folie.

[Tamara Woon] : Ils ne sont pas fous, Tohn.

[Ava] : Ah non ? Selon moi, un peuple qui veut annihiler un système tout entier ne peut être que fou.

[Tohn McMuts] : Tout à fait d’accord. Et en admettant que ce soit leur but, pourquoi s’interrompre et fuir à l’apparition soudaine d’un minuscule atterrisseur ?

[Tamara Woon] : Ce n’est pas clair... De toute évidence, ces sentients ont agi de la sorte pour une raison précise, et nous devons découvrir ce qui a déterminé leurs actions.

[Tohn McMuts] : Quelle tristesse de ne pouvoir tout simplement oublier ce cauchemar !

Si vous jouez cette Opération en tant que session unique, lisez l'entrée 2789. Sinon, poursuivez la lecture :

Chaque Membre d'équipage de l'Équipe de terrain est promu au Rang supérieur. Remplacez leur pochette de Rang actuelle par une pochette du Rang supérieur.

Défaussez toutes les cartes Mission.

Déplacez la carte Y19 (Epsilon Lyrae) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Déplacez la carte N08 (Système Epsilon Lyrae) de « Colonies » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2785 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Allez ! Ces lianes sont vraiment coriaces.

[ÉdT, agent 1] : Retirez-moi ces trucs...

[Cdt de l'ÉdT] : J'en ai tranché une première.

[ÉdT, agent 2] : Moi aussi.

[ÉdT, agent 1] : Ah, merci les gars. Ça serre de moins en moins.

[Cdt de l'ÉdT] : Les autres rentrent dans le sol comme des serpents... Tu es officiellement libre !

[ÉdT, agent 1] : Quel soulagement ! C'était moins une. Sur la fin, j'ai presque perdu conscience.

[ÉdT, agent 2] : Regardez, les lianes qu'on a tranchées sont encore là.

[Cdt de l'ÉdT] : Bien. Voilà des échantillons très intéressants à examiner.

Lancez .

Gagnez 1 Découverte Flore étrange et 1 Mycélium.

Cochez la case C de l'entrée 2712.



Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P000.

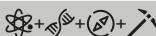

Lisez l'entrée 2720.

## ENTRÉE 2786 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Effectuez le Test suivant :

 **PRENDRE UNE PHOTO SANS ATTIRER L'ATTENTION**

 = 



	Lisez l'entrée 2599.
	Placez 1 marqueur sur la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

## ENTRÉE 2787 RONDE-BOSSE

Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée 2846 et faites un autre choix. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Journal personnel d'Atta

Les énigmes se succèdent... Selon le rapport de l'Équipe de terrain, l'intérieur de la sculpture n'était pas du tout régulier : ses murs étaient faits de régolithe, sans aucune valeur nutritive. Cela explique peut-être le fait que l'intérieur était rempli d'insectes morts. Cette exploration de la sculpture nous a permis de lever une partie du voile qui recouvre cette galerie d'art spatiale.

- Gagnez 1 
- Cochez la case B de l'entrée 2729 sans en appliquer le texte.
- Si un Membre d'équipage affecté est Pumilion, fait partie de la Section Ingénierie ou possède une Aptitude de Conversion , rien ne se passe. Sinon, cochez la case de l'entrée 2853 sans appliquer son texte.
- Placez le Membre d'équipage affecté dans « Équipage inactif ».
- Lisez l'entrée 2846.

## ENTRÉE 2788 SOUVENIR MORTEL

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : L'ennemi est en supériorité numérique. Et mieux armé, aussi, sans doute.

[ÉdT, agent 2] : Il y a peut-être un moyen de les ralentir, regarde... Ce panneau contrôle sûrement les bots de réparation...

[ÉdT, agent 1] : Et ils peuvent être incroyablement pénibles !

\*\*\* série de bips \*\*\*

[ÉdT, agent 2] : Ça fonctionne... Je les lance sur les envahisseurs.

\*\*\* un silence \*\*\*

[Cdt de l'ÉdT] : Regarde, il y en a de partout, ils perturbent nos ennemis. On bouge !

Choisissez le Chasseur ou le Saboteur. Retournez la carte Menace choisie, face « Harcelé » visible.

## ENTRÉE 2789 SOUVENIR MORTEL

Gagnez en points le double du nombre actuel sur le Compte à rebours. Puis ajoutez 2 points par Découverte unique sur le plateau Atterrisseur, et soustrayez 1 point par carte Blessure des Membres d'équipage. Le résultat dépend de votre score :

- 2 ou moins : Vous avez à peine survécu.
- 3-6 : Vous vous êtes bien débrouillés.
- 7-9 : Vous avez été très bons !
- 10+ : Vous avez été absolument incroyables !

Bravo ! Vous avez terminé l'Opération Souvenir mortel.

## ENTRÉE 2790 SOUVENIR MORTEL

Journal personnel de V-341 Roland

Ce jour-là, le fameux sentiment de peur dont parlent les autres sentients m'a frôlé comme jamais auparavant.

Nous avons eu du mal à rejoindre l'atterrisseur. L'Équipe de terrain était blessée, et ma combinaison endommagée. La machine a réussi à décoller j'ignore comment, la moitié de ses systèmes électroniques totalement déréglés.

Je crois que j'ai hurlé... Était-ce moi ou un autre ?

Nous avons retrouvé le *Journeyer* juste à temps, et le capitaine a fui sur-le-champ. Notre dernière vidéo montre l'objet de la taille d'une lune implorer : le système binaire est déstabilisé, et les deux étoiles changent de trajectoire, menaçant d'entrer en collision...

Par chance, nous étions déjà loin quand les deux soleils se sont percutés. Un trou noir venait d'engloutir le système planétaire le plus prometteur de cette partie de la galaxie. Ce jour-là, ma soif d'aventure s'est irrémédiablement détériorée.

Si vous jouez cette Opération en tant que session unique, lisez l'entrée 2714. Sinon, poursuivez la lecture :

- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Défaussez la moitié (arrondie à l'inférieur) des Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.
- Déplacez la carte Y18 (Epsilon Lyrae) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2791 MYCÉLIUM

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Hé, personne n'aurait vu mon compresseur ?

[Cdt de l'ÉdT] : Tu ne l'aurais pas laissé contre l'arbre où on s'est reposés tout à l'heure ?

[ÉdT, agent 1] : Si, mais il n'y est plus !

Perdez 1 Provisions. Placez 1 marqueur sur l'emplacement Perdu.

## ENTRÉE 2792 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Si cette case est déjà cochée, cette entrée prend fin. Sinon, poursuivez la lecture :

Chroniques d'Alburt Wonrock

L'épave du vaisseau attira l'attention des émissaires d'autant plus irrésistiblement que l'IA n'avait pu l'identifier. Hormis la mousse et les lianes qui l'avaient recouverte au cours de longs siècles passés sous ces latitudes humides et inhospitalières, elle semblait relativement intacte. L'explorer revenait à toucher une relique d'une civilisation ancestrale...

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Se faufiler dans l’épave** – Lisez l’entrée 2798.
- » **Entrer dans l’épave** – Lisez l’entrée 2794.
- » **Prélever des échantillons à l’extérieur** – Lisez l’entrée 2796.
- » **Faire demi-tour** – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2793 MYCÉLIUM

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Ah, maintenant c’est mon chargeur, qu’on m’a volé...

[ÉdT, agent 2] : Où ça ?

[ÉdT, agent 1] : Tu n’as pas vu ? Quelque chose a rampé depuis la lisière et l’a attrapé !


Choisissez 1 Membre d’équipage avec au moins 1 carte Équipement. Prenez au hasard 1 de ses cartes Équipement, et placez-la sur l’emplacement Perdu. Cet équipement est indisponible pour le moment. Si elle a des pions, défaussez-les du plateau de Planète.

## ENTRÉE 2794 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Effectuez le Test suivant :

 **ENTRER DANS L’ÉPAVE**  


||



||

Lisez l’entrée 2818.

---

Placez 1 marqueur sur la carte  
Circonstances planétaires  
Niveau de vigilance.

## ENTRÉE 2795 MYCÉLIUM

[Cdt de l’ÉdT] : Hé, attrapez-le, vite !

[ÉdT, agent 2] : Merde, ils sont trop rapides, j’ai pas pu le choper !

\*\*\* un silence \*\*\*

[Cdt de l’ÉdT] : Utilisons la radio. Où es-tu ?

[ÉdT, agent 1] : (parasites, paroles inintelligibles)

[ÉdT, agent 2] : Nous avons vu des tentacules t’attraper, tout va bien ?

[ÉdT, agent 1] : (des parasites perturbent) ... va bien... m’ont tiré jusque dans une fissure, puis... grotte souterraine. Je suis indemne, ne vous... quiétez pas. Je ne sais pas... ctement où je suis, mais je pense... curité.

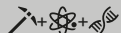
Placez sur le Secteur 8 un Membre d’équipage au hasard.

Rappelez-vous : si votre Membre d’équipage se trouve à présent sur un Secteur avec un numéro d’entrée révélé, lisez et résolvez cette entrée.

## ENTRÉE 2796 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

 **PRÉLEVER DES ÉCHANTILLONS À L’EXTÉRIEUR**  


||



||

Lisez l’entrée 2834.

---

Placez 1 marqueur sur la carte  
Circonstances planétaires  
Niveau de vigilance.

## ENTRÉE 2797 MYCÉLIUM

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



Enregistrement de l’Équipe de terrain

[CAPCOM Vultex] : Commandant, mes scanners indiquent que votre atterrisseur a décollé... DANS la planète !

[Cdt de l’ÉdT] : Vous êtes sûr ??

[CAPCOM Vultex] : Plus que certain.

[Cdt de l’ÉdT] : C’est un vrai cauchemar... Préparez une équipe de sauvetage, mais ne l’envoyez pas tout de suite. Peut-être qu’on finira par résoudre ce problème.

