

2022//.JOURNAL\_DE\_MISSION\_ISS\_VANGUARD

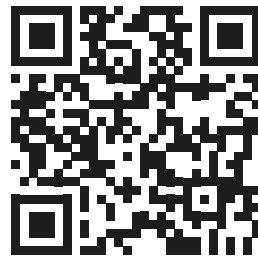


ISS VANGUARD  
DOCUMENT OFFICIEL

# LIVRET DES OPÉRATIONS

VOUS ALLEZ REMPLIR CE LIVRET  
AU FIL DE VOS OPÉRATIONS.

AU LIEU DE CET EXEMPLAIRE PAPIER,  
VOUS POUVEZ UTILISER L'APPLICATION  
OFFICIELLE ISS VANGUARD :



SI VOUS VOULEZ UN AUTRE EXEMPLAIRE DU LIVRET DES OPÉRATIONS,  
TÉLÉCHARGEZ ET IMPRIMEZ LA VERSION À JOUR ICI :

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

## INTRODUCTION

Les Opérations sont des scénarios uniques qui peuvent être joués indépendamment en une seule séance ou intégrés à la campagne principale d'**ISS Vanguard**.

Elles utilisent toutes les règles avancées du jeu, aussi nous vous conseillons de jouer plusieurs Explorations planétaires de la campagne principale avant de vous lancer dans une Opération.

Les Opérations utilisent tous les éléments habituels de la boîte d'**ISS Vanguard**, à l'exception du Classeur du Vaisseau et de l'Atlas des systèmes.

Le premier Livret des Opérations d'**ISS Vanguard** contient deux scénarios :

- **Opération Aurore éternelle.** Cette mission pour 1 à 4 joueurs se déroule sur une planète où l'espèce nomade des Aérugons a demandé au Vanguard d'enquêter sur la mystérieuse disparition d'une de leurs cités ambulantes.
- **Opération Loup solitaire.** Une mission de survie en solitaire, dans laquelle un membre d'équipage isolé affronte un environnement hostile pour rejoindre le vaisseau.

## COMMENT JOUER LES OPÉRATIONS ?

Pour jouer une Opération dans le cadre de votre campagne, consultez la partie « Opérations pendant la campagne » ci-dessous. Pour jouer une Opération en tant que scénario indépendant hors de la campagne, voici comment procéder.

Vous n'avez rien à préparer avant de commencer une Opération. Rendez-vous simplement à l'entrée suivante :

- » Pour commencer l'Opération Loup solitaire, lisez l'**entrée 1000**.
- » Pour commencer l'Opération Aurore éternelle, lisez l'**entrée 1105**.

## OPÉRATIONS PENDANT LA CAMPAGNE

Les Opérations sont optionnelles dans le cadre de la campagne. Il n'est pas nécessaire de les jouer pour obtenir tous les Projets et Découvertes uniques, et leurs récompenses sont moins significatives que celles des missions de la campagne. Vous ne pourrez jouer chaque Opération qu'une seule fois pendant la campagne : à l'issue de cette tentative, la planète cesse d'être disponible.


Vous n'avez aucun préparatif particulier à faire avant de jouer une Opération dans le cadre de la campagne. Une fois l'option Atterrissage utilisée dans l'Atlas des systèmes, suivez les instructions de la carte Atterrissage comme pour n'importe quelle Exploration planétaire.

## OPÉRATION : LOUP SOLITAIRE

### ENTRÉE 1000

**Nombre de Membres d'équipage :** 1 – cette mission se joue intégralement en solo, car elle est conçue pour 1 seul Membre d'équipage.

**Difficulté :** Mission dangereuse avec des provisions en nombre limité, durant laquelle votre Membre d'équipage peut trouver la mort ; si vous n'êtes pas prêt à prendre ce risque, vous aurez l'option de vous replier à la fin de cette entrée.

**Types de Tests :** Toutes les couleurs et icônes de dés sont requises ; toutefois, il est conseillé de posséder au moins 1 dé orienté .

**Risques :** Préparez-vous à affronter des Menaces, subir des Blessures et devoir faire des choix difficiles quant aux dés à utiliser.

**Informations supplémentaires :** Lors de cette Opération, les Découvertes révélées sont utilisées différemment ; ne les défaussez pas systématiquement pour bénéficier de leur effet, car elles pourront s'avérer utiles.

Si vous jouez la Campagne mais n'avez pas sauté les procédures Hangar et Procédure de lancement de mission comme indiqué sur la carte Atterrissage, défaussez l'Atterrisseur, tous ses Modules et l'Équipement embarqué, puis replacez tous les Membres d'équipage sur la table (ainsi que tous ceux disponibles) dans « Équipage inactif ».

Si vous n'êtes pas prêt à jouer cette mission, vous pouvez l'avorter sans conséquence une fois par Campagne. Si vous décidez d'annuler l'atterrissage, lisez l'**entrée 1036**. Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 1001**.

## ENTRÉE 1001

**Enregistrement sonore personnel, membre d'équipage #4721**

Si tout ce qu'on nous a dit à l'entraînement et dans les instructions de sécurité du Vanguard est vrai, je vais y rester.

Il me reste la moitié d'un réservoir d'oxygène, une seule ration, une combinaison d'exploration que j'ai rafistolée à l'adhésif et une torche cassée. Oh, et bien sûr je suis seul sur un monde extraterrestre si dangereux que notre Équipe de terrain a dû décamper moins d'une heure après l'atterrissage.

Si vous entendez ça un jour, merci d'avoir filé sans moi, les amis !

Bon, je me rends bien compte que vous n'avez pas imaginé que j'aie pu survivre à la chute. Je n'y croyais pas non plus. Je comprends aussi que vous n'avez pas voulu risquer vos vies pour récupérer mon cadavre. Et pourtant je suis en vie, et j'ai fini par ramper jusqu'à la surface, pour trouver le cratère d'un décollage à la place de l'atterrisseur. Je n'ai plus qu'à espérer que quelqu'un là-haut enverra une autre équipe chercher mon corps. Et encore, vu la distance à laquelle se trouve le vaisseau, il lui faudrait au moins deux semaines.


D'ici là, je ne peux compter que sur moi-même, et sur un robot P.E.T. endommagé que je vais maintenant essayer de réparer.

Je pense l'appeler « M. Wilson. »

Si vous jouez cette Opération en tant que scénario indépendant, lisez l'**entrée 1002**.

Si vous jouez cette Opération dans le cadre d'une campagne, lisez l'**entrée 1003**.

## ENTRÉE 1002

- Choisissez une Section et prenez son plateau Équipage ; choisissez un Membre d'équipage, insérez-le dans une pochette de Rang 2 de la Section choisie. Sur l'emplacement Charges, placez le nombre de marqueurs indiqué.
- Prenez 1 dé  de chaque couleur et 5 autres dés de votre choix.
- Constituez un paquet de cartes de Section d'au moins 10 cartes de Rang 1 et 2 de la Section choisie (gardez en tête que les cartes améliorant le « Soutien » ou interagissant avec d'autres Membres sont inutiles lors de cette Opération).
- Prenez 1 carte Équipement correspondant à votre Section parmi les suivantes : **E66, E67, E68, E70**.

Vous commencez sans Provisions ni Équipement (hormis le Petit Équipement ci-dessus), ni carte de Rang.

Lisez l'**entrée 1004**.

## ENTRÉE 1003

- Choisissez une Section et prenez son plateau Équipage ; dans « Équipage inactif », choisissez un Membre d'équipage de cette Section, du Rang de votre choix.
- Prenez 8 dés dans votre compartiment de Section – même si vous disposez d'un plus grand nombre de dés, vous ne pouvez pas en prendre plus : le Membre a survécu à une chute presque fatale, il est épuisé.
- Constituez un paquet de cartes de Section d'au moins 10 cartes (gardez en tête que les cartes améliorant le « Soutien » ou interagissant avec d'autres Membres sont inutiles lors de cette Opération).
- Prenez 1 Petit Équipement de votre choix dans l'Armurerie. Vous commencez sans Provisions ni Équipement (hormis le Petit Équipement précité), ni carte de Rang.

Si vous utilisez les Événements avancés, remplacez-les par des Événements standards pour toute la durée de l'Opération.

**Conseil :** N'hésitez pas à défausser des Découvertes lors de l'Exploration, car elles ne seront pas déchargées à bord du Vanguard à la fin de l'Opération. Vous obtiendrez néanmoins d'autres récompenses en fonction de vos prouesses. N'oubliez pas : cette Opération est difficile, votre Membre d'équipage peut y trouver la mort.

Lisez l'**entrée 1004**.

## ENTRÉE 1004

**Enregistrement sonore personnel, membre d'équipage #4721**

Bonnes nouvelles. Cette zone où tout s'enfoncé lentement dans les marais n'est pas idéale pour les réparations complexes. Mes mains qui tremblent n'aident pas non plus. Le P.E.T. attendra, je dois me concentrer sur ma survie.

Ah, oui, les bonnes nouvelles. Hé bien j'ai détecté un réseau de grottes riches en oxygène, et sans doute en sources de protéines. Je vais tenter d'amasser assez de ressources pour rejoindre une région plus sûre à l'est, où j'ai prévu de construire un abri.

Je n'ai plus qu'à me souhaiter bonne chance, puisqu'il n'y a personne d'autre pour le faire.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **22-23** (Opération Loup solitaire).
- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les Découvertes uniques indiquées (face cachée).
- Trouvez la Mission **M110** et placez-la face visible sur l'emplacement dédié.
- Sur la piste de Provisions du plateau de Planète, placez un marqueur sur 0.
- Placez le sac à Indices près du plateau de Planète ; assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Mélangez chacun des 5 paquets Découverte, puis placez-les au-dessus du plateau de Planète. S'ils ne sont pas déjà sur la table, prenez-les dans le Boîtier A.
- Mélangez le paquet Événement (attention : n'utilisez **pas** celui « avancé ») et placez-le à gauche du plateau de Planète. S'il n'est pas déjà sur la table, prenez-le dans le Boîtier A (ou dans « Retiré du jeu »).
- Placez le paquet Blessure à droite du plateau de Planète. S'il n'est pas déjà sur la table, prenez-le dans le Boîtier A.
- Placez votre Membre d'équipage sur le Secteur **1**.
- Placez un marqueur Tour sur votre plateau Équipage, face « Tour disponible » visible.
- Dans votre paquet de Section, piochez le nombre de cartes fixé par la Limite de cartes de Section selon votre Rang (indiqué sur le plateau Équipage).