Placez la silhouette de l’Atterrisseur sur l’emplacement Perdu. Rappelez-vous, vous ne pouvez pas effectuer l’action Décoller s’il n’y a pas de silhouette Atterrisseur sur le Secteur de l’Atterrisseur.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 21 (porte-cartes Hangar) et retournez votre carte Atterrisseur, face « Endommagé » visible (sauf s’il s’agit d’un Atterrisseur de base).

Placez la carte P261 sur le Secteur 1.



[ÉdT, agent 1] : C’est toujours sur moi que ça tombe !

Placez sur le Secteur 8 un Membre d’équipage au hasard.

## ENTRÉE 2798 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Effectuez le Test suivant :

 **SE FAUFILER DANS L’ÉPAVE**  


||



||

Lisez l’entrée 2808.

---

Placez 1 marqueur sur la carte  
Circonstances planétaires  
Niveau de vigilance.

## ENTRÉE 2799 SOUVENIR MORTEL

Cour martiale du capitaine du *Journeyer*

[Ava] : Capitaine, pouvez-vous nous donner votre version de l’histoire une dernière fois ?

[Capitaine] : Quand nos capteurs ont détecté un pic inhabituel d’énergie émis par l’objet emprisonné entre les deux étoiles, j’ai aussitôt lancé l’alerte rouge, puis j’ai contacté l’Équipe de terrain pour leur dire d’évacuer sur-le-champ.

[Ava] : A-t-elle reçu cet ordre ?

[Capitaine] : Oui, le commandant me l’a confirmé.

[Ava] : À quel moment avez-vous perdu le contact avec l’Équipe de terrain ?

[Capitaine] : Environ quatre-vingt-dix secondes plus tard.

[Ava] : Et pourquoi ?

[Capitaine] : Le niveau d’énergie augmentait à une vitesse affolante. Il a fini par atteindre une intensité inégalée, ce qui a bloqué toute communication. Chaque seconde, le *Journeyer* devenait plus vulnérable. J’ai pourtant pris le risque d’attendre quatre-vingt-dix secondes de plus.

[Ava] : Quatre-vingt-dix ?

[Capitaine] : D’après mon scientifique en chef, quatre-vingt-dix secondes de trop.

[Trache’i] : Il a raison. Si nous avions perdu le *Journeyer*...

[Capitaine] : Je sais. De toute façon, prendre un tel risque n’avait pas de sens. L’Équipe de terrain n’a jamais pu décoller, et nous nous sommes échappés quelques instants avant l’explosion.

[Ava] : Merci capitaine, ce sera tout.

Si vous jouez cette Opération en tant que session unique, lisez l’entrée 2714. Sinon, poursuivez la lecture :

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 21 (porte-cartes Hangar) et retournez votre carte Atterrisseur, face « Endommagé » visible (sauf s’il s’agit d’un Atterrisseur de base).

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.

Déplacez la carte Y18 (Epsilon Lyrae) de « Cartes Système stellaire » (BoîtierB) à l’enveloppe « En Attente... ».

Retirez de leur pochette de rang tous les Membres d’équipage de l’Équipe de terrain.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2800 CLASSEUR DU VAISSEAU

Journal de recherche d’Atta, artefacts d’Espérance

La plaque de métal radioactive a dû se détacher de la bombe dans l’atmosphère et tomber au sol après l’explosion. Elle est de conception terrienne, mais totalement altérée. Je pense que ses créateurs ne comprenaient pas totalement comment elle aurait dû fonctionner.

Bien sûr, je peux me tromper, car la pièce métallique est complètement corrodée et partiellement fondue.

## ENTRÉE 2802 CLASSEUR DU VAISSEAU

Journal de recherche d'Atta, artefacts de la Bordure

Cette machine des assaillants est une de nos trouvailles les plus fascinantes. Composée de matériaux hétéroclites et relevant de différentes technologies, son seul but était de surchauffer au point de devenir un missile recouvert de plasma. Une arme conçue sans aucune considération pour les pertes civiles...

## ENTRÉE 2804 RONDE-BOSSE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, nous avons atteint un groupe de sculptures gigantesques. J'envisage d'entrer dans l'une d'elles. Nous pourrions comprendre un peu mieux leur structure. Pensez-vous que ce soit faisable ?

[ÉdT, agent pumilion] : Facile. Regarder.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » Ouvrir l'une des structures – Affectez 1 Membre d'équipage (sans le déplacer dans « Équipage inactif ») pour lire l'entrée 2787.
- » Rebrousser chemin – Lisez l'entrée 2846.

## ENTRÉE 2806 RONDE-BOSSE

Si la case de l'entrée 2853 n'est PAS cochée, lisez l'entrée 2804. Sinon, poursuivez la lecture :

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, nous n'aurions jamais dû détruire la sculpture... En s'écroulant, elle a fait s'effondrer une partie des plafonds. Du coup, le tunnel est rempli d'éboullis.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » Envoyer des sentients exhumer le tunnel – Affectez 1 Membre d'équipage pour lire l'entrée 2804.
- » Trouver une autre entrée (seulement si au moins 1 case de l'entrée 2840 est cochée) – lisez l'entrée 2804.
- » Rebrousser chemin – Lisez l'entrée 2846.

## ENTRÉE 2808 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Chroniques d'Alburt Wonrock

À un moment donné, l'émissaire en chef eut la certitude que leur hôte léthéien voyait clair dans son jeu : il avait compris que les émissaires tentaient de gagner du temps... Aussi, quand ils tentèrent d'entrer dans l'épave du vaisseau, le Léthéien réagit de manière presque hystérique, ce qui leur fit rapidement abandonner l'idée.

Cela ne les empêcha pas de prendre quelques photos et de prélever des échantillons, en toute discrétion...

Gagnez la Découverte unique 30.


Cochez la case de l'entrée 2792 sans appliquer son texte.

## ENTRÉE 2809 RONDE-BOSSE

Si cette case est déjà cochée, lisez l'entrée 2846 et faites un autre choix. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, nous atteignons enfin le bout du tunnel. Une forme sombre et irrégulière se profile devant nous... C'est la longue carcasse d'une créature ; elle s'étire de là où nous sommes jusqu'à la sortie. J'en ai des frissons !

Gagnez 1 

Cochez la case C de l'entrée 2729 sans en appliquer le texte.

Lisez l'entrée 2846.

## ENTRÉE 2810 RÉCIT

Dernier chapitre des Chroniques d'Alburt Wonrock

C'est le cœur brisé que je vous annonce la fin de cet ouvrage.

Ferraille, ce vestige de survie et d'espoir qui flottait dans l'espace, a cessé d'exister. Il semble que nous étions trop fragiles pour que nos agissements irrationnels soient sans conséquence, et trop vulnérables pour pouvoir nous permettre la moindre erreur.

Je n'ai cessé de les prévenir, de l'écrire, de le hurler dans les couloirs en flammes de Ferraille. Nul ne prêtait attention à mes propos.

Deux opérations mal planifiées, d'intenses disputes au sein de la Tétrarchie, des dommages importants infligés au *Journeyer*, des tensions entre les espèces à bord de la station...

Si nous avions été aussi unis qu'autrefois, nous aurions pu faire face à tout cela, et à bien plus encore. Mais non : affaiblis, divisés et impuissants, nous n'avons pu éviter cette ultime calamité, sans parler des autres... C'est avec tristesse que j'ai quitté l'agrégat anarchique qu'était notre base, mais jamais je ne regarderai en arrière. Ferraille a cessé d'exister.

Vous avez terminé la campagne *Aux Frontières de l'Infini*. Nous vous encourageons à recommencer pour trouver les fins alternatives, visiter d'autres planètes et mener d'autres projets de production et de recherche.

Lisez l'entrée 2137.

## ENTRÉE 2811 CARTE STELLAIRE

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Trache'i] : Commandant.

[Cdt de l'ÉdT] : Tétrarque Trache'i ! C'est un honneur...

[Trache'i] : Épargnez-moi votre baratin, commandant. Le rythme de la musique change en fonction de vos déplacements ?

[Cdt de l'ÉdT] : C'est exact. Le moindre geste de la main suffit à modifier la mélodie.

[Trache'i] : Donc il s'agit peut-être d'un langage, ou du moins d'une forme de communication.

Déplacez la carte 23 (*Communication sonore fongique*) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2812 RONDE-BOSSE

Si la case de l'entrée 2853 n'est PAS cochée, lisez l'entrée 2809. Sinon, poursuivez la lecture :

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Si seulement nous n'avions pas touché à cette sculpture... Son effondrement a fait s'écrouler le plafond du tunnel, qui est maintenant rempli de poussière.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » Faire déblayer le tunnel – Affectez 3 Membre d'équipage pour lire l'entrée 2809.
- » Trouver une autre entrée (seulement si au moins 2 cases de l'entrée 2840 sont cochées) – Affectez 1 Membre d'équipage pour lire l'entrée 2809.
- » Rebrousser chemin – Lisez l'entrée 2846.

## ENTRÉE 2813 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain




[ÉdT, agent 2] : Commandant, j'espère que vous m'entendez. Je suis coincé dans la grotte souterraine. C'est un endroit envoûtant, baigné en permanence dans une étrange musique... Néanmoins, sortir de là semble tout bonnement impossible. Je songe à utiliser des explosifs, mais j'ignore totalement si ça peut affecter la structure de la caverne. Commandant, vous me recevez ?

Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte P267.

## ENTRÉE 2814 RONDE-BOSSE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : J'ai atteint le fond du bassin et récolté une colonie importante de micro-organismes. Ma combi a des soucis, l'eau est trop froide, le système de régulation thermique tient à peine le coup. Vivement que je retrouve la surface !

- Gagnez 1 Découverte Micro-organisme.
- Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3).
- Si un Membre d'équipage affecté est Alucinar ou possède une Aptitude de Conversion , il est sain et sauf. Sinon, effectuez un Test de Survie pour le Membre d'équipage affecté : lancez trois dés de Blessure. Si le résultat est 1  ou 2 , il meurt. Retirez-le de sa pochette de Rang et Retirez-le du jeu.



- Placez le Membre d’équipage affecté (s’il y en a un) dans « Équipage inactif ».
- Lisez l’entrée 2846.