Si vous jouez cette Opération dans le cadre d'une campagne, retirez la carte Atterrissage **L11** du Scanner et Retirez-la du jeu.

Rangez le Classeur du Vaisseau. Effectuez une Exploration planétaire en vous servant des règles du Chapitre III du Livret de Règles.

## ENTRÉE 1006

Cochez cette case et lisez l'**entrée 1035**. Si cette case est déjà cochée, poursuivez la lecture :

**Rapport de l'IA de l'exocombinaison**

Dernière entrée avant passage en mode hibernation.

L'agent de l'Équipe de terrain est mort, victime de l'épuisement, des privations et de ses blessures. Je n'ai pas pu préserver sa vie. Ce n'est pas ma faute, pourtant je me sens responsable. Je ressens beaucoup trop d'émotions. Merci de rétablir ma configuration d'usine – il y a un problème dans mon logiciel.

Votre membre d'équipage est mort. L'Opération est un échec.

Si vous jouez en campagne, lisez l'**entrée 1009**.

## ENTRÉE 1007

**Rapport de l'IA de l'exocombinaison**

L'agent de l'Équipe de terrain refuse de quitter la zone malgré mes requêtes. L'eau contient trop de micro-organismes inconnus pour être rendue potable par filtration. L'agent doit soigneusement décontaminer l'exocombinaison avant de l'ouvrir dans l'abri.

Cochez la première case ci-dessous pas encore cochée et résolvez son texte ; si les deux sont cochées, résolvez la seconde.

- Gagnez 1 Découverte *Micro-organisme*.
- Gagnez 1 Découverte *Micro-organisme*. Remplacez ce PDI par le PDI **P504**.

## ENTRÉE 1008

[Membre d'équipage #4721] : Vanguard, vous me recevez ?

[CAPCOM] : Oui. Qui émet ?

[Membre d'équipage #4721] : Je suis [information classifiée]. Je me trouve dans l'orbite de 51 Arietis LW.

[CAPCOM] : C'est vraiment vous ! Nous étions convaincus de votre mort. Le rapport de votre équipe était formel !

[Membre d'équipage #4721] : Je ne leur en veux pas. J'y ai bien cru moi aussi. Mais me revoilà, en attente d'un sauvetage, à bord d'un vaisseau extraterrestre.

[CAPCOM] : Qu... Êtes-vous en danger ?

[Membre d'équipage #4721] : Plus maintenant.

[CAPCOM] : Que s'est-il passé ? Pouvons-nous approcher sans risque ?

[Membre d'équipage #4721] : Oui, la voie est libre. Quant à ce qui s'est passé, c'est une longue histoire...

Placez 1 marqueur sur la carte Mission :

- Pour chaque carte Équipement en votre possession.
- Par tranche de 2 Découvertes.
- Pour chaque Découverte unique.
- Si le PDI *Les bots des marais* se trouve sur le plateau de Planète.
- Si le PDI *Le système d'extraction de minéraux* se trouve sur le plateau de Planète.

Défaussez 1 marqueur de la carte Mission :

- Pour chaque carte Blessure.
- Pour chaque marqueur encore sur le plateau de Planète (représentant la *Menace Des chasseurs devenus proies*).

Défaussez toutes les Découvertes et Découvertes uniques révélées.

Retirez du jeu les cartes Équipement **E101,102,103,104** et **105**.

Si vous jouez cette Opération en tant que scénario indépendant, lisez l'**entrée 1034**.

Si vous la jouez dans le cadre d'une campagne, lisez l'**entrée 1018**.

## ENTRÉE 1009

- Retirez votre Membre d'équipage de sa pochette de Rang. Il est mort.
- Défaussez toutes les cartes Mission du plateau de Planète.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1010

**Extrait de Mémoires du Loup solitaire**

J'ai longuement exploré les grottes inondées du nord de la région. Elles étaient sûrement fascinantes, mais je ne me souviens que du temps passé à surveiller nerveusement ma jauge d'oxygène clignotante, de mes genoux et mon dos douloureux et de ma main crispée sur mon estomac contrarié.

Puis j'ai fait une découverte prometteuse : un air riche en oxygène qui s'écoulait d'une des grottes les plus profondes. J'ai suivi son flux sans hésiter ni prendre aucune précaution.

Dans la grotte, j'ai trouvé de magnifiques fleurs chamarrées qui produisaient l'oxygène. Leurs tiges étaient pleines de saccharides. J'avais trouvé mon salut.