## ENTRÉE 2815 MYCÉLIUM

Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Commandant, je suis en train de sortir ! Les scanners ont fini de cartographier les grottes, et j’ai trouvé un tunnel pour les quitter. Je vois littéralement la lumière au bout du tunnel ! Restez à l’écoute.

Réactivez 3 .






Placez votre Membre d’équipage et tous les autres Membres de votre Secteur sur le Secteur 7.

## ENTRÉE 2816 RONDE-BOSSE

Si cette case est déjà cochée, lisez l’entrée 2846 et faites un autre choix. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

Enregistrement de l’Équipe de terrain

[Cdt de l’ÉdT] : Les échantillons d’eau contiennent des micro-organismes crymophiles, ainsi que des microbes très bien conservés qui n’étaient pas habitués à des températures aussi basses. Ils sont présents en grande quantité. Ça signifie qu’il y a eu une véritable extinction de masse...

- Gagnez 1 .
- Gagnez 2 Indices *Micro-organisme*.
- Cochez la case **A** de l’entrée 2729.
- Si un Membre d’équipage affecté est alucinar, fait partie de la Section Sécurité ou possède une Aptitude de Conversion , il est sain et sauf. Sinon, effectuez un Test de Survie pour le Membre d’équipage affecté : lancez trois dés de Blessure. Si le résultat est 1  et 1 , ou bien 2 , il meurt. Retirez-le de sa pochette de Rang et Retirez-le du jeu.
- Placez le Membre d’équipage affecté (s’il y en a un) dans « Équipage inactif ».

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » **Vous avez besoin de plus d’échantillons du fond de l’étang** – Affectez 1 Membre d’équipage (sans le déplacer dans « Équipage inactif ») pour lire l’entrée 2814.
- » **Retourner à l’intersection** – Lisez l’entrée 2846.

## ENTRÉE 2817 MYCÉLIUM

Canal comm de l’Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Commandant, je suis face à une fine paroi, et si j’en crois le scanner, la sortie se trouve juste derrière. Il est temps d’utiliser les explosifs. Le souffle va sans doute pulvériser la végétation alentour, et je pourrai alors ramasser ce qu’il en restera.

Gagnez 1 Mycélium.

Gagnez 2 Indices *Flore étrange*.

Placez votre Membre d’équipage et tous les autres Membres de votre Secteur sur le Secteur 7.

Lisez l’entrée 2720.

## ENTRÉE 2818 LE CŒUR DES TÉNÉBRES

Chroniques d’Alburt Wonrock

Sans tenir compte des avertissements de l’hôte, les émissaires entrèrent dans l’épave. Rouillée et envahie d’une végétation de tourbière, elle était définitivement hors d’usage. Pourtant, ces vestiges impressionnèrent les diplomates par leur beauté et leur étrangeté.

Ils eurent à peine le temps de prendre quelques photos et de prélever des échantillons que le Léthéien surgit derrière eux, furieux. Tenu par ses fonctions diplomatiques, il se borna à grogner, rugir et cracher.

« Dehors, traduisit l’IA d’une voix grotesquement calme. Vous profanez un lieu sacré, espèces de sauvages. »

La bande de sauvages quitta donc l’épave.

Gagnez 1 Découverte de n’importe quel type.

Gagnez la Découverte unique 30.

Placez 2 marqueurs sur la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

Cochez la case de l’entrée 2792 sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2819 FERRAILLE

Chroniques d’Alburt Wonrock

La décision déchirante d’ouvrir le feu sur nos propres compagnons avait été nécessaire, tout comme il est parfois indispensable d’amputer un membre gangrené pour empêcher la mort d’un malade.

Voilà ce qu’étaient ces mutins : nos membres gangrenés, des têtes brûlées aveuglées par le fantôme de leur propre liberté, prêtes à tous nous sacrifier pour faire aboutir leur projet irréaliste.

Il fallut les éliminer. Espérons que nos enfants nous pardonneront.

L’ambassadeur de la Terre, que nous accueillîmes peu après la fin des affrontements, s’adressa aux Tétrarques avec civilité et respect, et ces derniers firent de même. Éreintées, les deux parties craignaient que l’escalade de violence ne perdure. Il n’y avait plus à hésiter.

Au deuxième jour, les Tétrarques signèrent le traité. À partir de ce jour, l’avenir de Ferraille ne fit plus qu’un avec celui de la Terre.

Lisez l’entrée 2907.

## ENTRÉE 2820 RÉCIT

Chroniques d’Alburt Wonrock

Après avoir déchiffré les plans laissés par l’espèce de la Base de l’Anneau de glace, nos ingénieurs firent de leur mieux pour reconstituer des incubateurs fonctionnels.

On y plaça précautionneusement les vingt-quatre zygotes, qui entamèrent alors leur croissance terriblement longue.

La documentation indiquait qu’il pouvait s’écouler jusqu’à dix ans avant qu’un individu puisse quitter l’incubateur ; les machines furent entreposées dans une aile sécurisée de l’infirmerie, qui leur est dédiée. Nous pensons souvent à eux car malgré tous les événements douloureux que nous avons subis et ceux susceptibles de se reproduire, ces êtres en devenir nous apportent de l’espoir.

Si vous êtes l’un de ces vingt-quatre survivants et que vous lisez ceci, bienvenue à la maison... Vous serez toujours ici chez vous, parmi les Ferrailleurs de l’espace.

Lisez l’entrée 2137.

## ENTRÉE 2821 RÉCIT

Mais ce n’était que le début... Tous les non humains furent répartis entre les colonies, et durent verser de nouveaux impôts à la Terre, en contrepartie de sa prétendue protection.

Les chefs de Section furent remplacés par des sbires de Bayford, venus de la Terre.

Lisez l’entrée 2613.

## ENTRÉE 2828 FERRAILLE

Premier discours de l’ambassadeur Thomas Bayford devant le Conseil des Tétrarques

Révérés Tétrarques,

Au nom de la Terre, j’aimerais vous remercier d’avoir dirigé si longtemps ce fragment disparu de notre grande civilisation. Vos efforts ont été considérables : ils ne seront jamais oubliés.

Vous serez heureux d’apprendre que cette lourde responsabilité quitte enfin vos épaules. Bien sûr, les descendants de la Terre sont invités à rester et nous aider en nous faisant profiter de leur expertise ; quant aux membres des autres espèces intelligentes, ils seront récompensés par des postes importants dans nos colonies. Leur sécurité sera garantie, car la Terre prendra en charge leur protection ; les honoraires de cette charge seront négociés par des contrats distincts. Certains de nos futurs officiers subalternes se verront attribuer les fonctions de chefs de Section, ce qui leur donnera l’occasion d’acquérir une expérience pratique. Par ailleurs, comme Ferraille est sur le point de devenir un avant-poste de la Terre, son nom sera désormais Mirador. En outre...

Lisez l’entrée 2765.


## ENTRÉE 2829 RONDE-BOSSE

Si cette case est déjà cochée, lisez l’entrée 2846 et prenez une autre décision. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

**Enregistrement de l'Équipe de terrain**

[Cdt de l'ÉdT] : Vous pensez que l'échantillon pris en surface suffira ?

[ÉdT, agent 1] : Je suppose... Même mon microscope de base indique la présence d'une multitude de micro-organismes crymophiles, à la fois dans l'eau et dans la glace.

Gagnez 1 

Cochez la case **A** de l'entrée 2729.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité tranche) :

- » Envoyer quelqu'un plonger pour prélever des échantillons – Affectez 1 Membre d'équipage (sans le déplacer dans « Équipage inactif ») pour lire l'entrée 2816.
- » Retourner à l'intersection – Lisez l'entrée 2846.

**ENTRÉE 2830 MYCÉLIUM****Canal comm de l'Équipe de terrain**

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, vous me recevez ? Nous sommes en difficulté... *Journeyer*, est-ce que vous me recevez ? Envoyez une navette dès que possible !

Placez la carte **P266** au-dessus de toutes les cartes du Secteur 1.

**Attention** : Tous les Membres d'équipage qui ne seront pas sur le Secteur de l'Atterrisseur à la fin de la Piste de Temps seront tués !

**ENTRÉE 2831 CARTE STELLAIRE****Enregistrement de l'Équipe de terrain**

[ÉdT, agent 2] : Commandant, j'aperçois une machine coincée dans la roche. Elle est si abîmée que j'ai du mal à l'identifier.

[ÉdT, agent 2] : Technologie inconnue. On devrait récupérer tout ce qu'on peut et soumettre ces débris à des tests poussés.

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, cette épave nous permettra peut-être de comprendre comment la colonie a été annihilée.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Extraire la machine (seulement si la Découverte unique 11 n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page 31 du Classeur du Vaisseau) – Affectez 1 Membre d'équipage de Rang 3 pour déplacer la carte 11 (*Drone de guerre*) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».
- » Retourner à l'Atterrisseur – Cette entrée prend fin.

**ENTRÉE 2832 RONDE-BOSSE****Enregistrement de l'Équipe de terrain**

[Cdt de l'ÉdT] : C'est la fin du tunnel, voici le bassin gelé.

[ÉdT, agent 1] : Sa forme est aussi régulière que les autres structures alentour.

[Cdt de l'ÉdT] : Je suis curieux de savoir ce qu'il cache. Nous pouvons prendre des échantillons de glace au bord... ou aller prélever de l'eau au fond.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche) :

- » Prélever des échantillons de glace – Lisez l'entrée 2829.
- » Envoyer quelqu'un plonger – Affectez 1 Membre d'équipage (sans le déplacer dans « Équipage inactif ») pour lire l'entrée 2816.

**ENTRÉE 2833 MYCÉLIUM****Canal comm de l'Équipe de terrain**

[ÉdT, agent 1] : Je vois les capsules de sauvetage sur mon scanner, chef. Elles suivent nos coordonnées.

[ÉdT, agent 2] : Les voilà, à quatre heures.

[Cdt de l'ÉdT] : Pile au bon moment !

Lisez l'entrée 2857.

**ENTRÉE 2834 LE CŒUR DES TÉNÉBRES****Canal comm de la mission diplomatique**

[Émissaire en chef] : Racontez-nous encore l'histoire de ce vaisseau...