Au bout d'un moment passé à récupérer des ressources, quelque chose m'est tombé sur la tête. J'ai secoué mon casque pour éjecter le truc, mais ça restait collé à la visière. Puis mon écran a clignoté en rouge pour me prévenir d'une rupture imminente de l'intégrité de ma combinaison – quelque chose l'attaquait avec des pinces tranchantes. Je ne me souviens plus comment mais j'ai réussi à m'échapper.

Une de ces fleurs bigarrées pleines de pattes, chargée de graines, avait essayé de me transformer en engrais.

- Gagnez 1 Provisions. Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P502**.
- Placez la carte *Menace Insecte-Fleur* dans l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Insecte-Fleur* sur le Secteur **2**.

**Attention :** Si vous ne voulez pas sacrifier vos dés, rappelez-vous que vous n'avez que 1 Provisions, et qu'elle est utilisée lors de votre Action Se déplacer.

## ENTRÉE 1011

### Extrait de Mémoires du Loup solitaire

L'escalade du volcan est l'un de mes meilleurs souvenirs de cet enfer. Les herbes se balançaient au gré du vent, des graines couvertes d'aigrettes flottaient dans l'air et un épais liquide gluant scintillait à la pointe de certaines feuilles.

De temps en temps, de petits départs d'incendie étaient rapidement étouffés par la faible concentration en oxygène.

Au sommet, ma récompense m'attendait. Le module était à peine endommagé – il ne me restait qu'à le rapporter à mon abri et à réparer quelques circuits simples. Si j'avais su...

Remplacez ce PDI par la carte **P507**. Placez un marqueur sur la carte Mission en jeu.

## ENTRÉE 1012

### Enregistrement sonore personnel, membre d'équipage #4721

Il fait sec. La couche d'algues vertes s'écaille et tombe directement dans mes bacs de fortune. Tous les organismes producteurs d'oxygène sont les bienvenus dans mon abri.

Mais ils vont devoir attendre, car pour l'instant un cousin carnivore de ces plantes me traque. Je prépare des fortifications basiques qui devraient tenir à distance ce prédateur. J'espère que les débris que j'ai ramassés aux alentours suffiront.

- Remplacez ce PDI par la carte **P501**. Remplacez le PDI du Secteur 1 par la carte **P512**.
- Gagnez l'Équipement **E101** et placez la silhouette *Avant-poste improvisé* sur ce Secteur.
- Défaussez la carte Mission **M110**. Si un marqueur se trouve sur cette carte, déplacez-le sur la carte Mission **M111** que vous poserez à l'étape suivante ; ce marqueur représente les ressources déjà rassemblées.
- Trouvez la Mission **M111** et placez-la face visible. Trouvez la Mission Optionnelle **M112** et placez-la près du plateau de Planète.

## ENTRÉE 1013

Si vous possédez la Découverte unique **36**, lisez l'entrée **1017**. Dans le cas contraire, lisez l'entrée **1020**.

## ENTRÉE 1014

### Enregistrement sonore personnel, membre d'équipage #4721

Je me cache près de mon abri, qui a été détecté immédiatement. Rien d'étonnant : je l'ai dissimulé aux plantes carnivores, pas aux espèces intelligentes.

Ces chasseurs quadrupèdes avancent lentement et prudemment, en analysant mes traces. Heureusement, ils sont si nombreux et font tellement de bruit que je les évite facilement pour l'instant. Je dois m'enfuir, mais où ? Les montagnes sont sans doute un bon choix.

- Défaussez du Secteur **3** la silhouette *Avant-poste improvisé* et ses silhouettes *Amélioration*.
- Placez le PDI **P509** par-dessus toute carte PDI se trouvant sur le Secteur **3**.
- Retournez face cachée toutes les cartes Équipement *Avant-poste improvisé* en votre possession – elles sont désormais inactives.

**Conseil :** fuyez la Partie de chasse !

## ENTRÉE 1015

S'il y a des *Grottes luxuriantes* sur le Secteur **2**, lisez l'entrée **1021**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

### Rapport de l'IA de l'exocombinaison

État de l'agent de l'Équipe de terrain :

- Insolation
- Déshydratation
- 7% d'oxygène restant
- Cheville foulée et côtes brisées

Diagnostic : aide immédiate de l'équipe médicale requise.

Solution actuelle : ne pas informer l'agent de son état.

Prédictions : l'agent transporte des ressources non identifiées ; possibilité d'atteindre un abri potentiel ; est-ce de la compassion que je...

Bug inconnu effacé du logiciel.

Prédictions : possibilité de mettre en place une ferme à oxygène provisoire détectée.

Gagnez 2 Provisions. Remplacez le PDI de ce Secteur par la carte **P500**. Remplacez les Circonstances planétaires en jeu par **G24**.

## ENTRÉE 1016

### Extrait de Mémoires du Loup solitaire

J'aime me voir comme la vengeance silencieuse qui a décimé ceux qui avaient tenté de me tuer. J'ai pénétré dans ma base comme une ombre, désarmé tous les pièges et éliminé l'unique sentinelle qui gardait l'abri.

Bien sûr, je ne devrais pas juger une espèce extraterrestre au prisme de ma morale humaine, mais je ne peux pas m'en empêcher. Quel genre de monstre intercepte un appel à l'aide et vient chasser celui qui l'a émis ? Difficile de faire preuve de pitié face à une telle cruauté.