[Léthéien] : Je ne vais pas me répéter.

[Émissaire en chef] : Mais cela aurait plus de sens de l'entendre ici-même. Et si...

[Léthéien] : Arrêtez ! Qu'est-ce que vous faites ?

[Émissaire en chef] : Voyons, pas besoin de s'énerver... Mes collègues sont des scientifiques, ils prélèvent simplement des échantillons...

[Léthéien] : Des échantillons ?? C'est un lieu sacré, vous ne pouvez toucher à rien !

Gagnez 2 Indices *Flore étrange*.

Gagnez la Découverte unique 30.

Placez 1 marqueur sur la carte Circonstances planétaires *Niveau de vigilance*.

Cochez la case de l'entrée 2792 sans appliquer son texte.

**ENTRÉE 2835 FERRAILLE****Chroniques d'Alburt Wonrock**

L'inquiétude était presque palpable. Les discussions, de plus en plus tendues, tournaient parfois à l'échange violent. Les bellicistes étaient de plus en plus nombreux ; je croisai même une rixe ou deux... La situation devenait peu à peu incontrôlable.

Lisez l'entrée 2828.

**ENTRÉE 2838 RÉCIT**

Tous les non humains furent forcés de quitter Ferraille, et les colonies où ils s'établirent furent soumises à de nouveaux impôts à verser à la Terre. Or ce n'était que le début... Les chefs de Section furent licenciés et remplacés par de nouveaux arrivants terriens – en majorité des sbires de Bayford. Ce dernier rejoignit en théorie le Conseil des Tétrarques, mais son opinion commença à prévaloir dans les affaires les plus cruciales.

Lisez l'entrée 2653.

**ENTRÉE 2839 FERRAILLE****Rapport d'un ingénieur de Ferraille**

Aux chefs de Section : les dommages infligés par les rebelles au croiseur de la Terre n'ont pas suffi pour le neutraliser. Nous faisons de notre mieux pour réparer les dégâts. Les drones terriens sont incroyablement rapides et précis. Le vaisseau de guerre sera bientôt comme neuf.

- Défaussez 1 marqueur de ce Secteur.
- Si la carte **B05** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3), défaussez 1 marqueur supplémentaire de ce Secteur.
- Si la carte **B09** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3), défaussez 2 marqueurs supplémentaires de ce Secteur.
- Ensuite, lancez un D10. Vous pouvez affecter 1 Membre d'équipage disponible pour relancer ce dé (autant de fois que vous voulez). Appliquez l'effet correspondant à votre résultat :
  - **0-4** : *Manque d'oxygène* – Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 2.
  - **5-9** : *La dernière soudure* – Défaussez 1 marqueur supplémentaire de ce Secteur et placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 2.

**ENTRÉE 2840 RONDE-BOSSE****Enregistrement de l'Équipe de terrain**



[ÉdT, agent 1] : Les drones de reconnaissance sont revenus. L'embranchement de gauche débouche sur un bassin, celui du milieu s'enfonce plus profondément dans la lune, et celui de droite conduit à un autre groupe de sculptures, bien plus grandes que celles vues jusqu'à présent.

Si au moins 1 case de cette entrée est déjà cochée, lisez l'entrée 2846 et faites un autre choix.

Sinon, poursuivez la lecture :

Cochez 1 case pour chaque Membre d'équipage affecté.



- Si au moins 1 des Membres d'équipage affectés est aérugon, fait partie de la Section Sciences/Reconnaissance, ou possède une Aptitude de Conversion  / , gagnez 2 Indices *Minéral* et 2 Indices *Micro-organisme*.
- Placez les Membres d'équipage affectés dans « Équipage inactif ».
- Ensuite, lisez l'entrée 2846 et prenez une autre décision.

## ENTRÉE 2841 MYCÉLIUM

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, je pose l'enceinte au sol pour permettre à notre IA de... eh bien, de parler dans la langue des... champignons.

[CAPCOM Vultre] : Bien reçu. Parler avec une planète m'est totalement familier. Souvenez-vous de la Mère, le corps céleste capable de contrôler les esprits dans une autre dimension !

[Cdt de l'ÉdT] : Je l'allume. Qu'est-ce que... ?!?

Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur 8.

Remplacez le PDI sur le Secteur 8 par la carte P268 (si elle n'y est pas déjà).

## ENTRÉE 2842 MYCÉLIUM

### Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Révérée Tétrarque, nous venons d'obtenir la traduction du message suivant, et... oui, elle semble plus indulgente. Moins impulsive.

[Trache'i] : C'est bon signe. Elle vous voit encore clairement comme des intrus, mais peut-être ne vous considère-t-elle plus comme une menace.

[Cdt de l'ÉdT] : L'entité a beaucoup d'assurance. Elle se voit comme une facette omnipotente de ce monde, bien trop puissante pour avoir peur. Elle veut... L'IA indique qu'elle veut jouer.

[Trache'i] : Intéressant. Comment ?

[Cdt de l'ÉdT] : Je me demande si ce n'est pas une erreur de traduction. « Apprendre » et « jouer » sont sans doute synonymes, dans sa langue. Devrions-nous... apprendre ?

[Trache'i] : Absolument.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Demander à Mycélia ce qu'elle est vraiment – lisez l'entrée 2847.
- » Demander à Mycélia d'où elle vient – lisez l'entrée 2848.
- » Demander à Mycélia pourquoi elle s'intéresse tant à vous – lisez l'entrée 2849.
- » Ne poser aucune question, c'est l'heure de faire affaire – lisez l'entrée 2850.

## ENTRÉE 2843 MYCÉLIUM

### Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, ce que nous vivons là est fascinant... Je viens d'activer l'IA pour qu'elle décrypte les sons que nous entendons. Nous allons bientôt tenter de communiquer avec l'entité qui réside sur cette planète... ou peut-être avec la planète elle-même.

Regardez combien de cases sont cochées à l'entrée 2720 et appliquez l'effet correspondant :

- 0 : lisez l'entrée 2844.
- 1-2 : lisez l'entrée 2842.
- 3+ : lisez l'entrée 2845.

## ENTRÉE 2844 MYCÉLIUM

### Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Révérée Tétrarque, nous commençons à comprendre le langage de cette entité, mais...

[Trache'i] : Que dit-elle ?

[Cdt de l'ÉdT] : Eh bien, pas grand-chose. Elle formule surtout des émotions, ce qui ne simplifie pas la traduction... Elle est timide mais curieuse, et veut... jouer avec nous. Elle veut apprendre qui nous sommes.

[Trache'i] : Éprouve-t-elle de l'hostilité ?

[Cdt de l'ÉdT] : Jamais. Elle a beaucoup d'assurance, et se voit comme une facette omnipotente de ce monde, bien trop puissante pour avoir peur.

[Trache'i] : Vous avez indiqué qu'elle voulait jouer. Dites-m'en plus...

[Cdt de l'ÉdT] : Je me demande si ce n'est pas une erreur de traduction. « Apprendre » et « jouer » sont sans doute synonymes, dans sa langue. Devrions-nous, euh... jouer avec elle ?

[Trache'i] : Absolument.

Gagnez 1 Découverte *Flore étrange* et 1 Découverte *Spécimen vivant*.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Demander à Mycélia ce qu'elle est vraiment – lisez l'entrée 2847.
- » Demander à Mycélia d'où elle vient – lisez l'entrée 2848.
- » Demander à Mycélia pourquoi elle s'intéresse tant à vous – lisez l'entrée 2849.
- » Ne poser aucune question, il est temps de faire affaire – lisez l'entrée 2850.

## ENTRÉE 2845 MYCÉLIUM

### Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Tétrarque Trache'i, la planète est habitée par une sorte d'entité omnipotente. Vous aviez raison : elle se sert de la musique pour communiquer avec nous.

[Trache'i] : Et que dit-elle ?

[Cdt de l'ÉdT] : Eh bien, nous n'avons qu'une traduction approximative... Elle est furieuse.

[Trache'i] : Furieuse ?

[Cdt de l'ÉdT] : Très. Elle nous accuse de détruire son royaume. Elle nous demande de nous expliquer... et de lui « rendre nos affaires ».

[Trache'i] : Comment ça, vos affaires ?

[Cdt de l'ÉdT] : Oui... l'entité nous a volé nos...

[Trache'i] : Donnez-lui immédiatement tout ce qu'elle demande. Présentez-lui vos excuses, et faites amende honorable.

Maîtrisez le processus de communication, que diable. Il s'agit là d'une découverte formidable, ne la gâchez pas.

Vous pouvez défausser toutes les Découvertes non-unicques de l'Atterrisseur, placer toutes les cartes Équipement sur l'emplacement Perdu et perdre toutes vos Provisions pour lire l'entrée 2842.

Sinon, poursuivez la lecture :

### Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Suivez-moi jusqu'aux grottes ! Magnez-vous !

[ÉdT, agent 1] : Pourquoi les grottes, chef ?

[Cdt de l'ÉdT] : Cette entité suprême semble contrôler toute la matière organique de cette planète ; il y en aura forcément moins dans les cavernes rocheuses. Allez, courez !

Remplacez le PDI sur le Secteur 7 par la carte P267.

Retournez la Découverte unique 23, vous ne pouvez plus utiliser ses effets.

## ENTRÉE 2846 RONDE-BOSSE

### Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, nous descendons dans un des souterrains. Ils ne sont sans doute pas uniquement fonctionnels : même ici, nous voyons des structures d'une beauté exceptionnelle.

[CAPCOM] : Nous analysons vos données, commandant, mais nous ignorons qui les a érigées.

[ÉdT, agent 1] : Je parie que ce sont les Bâtisseurs. Qui d'autre en aurait eu les moyens ?

[Cdt de l'ÉdT] : Les Bâtisseurs ne prêtaient pas d'importance à l'esthétique.

[ÉdT, agent pumilion] : Fourchette.

[Cdt de l'ÉdT] : Quoi ?

[ÉdT, agent pumilion] : Fourchette. Là.