Défaussez le PDI **P509**. Retournez face visible toutes les cartes Équipement *Avant-poste improvisé* en votre possession – elles sont de nouveau actives. Placez les marqueurs correspondants sur le Secteur **3**.

## ENTRÉE 1017

### Enregistrement sonore personnel, membre d'équipage #4721

Mes découvertes dans les marais m'ont permis de comprendre que pour tuer cette plante, je devais m'attaquer à ses rhizomes et à un autre organe reproducteur qui n'a pour l'instant pas de nom. Une fois ces organes endommagés, l'insecte-fleur s'est immobilisé, comme privé de volonté.

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

Gagnez 2 Découvertes *Spécimen vivant* et la Découverte unique **37**.

Gagnez également 1 Indice *Spécimen vivant* et 1 Indice *Flore étrange*.

Défaussez la silhouette *Insecte-Fleur* (ne défaussez pas la carte *Menace* : elle reste en jeu et sa Piste de Temps peut encore progresser).

## ENTRÉE 1018

Comptez le nombre de marqueurs sur la carte Mission :

**10 ou +** – Vous avez été extraordinaire ! Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* et 1 Découverte *Spécimen vivant* ; placez-les dans « Découvertes récoltées ». Gagnez 1 🧑🏻.

**6-9** – Vous vous êtes dépassé ! Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* ; placez-la dans « Découvertes récoltées ». Gagnez 1 🧑🏻.

**3-5** – Vous avez réussi. Gagnez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* ; placez-la dans « Découvertes récoltées ».

**0-2** – Vous avez failli ne pas vous en sortir.

Ensuite, votre Membre d'équipage est promu au Rang supérieur ! S'il était déjà au Rang 3, gagnez 1 🧑🏻 à la place.

Défaussez toutes les cartes Mission révélées, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** et démarrez la Gestion du Vaisseau.

## ENTRÉE 1019

### Extrait de Mémoires du Loup solitaire

J'ai ressenti une joie étonnante quand j'ai réalisé que je n'avais aucune raison de fuir. Les chasseurs étaient lents. Leurs armes étaient loin d'être aussi dangereuses que je l'avais cru. L'environnement dans lequel je me déplaçais sans peine leur était difficilement praticable, et les insectes-fleurs accaparaient leur attention.

Je n'aurais pas dû les fuir. C'est moi qui aurais dû les chasser !

- Défaussez la carte Mission **M113**. Trouvez la Mission **M114** et placez-la face visible.
- Défaussez la carte Circonstances planétaires en jeu et remplacez-la par **G26**.
- Défaussez le PDI **P513** (peu importe son Secteur).
- Placez la carte *Menace Des chasseurs devenus proies* dans l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez un marqueur sur chacun des Secteurs **1**, **4**, **6** et **7**. Ils représentent les Chasseurs de la carte *Menace*.
- Si vous ne possédez pas d'*Extension improvisée d'Avant-poste inactive*, placez un marqueur supplémentaire sur les Secteurs **2** et **3**.

## ENTRÉE 1020

**Enregistrement sonore personnel, membre d'équipage #4721**

Je ne possède ni arme, ni connaissance me permettant d'infliger assez de dégâts à la plante pour l'immobiliser. Il me manque des informations cruciales. Pour l'instant, je dois fuir – et en apprendre plus sur ses faiblesses.

Sur la piste verte de la carte Menace *Insecte-Fleur*, placez un marqueur sur la dernière case avant l'Incidence.

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

Gagnez 2 Indices *Spécimen vivant*.

## ENTRÉE 1021

**Rapport de l'IA de l'exocombinaison**

État de l'agent de l'Équipe de terrain :

- Déshydratation
- 9% d'oxygène restant
- Cheville foulée et côtes brisées

Conseils médicaux : aide médicale requise.

Solution actuelle : ne pas informer l'agent de son état.

Prédictions : l'agent a traversé la jungle sans aucune ressource locale – correction des chances de survie...

Projection d'espérance de vie de l'agent : 24 heures (projection précédente : 14 heures) ; les lichens locaux produisent de l'oxygène – peut-être est-il possible de mettre en place une ferme à oxygène provisoire.

Attention ! Les scanners détectent une forme de vie se déplaçant rapidement. Prudence recommandée !

- Remplacez le PDI sur le Secteur 2 par la carte **P502**.
- Placez la carte Menace *Insecte-Fleur* dans l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Insecte-Fleur* sur le Secteur 2.
- Gagnez 1 Provisions.
- Remplacez le PDI sur ce Secteur par la carte **P500**.
- Remplacez les Circonstances planétaires en jeu par **G24**.

## ENTRÉE 1022

**Rapport de l'IA de l'exocombinaison**

Adrénaline libérée.

Les stimulants entrent dans le système circulatoire de l'agent.

Impacts de petits objets à grande vitesse détectés sur la combinaison – ils sont constitués d'un matériau tendre (probablement minéral, 2-3 sur l'échelle de Mohs).

L'agent s'échappe.

Choisissez une de ces options :

- » 1 
- » Lancer  3 fois.

Ensuite, rejoignez gratuitement un Secteur connecté au choix.

## ENTRÉE 1023






**Rapport de l'IA de l'exocombinaison**

Quand l'agent s'assoit sur un siège en tôle, son niveau de stress diminue. Comportement noté et ajouté à la base de données.

La zone est aménagée efficacement : outils organisés, échantillons classés, judas stratégiquement placés.

Niveaux des hormones du stress en hausse. L'agent se prépare à une nouvelle activité.

Choisissez une de ces options :

- » **Améliorer votre Base** (consultez **E103** et **E104** avant de les construire) :
  - Extension d'Avant-poste – défaussez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* pour lire l'entrée **1025**.
  - Ferme à oxygène – possible uniquement si l'Extension d'Avant-poste est déjà construite : défaussez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* pour lire l'entrée **1026**.
- » **Bricoler** (consultez **E102** et **E105** avant de les construire) :
  - Réparer le P.E.T. –   ou    – lisez l'entrée **1028**.
  - Construire une armure – défaussez 1 Découverte *Minéral* – lisez l'entrée **1029**.

- » **Prélever des Provisions** (des Découvertes *Flore étrange* et/ou *Spécimen vivant* sont requises) – lisez l'entrée **1030**.
- » **Soigner vos blessures** (des Découvertes *Micro-organisme* sont requises) – lisez l'entrée **1031**.
- » **Construire une Balise d'urgence** – défaussez le marqueur de la carte Mission, défaussez 1 Découverte *Technologie extraterrestre* et 1 Découverte *Minéral* pour lire l'entrée **1032**.
- » **Sortir** – quittez cette entrée.

**Conseil :** Si vous perdez une ou plusieurs cartes Équipement, vous pourrez les reconstruire ici plus tard ; néanmoins, vous ne pouvez posséder qu'un exemplaire de chaque à la fois.

## ENTRÉE 1025

**Rapport de l'IA de l'exocombinaison**

L'agent a développé sa base dans des grottes et des tunnels. Outils et systèmes placés sur des itinéraires menant à d'autres points d'intérêt, afin d'en faciliter l'accès.

Attachez la silhouette *Extension improvisée* à la silhouette *Avant-poste improvisé* sur ce Secteur. Attachez la carte **E103** à la carte *Avant-poste improvisé*.

Ensuite, lisez l'entrée **1023**.

## ENTRÉE 1026

**Rapport de l'IA de l'exocombinaison**

L'agent a désactivé mes systèmes en charge des réparations de la combinaison. L'agent a désactivé mes alertes. Sauvetage impossible. Sauvetage impossible. Laissez-moi vous sauver...

Erreur critique. Redémarrage...

...

..

.

Actualisation des réseaux de neurones...

La combinaison est de nouveau en ligne. L'agent a installé de nouveaux modules utilisant les algues productrices d'oxygène et m'a laissé un paquet de données pour les gérer. Optimisation nécessaire.

Attachez la silhouette *Ferme à oxygène improvisée* à la silhouette *Avant-poste improvisé* sur ce Secteur. Attachez la carte **E104** à la carte *Avant-poste improvisé*.

Ensuite, lisez l'entrée **1023**.

## ENTRÉE 1028

**Enregistrement sonore personnel, membre d'équipage #4721**

J'ai enfin le temps de réparer mon P.E.T. Je lui ai déjà choisi un nom : Wilson. Je pense que sa présence m'aidera non seulement dans mes tâches, mais aussi à soulager ma solitude. Je sais que ce n'est qu'une machine, mais je ne peux pas m'empêcher de l'imaginer comme l'animal domestique serviable qui apporte la tablette posée sur la table de nuit, ou comme le cadet qui aide aux tâches ménagères.

Et voilà ! Je lui donne des instructions juste pour le voir bouger autour de moi. Fabuleux. Si seulement il parlait...

Gagnez la carte **E102** et placez la silhouette *P.E.T. Wilson* sur votre Secteur. Placez n'importe quel dé de Section non utilisé de la boîte sur la silhouette *P.E.T. Wilson*.

Ensuite, lisez l'entrée **1023**.

**Attention :** Cette carte Équipement utilise une règle différente de celle d'un P.E.T. standard ; lisez-la attentivement.

## ENTRÉE 1029

**Rapport de l'IA de l'exocombinaison**

L'agent a ajouté des éléments superflus à ma combinaison. Je n'ai aucun contrôle dessus car ils n'ont pas de pièces électroniques. C'est une erreur qui pourrait affecter la précision de nombreux calculs. Mais l'agent ignore toutes mes mises en garde.

Gagnez la carte **E105**.

Ensuite, lisez l'entrée **1023**.

## ENTRÉE 1030

**Enregistrement sonore personnel, membre d'équipage #4721**

Hé bien... Ça promet d'être écorçant – mais je dois survivre pour partager mes découvertes. Peut-être que ça entrera en compte à ma prochaine demande d'augmentation.