[Cdt de l'ÉdT] : Ah, d'accord. CAPCOM, il y a une intersection. De là où nous sommes, nous pouvons continuer d'explorer ou quitter la planète, si vous avez besoin de nous.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » Envoyer les prospecteurs en premier – Affectez 1 ou 2 Membres d'équipage (sans les déplacer dans « Équipage inactif ») pour lire l'entrée 2840.
- » Emprunter le tunnel de gauche – lisez l'entrée 2832.
- » Emprunter le tunnel du milieu – lisez l'entrée 2812.
- » Emprunter le tunnel de droite – lisez l'entrée 2806.
- » Retourner au *Journeyer* (cela mettra fin à cette expédition) – lisez l'entrée 2775.

## ENTRÉE 2847 MYCÉLIUM

Le traité avec Mycélia

[Trache'i] : J'ai dit à l'Équipe de terrain de demander à l'entité ce qu'elle était exactement.

[Atta] : Une question requérant la conscience de soi. Une manière plutôt risquée d'entamer un dialogue interplanétaire...

[Trache'i] : Oui. Si elle ne l'avait pas eue, cela aurait pu déclencher un conflit. Nous avons de la chance.

[Atta] : Dites-moi tout.

[Trache'i] : Elle s'est présentée comme une « couverture » – du moins est-ce le terme le plus approchant selon l'IA. L'entité se voit comme un mécanisme de protection servant à garder la planète au chaud, heureuse et vivante, mais trop consciente pour être pleinement satisfaite de sa fonction.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Demander à Mycélia d'où elle vient – Lisez l'entrée 2848.
- » Demander à Mycélia pourquoi elle s'intéresse tant à vous – Lisez l'entrée 2849.
- » Ne poser aucune question, il est temps de faire affaire – Lisez l'entrée 2850.

## ENTRÉE 2848 MYCÉLIUM

Le traité avec Mycélia

[Atta] : L'Équipe de terrain a-t-elle demandé à l'entité d'où elle venait ?

[Trache'i] : Oui, sa réponse est troublante : comme elle a toujours été là, elle n'a jamais développé de notion d'espace. Elle pensait ne faire qu'une avec la planète !

[Atta] : Naturellement.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Demander à Mycélia ce qu'elle est vraiment – Lisez l'entrée 2847.
- » Demander à Mycélia pourquoi elle s'intéresse tant à vous – Lisez l'entrée 2849.
- » Ne poser aucune question, il est temps de faire affaire – Lisez l'entrée 2850.

## ENTRÉE 2849 MYCÉLIUM

Le traité avec Mycélia

[Atta] : J'aimerais vraiment savoir pourquoi l'entité était si curieuse à notre égard.

[Trache'i] : Moi aussi. J'ai eu l'impression qu'elle jouait avec l'Équipe de terrain, à la fois fascinée par leur nature, mais trop timide pour oser leur demander ce qu'ils étaient. Et croyez-le ou non, c'est plus ou moins ce qu'elle a dit...

[Atta] : Qu'elle jouait avec eux ?

[Trache'i] : Comme un enfant qui découvre un jouet mystérieux. Elle leur a expliqué qu'elle n'avait connu que la solitude durant des éons, et qu'elle n'avait jamais eu personne avec qui interagir.

[Atta] : Un enfant qui s'ennuyait...

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Demander à Mycélia ce qu'elle est vraiment – Lisez l'entrée 2847.
- » Demander à Mycélia d'où elle vient – Lisez l'entrée 2848.
- » Ne poser aucune question, il est temps de faire affaire – Lisez l'entrée 2850.

## ENTRÉE 2850 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Révérée Tétrarque, nous avons de nouveau besoin de votre aide. Il semble que nous ayons irrité l'entité...

[Trache'i] : Comment ?

[Cdt de l'ÉdT] : Elle ne comprend pas ce que nous voulons. Lorsque je lui ai demandé la permission de prendre du mycélium avec nous, elle s'est sentie profondément insultée. Elle considère sans doute tout le mycélium de la planète comme son corps, et ne veut pas se séparer de la moindre cellule... ! Pour elle, ce serait un geste sacrilège !

[Trache'i] : Pas forcément. Comme vous l'avez dit, l'entité ne vous comprend pas. Demandez-lui ce qu'elle veut en échange.

[Cdt de l'ÉdT] : Je vous remercie. J'y vais de ce pas.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Expliquer à Mycélia que si elle décide de vous aider, elle pourra rencontrer de nombreux sentients différents, et que vous lui en présenterez de nouveaux régulièrement – Lire l'entrée 2851.
- » Expliquer à Mycélia que vous pourriez emporter une partie d'elle dans votre base, et peut-être même sur d'autres mondes – Lisez l'entrée 2852.

## ENTRÉE 2851 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, nous avons convaincu l'entité de coopérer ! L'entité que nous avons d'abord surnommée Mycélia est folle de joie à l'idée d'accueillir d'autres catégories d'êtres sentients sur sa planète. Elle sera heureuse, dit-elle, de diversifier ses expériences d'interaction. Notre Rover est un peu cabossé, et nous l'avons rempli de mycélium et d'autres ressources, mais il va nous ramener sans peine à l'atterrisseur. Terminé.

Déplacez la carte **Y29** (Beta Cygni) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Déplacez la carte **S14** (Conseils de Mycélia) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Gagnez la Découverte unique **27**.

Comptez le nombre de marqueurs sur la carte Mission **M18** et appliquez l'effet correspondant :

- **0-5** : Rien ne se passe.
- **6** : Gagnez 1 
- **7** : Gagnez 2 
- **8 ou plus** : Gagnez 3 

Défaussez ensuite la carte Mission **M18**.

Retirez du jeu la carte Atterrisage **L7**.

Placez 2 Découvertes de n'importe quel type dans « Découvertes récoltées ».

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **27** (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2852 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, mission accomplie ! L'entité que nous avons d'abord surnommée Mycélia a jugé notre idée intéressante, et est prête à nous octroyer un fragment d'elle-même. L'accord implique que nous prenions avec nous ce fragment à bord du *Journeyer*, que nous lui permettions de voyager quelques temps à nos côtés, puis que nous le ramenions sur sa planète d'origine, où il pourra alors partager ses expériences vécues avec le reste de Mycélia. En tant que fraction infime de l'entité, le fragment qui nous accompagnera est bien moins intelligent, mais tout aussi curieux. La période qui commence va être des plus intéressantes !

Déplacez la carte **Y29** (Beta Cygni) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Déplacez la carte **S14** (Conseils de Mycélia) de « Crises à venir » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Gagnez la Découverte unique **27**.

Comptez le nombre de marqueurs sur la carte Mission **M18** et appliquez l'effet correspondant :

- **0-5** : Rien ne se passe.
- **6** : Gagnez 1 
- **7** : Gagnez 2 
- **8 ou plus** : Gagnez 3 

Défaussez ensuite la carte Mission **M18**.

Retirez du jeu la carte Atterrisage **L7**.

Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**).

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **27** (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2853 RONDE-BOSSE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Faites extrêmement attention.

[Scientifique pumilion] : Prudence.

[Cdt de l'ÉdT] : Commencez ici. Et...

\*\*\* sifflement d'une foreuse. Grand fracas d'un écroulement \*\*\*



[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, la structure s'est effondrée, le sol en tremble encore. Il ne reste qu'un nuage de débris... et quelques minerais rares.

[ÉdT, agent 1] : Et une sorte de tunnel.

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, un tunnel, aussi. Ou plutôt, des espaces creux sous les structures écroulées. On dirait qu'il y a une autre spirale, mais souterraine... Les sculptures sont reliées entre elles !

[CAPCOM Vulter] : Poursuivez, mais avec précaution.

Cochez cette case.

- Si un Membre d'équipage affecté est un Pumilion, fait partie de la Section Sciences/Ingénierie ou possède une Aptitude de Conversion  / , gagnez 1 Découverte Minéral. Sinon, gagnez 2 Indices Minéral.
- Placez le Membre d'équipage affecté dans « Équipage inactif ».
- Lisez l'entrée 2846.

## ENTRÉE 2854 CARTE STELLAIRE

Souvenir mortel, analyse de l'objet

En venant récupérer les débris qui ont survécu à la destruction de Souvenir mortel (nous ignorons comment ils ont pu résister), nous avons trouvé un appareil ayant sans doute servi à asperger la zone de liquide. Comme sa technologie n'est pas celle des Bâtisseurs, nous présumons qu'il appartenait aux ennemis qui ont tenté de précipiter l'explosion de Souvenir mortel.

Déplacez la carte 18 (Pulvérisateur corrosif) de « Découvertes uniques » (Boîtier A) à l'enveloppe « En Attente... ».

## ENTRÉE 2855 FERRAILLE

Chroniques d'Alburt Wonrock

J'errais en écoutant, dans l'espoir de savoir ce que les Ferrailleurs pensaient de la tournure des événements. À ma grande satisfaction, la plupart semblaient faire confiance aux Tétrarques et aux chefs de Section. Je croisais ici ou là un belliciste qui appelait à la révolte, mais par chance ils n'étaient pas nombreux.

Cochez la case A de l'entrée 2985. Ensuite, lisez l'entrée 2828.

## ENTRÉE 2856 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Canal comm de la mission diplomatique


[Léthéien] : Que faites-vous là ?

[Émissaire en chef] : Votre récit du Chaudron nous a profondément inspirés, et nous voulions...

[Léthéien] (sur un ton agressif) : Nous n'avez pas à vouloir quoi que ce soit ! Vous n'êtes que des invités !

[Émissaire en chef] : Nous en sommes bien conscients, nous n'avons fait qu'un rapide tour...

[Léthéien] : Ceci est notre lieu sacré ! Des centaines de vaillants Léthéiens y ont péri. Nul n'est autorisé à y « faire un tour », bande de sauvages sans cervelle !

Gagnez 3 .

Gagnez la Découverte unique 20.

Placez 3 marqueurs sur la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

Cochez la case de l'entrée 2603 sans appliquer son texte.

## ENTRÉE 2857 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Bien, dites au revoir à la planète des champignons, le Journeyer nous attend.

[ÉdT, agent 1] : Il semblerait qu'elle ne veuille pas nous laisser partir... Regardez le fuselage, il est recouvert de mycélium !

[Cdt de l'ÉdT] : Ces formes et ces spirales sont vraiment intrigantes ! On dirait presque qu'il y a une volonté derrière ces motifs...




[ÉdT, agent 1] : Comme si... la planète voulait nous dire quelque chose.

[Cdt de l'ÉdT] : Ça vaudra peut-être la peine d'y revenir. Allez, tout le monde à bord.

Déplacez la carte Y29 (Beta Cygni) de « Cartes Système stellaire » (Boîtier B) à l'enveloppe « En Attente... ».

Retirez du jeu la carte Atterrissage L7.

Comptez le nombre de marqueurs sur la carte Mission M18 et appliquez l'effet correspondant :

- 0-5 : Rien ne se passe.
- 6 : Gagnez 1  gagnez la Découverte unique 27 et défaissez la carte Mission M18.
- 7 : Gagnez 2  gagnez la Découverte unique 27 et défaissez la carte Mission M18.
- 8 ou plus : Gagnez 3  gagnez la Découverte unique 27 et défaissez la carte Mission M18.

1. Tous les Membres d'équipage qui ne sont pas sur le Secteur de l'Atterrisseur sont tués ! Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.
2. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 27 (Quitter la planète) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2858 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Chroniques d'Alburt Wonrock

Personne ne sut pourquoi, mais les Léthéiens détournèrent le regard et laissèrent simplement les émissaires contempler l'arène. Peut-être intérieurement ne le souhaitaient-ils pas, mais ils n'en montrèrent rien. Certains diront que ce jour-là, ils firent un geste amical envers nous, mais je doute fort qu'ils puissent être aussi courtois... Après tout, l'arène en soi prouvait à quel point ce n'étaient que des monstres brutaux.

Gagnez la Découverte unique 20.

Cochez la case de l'entrée 2603 sans appliquer son texte.

## ENTRÉE 2859 RONDE-BOSSE

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, nous quittons l'atterrisseur pour explorer la lune. Nous sommes entourés de structures géométriques et de sculptures d'une beauté stupéfiante.

[ÉdT, agent 1] : Regardez, commandant, là-bas.

[Cdt de l'ÉdT] : Ah oui, nous apercevons une colonne hexagonale, et une spirale composée de plusieurs sculptures.

[ÉdT, agent 1] : Ces formes régulières, les alignements... C'est l'œuvre de sentients.

[Cdt de l'ÉdT] : Ça se pourrait, oui. Je me demande si elles sont creuses. On pourrait peut-être percer un trou dans l'une d'elles, pour en savoir plus...

[Scientifique pumilion] : Pouvoir. Percer.

[CAPCOM] : Soyez prudents, Équipe de terrain.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » Creuser un trou dans l'une des structures – Affectez 1 Membre d'équipage (sans le déplacer dans « Équipage inactif ») pour lire l'entrée 2853.
- » Il vaut mieux ne pas les détruire. Continuer d'avancer – lisez l'entrée 2846.

## ENTRÉE 2860 MYCÉLIUM

Canal comm de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : On y est presque... Allonge-toi. Voilà, ça va aller.

[ÉdT, agent 1] : Désolé, commandant, je ne l'ai pas vu venir. Putain, comme j'ai mal...

[Cdt de l'ÉdT] : Ne t'inquiète pas, l'équipe médicale à bord du Journeyer est déjà prête à t'accueillir.

[ÉdT, agent 2] : Commandant, le mycélium a partiellement envahi nos appareils de communication ; ça forme des motifs étrangement réguliers.

[Cdt de l'ÉdT] : Espérons que ça ne pose pas de problème. Lancez les procédures d'urgence !

- Tous les Membres d'équipage du Secteur **8** sont tués !
- Retirez leurs cartes Membre d'équipage de leurs pochettes de Rang, et rangez ces pochettes dans les compartiments de Section correspondants. Placez les cartes Membre d'équipage sur les plateaux Équipage.
- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Défaussez la moitié (arrondi à l'inférieur) des Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **27** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 2861 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

### Chroniques d'Alburt Wonrock

Les Léthéiens enrageaient à l'idée que la délégation voie l'intérieur de leur arène, mais je suppose qu'ils voulaient également éviter de compromettre les négociations. Leur langage corporel révélait qu'ils s'étaient crispés, mais ils finirent par laisser entrer les émissaires. En revanche, ces derniers sentirent les regards suspicieux des Léthéiens dans leur dos à chaque instant de la visite.

Gagnez 1 

Gagnez la Découverte unique **20**.

Placez 1 marqueur sur la carte Circonstances planétaires Niveau de vigilance.

Cochez la case de l'entrée **2603** sans en appliquer le texte.

## ENTRÉE 2862 FERRAILLE

### Rapport d'un ingénieur de Ferraille

Aux chefs de Section : mission accomplie. Nous avons augmenté la puissance de nos canons, mais l'impact est le double de ce que prévoit la norme, donc j'ignore combien de temps ils tiendront. Il est temps d'améliorer le système de défense.

- Placez la carte **P328** au-dessus de toutes les cartes du Secteur **5**.
- Si la carte **B12** se trouve dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**), vous pouvez défausser le marqueur Temps de la carte *Menace Sabretooth des Rebelles / Space Ranger de la Terre*.
- Si la carte **B13** se trouve dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**), vous pouvez défausser le marqueur Temps de la carte *Menace Sabretooth des Rebelles / Space Ranger de la Terre*, ET vous pouvez placer la silhouette du *Sabretooth des Rebelles / Space Ranger de la Terre* sur le Secteur **1, 2, 3, 4, 5, 6** ou **7**.
- Ensuite, lancez un D10. Vous pouvez affecter 1 Membre d'équipage disponible pour relancer ce dé (autant de fois que vous voulez). Appliquez l'effet correspondant à votre résultat :
  - » **0-6** : *Court-circuit* – Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P333**.
  - » **7-9** : » *Rien ne se passe* – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2868 RÉCIT

La première mesure du gouverneur autoproclamé – la plus brutale – fut de répartir tous les non humains entre les colonies. Dans la pratique, Mirador devint une colonie ayant pour objectif de générer du profit pour la Terre.


Lisez l'entrée **2613**.

## ENTRÉE 2869 FERRAILLE

### Chroniques d'Alburt Wonrock







Dès que la porte de la salle des négociations se referma, des rumeurs inquiètes se mirent à circuler, de celles qui peuvent facilement tourner au conflit. Nous avons déjà traversé des périodes difficiles, mais cette fois la menace s'immisçait au sein de la communauté, en nous séduisant de son sourire radieux. Nous éprouvions le besoin d'entendre nos chefs dire que la situation était sous contrôle.

Votre premier Test de Diplomatie commence : Vous devez préparer une Réserve Diplomatie à côté du plateau de Planète, dans laquelle vous ajouterez et supprimerez des marqueurs pour calculer votre score dans ce domaine. Plus vous accumulez de marqueurs dans cette réserve, plus vous aurez de pouvoir dans les luttes diplomatiques. Souvenez-vous qu'il ne s'agit pas d'un simple Test, vous ne pouvez donc pas utiliser de cartes de Section, d'Aptitudes de Conversion, ou d'autres effets qui influencent les Tests.

Certains Tests de Diplomatie vous permettent de dépenser des Découvertes ou des  : vous pouvez le faire librement, car ils ne vous seront plus d'aucune utilité.

**Test de Diplomatie** – Créez une Réserve Diplomatie avec des marqueurs pour compter ce score :

- Gagnez 1 marqueur pour chaque case cochée à l'entrée **2900**.

- Gagnez 1 marqueur si la carte **B21** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**).
- Vous pouvez choisir jusqu'à 6 Membres d'équipage dans l'Équipage disponible des Sections. Gagnez 1 marqueur pour chaque Membre d'équipage choisi appartenant à une espèce différente. Lancez un D10 pour chaque Membre choisi, notez le résultat et appliquez l'effet correspondant :
  - 0-5** : Placez ce Membre d'équipage dans l'« Équipage inactif ».
  - 6-9** : Il a perdu tout espoir en Ferraille. Retirez ce Membre d'équipage du jeu.
- Défaussez 1 marqueur pour chaque case cochée à l'entrée **2950**.
- Lancer autant de dés de Section que vous voulez (peu importe la Section). Vous pouvez défausser 1 Découverte de « Découvertes récoltées » ou 1  pour relancer 1  (autant de fois que vous voulez). Gagnez 1 marqueur pour chaque résultat  ou . Défaussez 1 marqueur pour chaque résultat  ou .

Retirez du jeu tous les dés lancés.

S'il y a **au moins 8 marqueurs** dans votre Réserve Diplomatie, défaussez tous ces marqueurs et lisez l'entrée **2855**.

Sinon, défaussez tous les marqueurs de la Réserve Diplomatie et lisez l'entrée **2835**.

## ENTRÉE 2870 CARTE STELLAIRE

### Journal d'exploration d'Epsilon Lyrae

Quelle tristesse de revoir ce système : son anéantissement est dû à notre incompétence. Les planètes fabuleuses qui jadis regorgeaient de vie filent lentement vers la gueule du trou noir au centre du système, où les attend une mort inévitable.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Explorer la bordure du disque d'accrétion** – (seulement si la Découverte unique **18** n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page **32** du Classeur du Vaisseau) – Affectez 2 Membres d'équipage de Rang 3 pour lire l'entrée **2854**.
- » **Explorer la zone plus loin du disque d'accrétion** – (seulement si la Découverte unique **29** n'est PAS dans le porte-cartes *Découvertes uniques* à la page **32** du Classeur du Vaisseau) – Affectez 2 Membres d'équipage de Rang 3 pour lire l'entrée **2774**.
- » **Quitter le système Epsilon Lyrae** – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2871 LE CŒUR DES TÉNÈBRES

- Si cette case est déjà cochée, déplacez tous les Membres d'équipage du Secteur 7 au Secteur 6, et cette entrée prend fin. Sinon, cochez-la et poursuivez la lecture :

### Chroniques d'Alburt Wonrock

Nous décidâmes de consulter une équipe de sentients compétents à bord de Ferraille, pour avoir son avis sur nos actions : après avoir analysé la situation et étudié le moindre mot prononcé par le représentant léthéien, ils nous conseillèrent sur nos prochaines décisions.