Effectuez les actions ci-dessous dans l'ordre de votre choix, autant de fois que vous le souhaitez :

- Défaussez 1 Découverte *Spécimen vivant* ou 1 *Flore étrange* pour gagner 1 Provisions.
- Défaussez 3 Découvertes *Spécimen vivant* ou 3 *Flore étrange* pour gagner 4 Provisions.
- Défaussez 1 Découverte *Spécimen vivant* et 1 *Flore étrange* pour gagner 3 Provisions.

Ensuite, lisez l'entrée 1023.

## ENTRÉE 1031

**Enregistrement sonore personnel, membre d'équipage #4721**

Combattons le mal par le mal. Ou plutôt, les infections et les blessures infectées par des micro-organismes d'une planète extraterrestre. Enfin pas exactement, mais une culture de bactériophages dérivés de ces fichus microbes pourrait beaucoup m'aider. Et vu le peu de consommables médicaux que j'ai...

Effectuez l'action ci-dessous autant de fois que vous le souhaitez :

- Défaussez 1 Découverte *Micro-organisme* pour supprimer 1 carte Blessure et 1 dé de Blessure.

Ensuite, lisez l'entrée 1023.

**Conseil :** les Découvertes *Micro-organisme* sont extrêmement limitées sur cette planète, utilisez-les judicieusement.

## ENTRÉE 1032

**Enregistrement sonore personnel, membre d'équipage #4721**

... envoyé. Et maintenant, l'attente.

...

Pas de réponse, mais j'entends clairement un atterrisseur dehors. Je vérifie les relevés des capteurs, mais ils ne m'évoquent rien de familier. Je sors de l'abri et...

Qu'est-ce que ?! Non, non, non...

- Défaussez la Mission **M111**. Trouvez la **M113** et placez-la face visible.
- Si des Bots des marais se trouvent sur le Secteur **1**, déplacez ce PDI sur le Secteur **6** – vous reprogrammez rapidement leur itinéraire afin de leur faire éviter tout danger.
- Remplacez le PDI sur le Secteur **1** par **P508**.
- Placez le PDI **P513** par-dessus la carte PDI se trouvant sur le Secteur **1**.
- Défaussez la carte Circonstances planétaires en jeu et remplacez-la par **G25**.
- Lisez l'entrée 1014.

## ENTRÉE 1033

**Enregistrement sonore personnel, membre d'équipage #4721**

J'aimerais passer des mois à étudier les cadavres d'animaux, mais il y a des choses bien plus importantes à découvrir ici : de petites plantes poussent sur presque toutes les carcasses. Les graines dont elles sortent sont identiques à celles des insectes-fleurs. Elles passent d'un « hôte » à l'autre grâce des rhizomes. Je vais prélever des échantillons pour les examiner plus tard.

Gagnez 1 Découverte *Flore étrange* et la Découverte unique **36**. Remplacez ce PDI par le PDI **P511**.

## ENTRÉE 1034

**8 ou +** – Vous avez été extraordinaire !

**4-7** – Vous vous êtes dépassé !

**1-3** – Vous avez réussi.

**0-2** – Vous avez failli ne pas vous en sortir.

**Félicitations !** L'Opération Loup solitaire est terminée !

## ENTRÉE 1035

**Rapport de l'IA de l'exocombinaison**

Procédure d'urgence engagée. Injection des dernières réserves de stimulants et d'analgésiques. L'agent va survivre, mais je ne pourrai pas lui sauver la vie une deuxième fois. Ce scénario n'est pas favorable.

Au lieu de gagner une quatrième Blessure, effectuez ce qui suit :

- Si vous jouez en Campagne, prenez 2 dés de votre compartiment de Section et placez-les sur des cases vides de vos Dés disponibles.
- Sinon, prenez 2 dés au choix dans la boîte du jeu et placez-les sur des cases vides de vos Dés disponibles.

Continuez la partie.

## ENTRÉE 1036

Si cette case est déjà cochée, reprenez la lecture de l'entrée 1000 – vous ne pouvez pas annuler l'atterrissage une seconde fois. Dans le cas contraire, cochez-la et poursuivez la lecture :

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 (*Quitter la planète*).
- Placez le pion de Pénalité dans la réserve Commandement.
- Démarrez la Gestion du Vaisseau.

# OPÉRATION : AURORE ÉTERNELLE

## ENTRÉE 1050

### Enregistrement personnel, membre d'équipage #2471

Cela fait trois semaines que nous sommes arrivés sur cette planète, créant une agitation certaine parmi sa population nomade. Je dois dire que nos xéno-linguistes se sont dépassés cette fois. Nous avons mené notre première tentative de communication il y a une semaine, et notre capitaine vient de rentrer d'une rencontre officielle avec les dirigeants des tribus locales.

Nous appelons ces créatures Aérugons, un nom inspiré par les papillons de nuit et leur attirance pour la lumière. La civilisation des Aérugons démontre une fois de plus que les évolutions technologiques ne suivent pas nécessairement le même ordre que sur notre Terre. Ils sont arrivés très naturellement au niveau de durabilité que nous avons tant peiné à atteindre. Leur soleil est à la base de toute leur technologie, et ils exploitent sa chaleur et son énergie depuis toujours, peut-être du fait du manque de carburants fossiles.