Si la carte **B02** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**), faites progresser de 1 la Piste des Discussions.

Si la carte **B11** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**), faites progresser de 2 la Piste des Discussions.

Déplacez tous les Membres d'équipage du Secteur 7 au Secteur 6.

## ENTRÉE 2872 FERRAILLE

### Rapport d'un ingénieur du Journeyer

Aux chefs de Section : nous avons éteint l'incendie et envoyé les drones colmater la coque. Dès que le câblage détruit par les flammes sera remplacé, la source d'énergie principale sera de nouveau opérationnelle. Dans environ dix minutes. Chiens de Terriens ! La capacité du moteur principal reste à 67%, mais... Quoi ? Je ne t'entends plus !

- Défaussez 1 marqueur de ce Secteur.
- Si la carte **B04** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**), défaussez 1 marqueur supplémentaire de ce Secteur.
- Si la carte **B07** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page **3**), défaussez 2 marqueurs supplémentaires de ce Secteur.

- Ensuite, lancez un D10. Vous pouvez affecter 1 Membre d’équipage disponible pour relancer ce dé (autant de fois que vous voulez). Appliquez l’effet correspondant à votre résultat :
  - **0-4** : *Manque d’oxygène* – Placez votre Membre d’équipage sur le Secteur 2.
  - **5-9** : *La dernière soudure* – Défaussez 1 marqueur supplémentaire de ce Secteur et placez votre Membre d’équipage sur le Secteur 2.

## ENTRÉE 2873 RÉCIT

La vie continua, et les conditions que nous avions définies avec l’ambassadeur finirent par devenir notre quotidien.

Si la case **H** de l’entrée 2985 est cochée, lisez l’entrée 2664.

Si la case **I** de l’entrée 2985 est cochée, lisez l’entrée 2684.

Sinon, lisez l’entrée 2838.

## ENTRÉE 2874 FERRAILLE

Chroniques d’Alburt Wonrock

Je me tenais derrière le Tétrarque Tohn McMuts et les autres Visiteurs notables de Ferraille. Ensemble, nous observions la délégation des Terriens alors qu’ils débarquaient de leur navette. L’ambassadeur, un grand Terrien d’âge moyen aux cheveux grisonnants, adressa un large sourire aux Tétrarques avant de formuler des propos chaleureux, mais cette apparente amabilité contrastait étrangement avec l’armement lourd et les visages sévères et sans expression de sa garde.

Nous n’avions plus qu’un espoir : que les Tétrarques parviennent à apaiser les tensions, pour que l’ambassadeur quitte sa posture agressive.

Il s’agit de la dernière Mission de la campagne **Aux Frontières de l’Infini**. Sa structure est un peu différente d’une Exploration planétaire normale : deux parties se jouent dans le Journal de Bord, et deux parties sur le plateau de Planète. Vos dés et autres ressources ne seront pas Réactivés entre ces parties, vous devez donc les gérer avec prudence, pour ne pas en manquer avant la fin.

Vous devrez mener des Tests de Diplomatie, qui sont une action spéciale effectuée durant les parties de cette mission jouées dans le Journal de Bord. Ces Tests évaluent votre campagne et les progrès de vos Sections, et utiliseront vos dés et Membres d’équipage : ils pourront être Retirés du jeu après utilisation.

Si vous jouez avec moins de 4 Sections, vous aurez la possibilité d’utiliser également des Membres d’équipage et des dés appartenant aux Sections non jouées.

Lisez l’entrée 2869.

## ENTRÉE 2875 CARTE STELLAIRE

Journal d’exploration d’Epsilon Lyrae

J’apprécie chacune de mes visites d’Epsilon Lyrae. Les colonies établies y prospèrent, éclairées par deux magnifiques étoiles lancées dans une valse éternelle au centre d’un système florissant. Mais cette fois, je viens chercher les fragments d’un « Souvenir mortel ».

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche) :

- » **Chercher des débris provenant du vaisseau ennemi détruit** (seulement si la Découverte unique **18** n’est PAS dans la porte-cartes *Découvertes uniques* à la page **32** du Classeur du Vaisseau) – Affectez 1 Membre d’équipage de Rang **3** pour lire l’entrée **2671**.
- » **Quitter le système Epsilon Lyrae** – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2876 FERRAILLE

Lettre d’Elpenor’i aux Tétrarques

Chers Tétrarques,

Sans doute êtes-vous tous en train de vous préparer à l’arrivée de la flotte spatiale de la Terre. Permettez-moi de vous faire part de quelques faits révélés par mes services de renseignements, susceptibles de rendre vos préparatifs moins éprouvants.


Ne vous méprenez pas : les croiseurs de la Terre ont une puissance de feu capable d’anéantir Ferraille en quelques minutes ; cela ne veut pas dire qu’ils le feront. Ils comptent vous intimider, mais l’ambassadeur de la Terre, Thomas Bayford – qui voyage à bord d’un croiseur portant le nom grotesque de « Démocratique » – est un habile négociateur, pas un belliciste. Il va vous proposer de signer un traité qui vous sera très défavorable : ne tombez pas dans son piège, et discutez jusqu’à ce que ses

conditions deviennent équitables.



Je vous suggère de rester prudents en toutes circonstances. Je n’apprécie pas beaucoup la politique prédatrice et expansionniste de la Terre, je n’approuve pas non plus la philosophie des Bâtisseurs qu’ils semblent suivre aveuglément, et j’abhorre par-dessus tout la ségrégation entre les espèces qui a leurs faveurs. Si je devais me prononcer, je ne saurais trop vous conseiller de refuser le traité mais de ne pas hésiter à négocier un accord équitable qui bénéficierait aux deux parties.



Elpenor’i, ambassadrice aérugone



### 1. PRÉPARER LE PLATEAU DE PLANÈTE

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **24-25** (*Ferraille*).
- 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 depuis 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 depuis le Boîtier A.
- Placez le paquet Blessures à droite du plateau de Planète. S’il n’y est pas déjà, prenez-le depuis le Boîtier A.
- Pour chaque Section, prenez tous les Membres d’équipage disponibles restants, ainsi que ceux de l’Équipage inactif, et placez-les sur les espaces indiqués, en dessous du plateau de Planète. Ces Membres d’équipage pourront participer à vos efforts lors d’un **Test de Diplomatie**.
- Prenez tous les plateaux Équipage non joués, et remplissez-les avec tous les dés de Section à partir de chaque compartiment de Section non utilisé. Vous pouvez utiliser ces dés durant un **Test de Diplomatie**.
- Prenez toutes les Découvertes de « Découvertes récoltées » et placez-les sur l’emplacement Découvertes Révélées, sur le côté gauche du plateau de Planète. À partir de maintenant, toutes les nouvelles Découvertes que vous récolterez au cours de cette Exploration planétaire seront placées directement sur cet emplacement. Les Membres d’équipage peuvent utiliser les Découvertes placées sur cet emplacement comme si elles étaient dans l’Atterrisseur.
- Prenez toutes les  récoltées, et placez-les sur l’emplacement des pions Ressource.
- 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).

### 2. DÉBARQUER

- Prenez toutes les cartes Équipement Compagnon  de l’« Armurerie » (Boîtier B) et placez-les face visible sur la table. Tous les joueurs discutent et en choisissent une. Placez-la à côté du plateau Équipage du joueur de Section correspondant. En cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences tranche.
- 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 1 carte Petit Équipement  et la placer à côté de son plateau Équipage.

Ensuite, choisissez jusqu’à 8 cartes Équipement Personnel  et jusqu’à 2 cartes Équipement de Mission. Vous pouvez également prendre autant d’Améliorations d’Équipement de Mission  que vous voulez pour les cartes Équipements de Mission que vous avez choisies (les Améliorations ne comptent pas dans la limite d’Équipement de l’Atterrisseur). Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d’accord sur le choix d’Équipement, la décision finale est prise par le joueur de la Section Ingénierie.

- Les joueurs se répartissent les cartes Équipement Personnel  et les cartes Équipement de Mission . Aucun Membre d’équipage ne peut avoir de cartes 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 » visible.
- 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.

### 3. EXPLORATION PLANÉTAIRE

- Durant cette Exploration planétaire, toutes les figurines Membre d’équipage sans anneau de couleur sont traitées comme d’autres éléments de jeu soumis à d’autres règles.
- Fermez le Classeur du Vaisseau et rangez-le dans la boîte. Lisez l’entrée **2874**.

## ENTRÉE 2879 RÉCIT

La première mesure de Bayford fut d'emprisonner tous les Tétrarques, au motif de trahison. Le même jour, il s'autoproclama seul et unique gouverneur de Ferraille, et renomma la communauté Mirador.

Si la case **H** de l'entrée 2985 est cochée, lisez l'entrée 2657.

Si la case **I** de l'entrée 2985 est cochée, lisez l'entrée 2676.


Si la case **J** de l'entrée 2985 est cochée, lisez l'entrée 2827.

Sinon, lisez l'entrée 2868.

## ENTRÉE 2880 FERRAILLE

Message d'adieu d'un pilote de Ferraille

J'ai allumé les moteurs, ils sont en train de chauffer. Les systèmes sont opérationnels, et les armes sont prêtes. Paré au décollage. Pas un mot : je vais revenir, et ensuite on parlera. Ouvrez la baie.

- Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur **11** ou **12**.
- Si la carte **B06** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3), vous pouvez placer votre Membre d'équipage sur le Secteur **8**, **9**, ou **10** à la place.
- Si la carte **B10** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3), vous pouvez placer votre Membre d'équipage sur le Secteur **8**, **9**, ou **10** à la place. Réactivez 1 .

## ENTRÉE 2898 RÉCIT



Ce dont nous sommes vraiment fiers, c'est que Ferraille soit parvenue à préserver son indépendance. Comme les intentions de Thomas Bayford, devenues suspectes, ne correspondaient plus officiellement à ses prérogatives, il a été destitué. Nous avons poursuivi le dialogue avec la Terre en utilisant le relais Chevalier noir. Au fil du temps, nous avons réussi à surmonter notre méfiance initiale et signé les premiers accords.

Lisez l'entrée 2653.

## ENTRÉE 2899 FERRAILLE

Rapport de Vulter O'Really

Aux chefs de Section : canons longue portée parés ! Les vaisseaux ciblés arrivent du secteur 15, leur vitesse reste stable. Ils sont dans notre ligne de mire... Demande autorisation d'ouvrir le feu. Accordée ? Ah, merci. Commandants des tourelles, feu à volonté !



- Choisissez une Menace sur le Secteur **8**, **9**, **10**, **11** ou **12**. () () la Piste de la carte Menace correspondante (et résolvez l'Incidence si nécessaire).
- Si la carte **B03** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3), déplacez cette Menace sur n'importe quel Secteur connecté.
- Ensuite, lancez un D10. Vous pouvez affecter 1 Membre d'équipage disponible pour relancer ce dé (autant de fois que vous voulez). Appliquez l'effet correspondant à votre résultat :
  - 0-7** : *Surcharge* – Défaussez cette carte PDI.
  - 8-9** : *Rien ne se passe* – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2900 MORAL

Chroniques d'Alburt Wonrock

Aujourd'hui, j'ai réalisé à quel point l'atmosphère à bord de Ferraille est grisante. Où que j'aie flote un sentiment d'unité et d'assurance. Nous sommes plus investis que jamais, et la confiance que nous accordons à nos Tétrarques est des plus élevées.

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 .
- Rien ne se passe.
- Gagnez 1 .

## ENTRÉE 2901 CLASSEUR DU VAISSEAU

Enregistrement du Conseil des Tétrarques

[Atta] : J'aimerais attirer votre attention sur la délégation de la Terre qui s'apprête à nous rencontrer. La tension est palpable, et l'issue des discussions à venir occupe tous les esprits. À votre avis, la Terre va-t-elle nous aider, ou sommes-nous destinés à demeurer des naufragés du vide ?


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

- Rien ne se passe.
- Rien ne se passe.
- Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3).

## ENTRÉE 2902 FERRAILLE

Compte rendu de Vulter O'Really

Aux chefs de Section : batteries de tir rapproché bâbord parées ! Les vaisseaux ciblés sont à notre portée. Autorisation de les vaporiser dans le ciel. Enfin, dans le vide...

- Choisissez une Menace sur le Secteur **8**, **9**, **10**, **11** ou **12**. () la Piste de la carte Menace correspondante (et résolvez l'Incidence si nécessaire).
- Si la carte **B03** est dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3), déplacez cette Menace sur n'importe quel Secteur connecté.
- Ensuite, lancez un D10. Vous pouvez affecter 1 Membre d'équipage disponible pour relancer ce dé (autant de fois que vous voulez). Appliquez l'effet correspondant à votre résultat :
  - 0-6** : *Surcharge* – Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P332**.
  - 7-9** : *Rien ne se passe* – Cette entrée prend fin.

## ENTRÉE 2905 PARADIS SAUVAGE

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

- Gagnez la Découverte unique **19**.
- Lancez .

## ENTRÉE 2907 RÉCIT

« Aux Frontières de l'Infini », dernier chapitre des Chroniques d'Alburt Wonrock

Ferraille a traversé maintes épreuves. Les jours, les semaines et les mois ont passé ; pourtant, mes pensées reviennent toujours à ces événements tumultueux qui ont tant bouleversé nos vies. Le temps est venu pour moi, Alburt Wonrock, chroniqueur officieux de Ferraille, de faire le résumé de tout ce qui s'est produit jusqu'alors.

Si la case **K** de l'entrée 2985 est cochée, lisez l'entrée 2898.

Si la case **F** de l'entrée 2985 est cochée, lisez l'entrée 2879.

Sinon, lisez l'entrée 2873.

## ENTRÉE 2908 FERRAILLE

Rapport de Vulter O'Really

Quel splendide nuage de poussière d'étoile... Un chasseur Space Ranger est hors de combat !

- Défaussez la carte Menace *Space Ranger* de la Terre et la silhouette correspondante.
- Chaque Membre d'équipage pioche 2 cartes de Section.



**ENTRÉE 2909 LA FLOTTE IDÉMIENNE**

- A  
 B  
 C

**Enregistrement de l’Équipe de terrain**


[**Chef de l’équipe de soutien**] : CAPCOM, nous sommes dans l’atterrisseur. Parés et en attente de nouveaux ordres.

[**CAPCOM Vultex**] : Tenez-vous prêts. La situation... évolue vite, c’est le moins qu’on puisse dire.

[**Chef de l’Équipe de soutien**] : En attente.

Placez jusqu’à 2 silhouettes d’Atterrisseur du plateau sur n’importe quel Secteur. Vous pouvez regarder les options ci-dessous avant de choisir.

Choisissez ensemble une des options ci-dessous (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche) :

- » **S’approcher du lieu d’émission du signal de détresse** (seulement si la case **A** au début de cette entrée n’est PAS cochée) – Lisez l’**entrée 2352**.
- » **Aider le croiseur en feu** (seulement si la case **B** au début cette entrée n’est PAS cochée) – Lisez l’**entrée 2364**.
- » **Aider les soldats idémiens** (seulement si la case **C** au début de cette entrée n’est PAS cochée) – Lisez l’**entrée 2369**.
- » **Aider le Journeyer** – Chaque Membre d’équipage sur les Secteurs avec une silhouette Atterrisseur peut Réactiver 1 .




**ENTRÉE 2910 LA FLOTTE IDÉMIENNE**

- A – La navette a été sauvée.  
 B – Le croiseur l’a emporté.  
 C – Les soldats ennemis ont été écrasés.  
 D – Peu de personnes ont péri.  
 E – Vous avez réussi à repousser l’ennemi.  
 F – Vous avez sauvé le vaisseau idémien.

**ENTRÉE 2950 MORAL****Chroniques d’Alburt Wonrock**

Il y a quelque chose de pourri dans l’atmosphère, je le sens au fond de moi. Nos membres d’équipage sont malheureux. Je vois partout ces regards vides, signe d’angoisse et d’épuisement. Les Tétrarques et les chefs de Section font de leur mieux pour y remédier ; espérons que demain sera différent...

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 .
- Choisissez un Membre d’équipage de Rang 2 ou 3 dans chaque Section, et remplacez leur pochette de Rang par une pochette du Rang inférieur. S’il n’y a pas de pochette vide, remettez au préalable un Membre d’équipage de Rang 1 de cette Section dans « Recrues ».
- Gagnez 1 . Défaussez 1  et 1 Découverte de « Découvertes récoltées ».

**ENTRÉE 2960 PORT-MOSAÏQUE**

- A – Vos actions ont courroucé les Visiteurs.  
 B – Vos actions ont courroucé les Moissonneurs.  
 C – Il n’y a plus de danger.  
 D – Vous avez aidé les Indépendants.  
 E – Vous avez aidé les personnes qui en avaient besoin.

**ENTRÉE 2965 CLASSEUR DU VAISSEAU**

Tous les joueurs discutent et choisissent l’une des options non cochées suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Ingénierie tranche). Si toutes les options sont cochées, les conversations avec les Tétrarques sont terminées, vous pouvez choisir un autre personnage à qui vous voulez parler.

- Discuter de la situation des Alucinar – Lisez l’**entrée 2356**.  
 Discuter de la situation des Pumilions – Lisez l’**entrée 2370**.  
 Discuter de la situation des Omnimodi – Lisez l’**entrée 2509**.

**ENTRÉE 2975 CLASSEUR DU VAISSEAU****Enregistrement de la Tétrarque Ava**

[**Ava**] : Comment ça, ils protestent ? Nous sommes tous dans le même bateau, moi et la totalité des Ferrailleurs ! Il s’agit d’une situation d’urgence, personne n’est autorisé à faire un pas de côté en disant « Hé, mais j’ai pas été formé pour faire ça ! » Nous avons besoin de toute l’aide disponible, sans quoi nous mourrons ! Enrôlez tous ceux qui vous semblent suffisamment bons, et envoyez-moi ceux qui se plaignent.

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

- Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3). Retournez au début de l’étape 3.
- Baissez le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3). Retournez au début de l’étape 3.
- Baissez deux fois le niveau du Moral dans le porte-cartes *Passerelle* (Classeur du Vaisseau, page 3). Retournez au début de l’étape 3.

**ENTRÉE 2980 LA FLOTTE IDÉMIENNE**

- A – Attitude négative des adversaires à l’égard de Ferraille.  
 B – Attitude neutre des adversaires à l’égard de Ferraille.  
 C – Attitude positive des adversaires à l’égard de Ferraille.

**ENTRÉE 2985 RÉCIT**

- A – Nous avons fait une bonne première impression.  
 B – Ferraille entretient toujours de bonnes relations avec l’ambassade.  
 C – Ferraille et les Idémiens s’entraident.  
 D – La menace est atténuée pour le moment.  
 E – Nous n’avons pas pu gérer la situation seuls.  
 F – Notre position politique est très faible.  
 G – Les Ferrailleurs ne font pas confiance aux Tétrarques.  
 H – Nous avons signé un traité avantageux.  
 I – Nous avons signé un bon traité.  
 J – Nous avons signé... un traité.  
 K – Ferraille est une nation puissante.  
 L – Son courage restera dans les mémoires.  
 M – Ce sacrifice restera dans les mémoires.  
 N – Trache’i se souvient de votre contribution.  
 O – Ava se souvient de votre contribution.  
 P – Elle nous a quittés quand nous avions le plus besoin d’aide.

[ 2 ]

[ 3 ]

[ 10 ]

[ 11 ]

[ 12 ]

[ 5 ]

[ 6 ]

[ 13 ]

[ 14 ]

[ 15 ]

WASP-14

[ 8 ]

[ 9 ]

[ 16 ]

[ 17 ]

[ 18 ]