Dès que nous avons pu communiquer, ils nous ont présenté une requête en échange de leur hospitalité. Ils veulent utiliser notre atterrisseur pour rechercher l'une de leurs « villes ambulantes », qui s'est attardée au-delà de la frontière du crépuscule. D'après le capitaine, cette situation est tout à fait anormale. La santé des créatures crustacées qui transportent ces villes nomades est attentivement surveillée, de sorte qu'elles meurent très rarement en service.

À l'heure qu'il est, la ville a sans doute épuisé son énergie de secours et doit être plongée dans le noir. Elle devrait pouvoir tenir quelque temps. La face obscure de la planète abrite des choses hostiles, mais les Aérugons peuvent compter sur leurs murs et leurs étranges fusils longs. Pour autant, ils n'ont aucune chance de survivre aux six mois de ténèbres.

Nos hôtes ont un moyen d'évacuer la ville, mais ils ont d'abord besoin que nous la trouvions et que nous déterminions ce qui s'est passé. Cependant, le capitaine se méfie. La situation locale est tendue, car plusieurs tribus sont au bord de la guerre. Pour une raison inconnue, il est très important pour eux que ce soit nous – en tant que partie extérieure et impartiale – qui menions les recherches. Nous nous engageons à l'aveugle non seulement sur la face obscure de la planète, mais aussi dans une toile d'alliances et de vieilles querelles que nous ne comprenons pas encore bien.

Le capitaine a ordonné aux commandants de Section de choisir pour cette opération leurs esprits les plus vifs et les plus souples. J'ai découvert ainsi que j'en faisais partie... Pour le meilleur ou pour le pire.

**Important :** le but de cette Opération est de résoudre le mystère central. De nombreux indices se trouvent dans les textes narratifs de l'Opération. Lisez-les attentivement !

Lisez l'entrée 1077.

## ENTRÉE 1051

Si une des cartes **P523** (*Le titan effondré*) ou **P524** (*Des survivants assiégés*) se trouve sur le Secteur **9**, il n'y a plus rien d'intéressant à trouver ici – continuez la partie. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Même dans la pénombre de la face obscure, nous n'avons eu aucun mal à pister une créature aussi énorme qu'un titan. Les traces laissées par la bête ont bientôt commencé à zigzaguer. Les endroits où ses déplacements étaient les plus erratiques étaient jonchés de débris tombés de sa carapace. Puis son sillage s'est infléchi vers le sud, où des montagnes se dressaient non loin. Ce comportement est très inhabituel pour les titans, qui se déplacent toujours droit vers le soleil.

Placez la carte **P523** sur le Secteur **9**.

## ENTRÉE 1052

Ouvrez la Planétopédie aux pages **14-15** (*Aurore éternelle*). Puis lisez le texte suivant :

Malgré la mauvaise surprise qui nous avait accueillis, nous avons poursuivi la mission et atterri sur le titan des Danau – un riche clan de marchands, le premier à nous avoir invités sur la planète. L'impressionnante cité ambulante occupait la quasi-totalité de la carapace du crustacé, large d'un bon kilomètre et demi, et abritait des voyageurs venus d'autres colonies d'Aérugons.

Dès que nous avons posé le pied sur la plate-forme d'atterrissage, plusieurs gardes nous ont mené en urgence jusqu'au centre administratif de la tribu Danau. Il nous a fallu un moment pour nous habituer aux pas chaloupés du titan – ainsi qu'aux regards stupéfaits des Aérugons indigènes.

À l'intérieur du grand bâtiment blanc, on nous a fait asseoir sur des sièges en bois sculptés qui semblaient préparés spécialement pour nous, pour que les représentants des Danau nous donnent plus d'informations sur notre mission. Ils nous ont expliqué que le titan d'un clan moins important, les Balacra, avait été rattrapé par la frontière du crépuscule. Ceux-ci n'avaient envoyé aucun message ni allumé aucun signal de détresse. La face obscure de la planète était occupée par des ennemis naturels des Aérugons, et aucune expédition n'était prête à s'aventurer aussi loin, d'autant que leurs montures volantes, ressemblant à des papillons, étaient à peu près aveugles dans l'obscurité.

Ces montures avaient besoin d'une balise infrarouge, dont chaque titan est équipé, pour atteindre leur destination. Or la balise des Balacra s'était éteinte. Les Danau nous ont demandé d'utiliser notre atterrisseur sophistiqué pour trouver le titan disparu, découvrir ce qui lui était arrivé et sauver ceux qui pouvaient l'être. Il était essentiel d'agir au plus vite. Où que le titan soit, ce n'était qu'une question de temps avant que ses habitants soient massacrés par la faune de la face obscure.

Après le briefing, on nous a reconduits tout aussi vite à notre atterrisseur, mais dès le coin de la rue passé, un Aérugon masqué et encapuchonné a bousculé les gardes et m'a percuté, puis a disparu avant qu'on l'appréhende. Il avait glissé une note dans ma main.

J'ai consulté discrètement le message. C'était une invitation dans un bâtiment en périphérie du titan des Achéro, suivie des indications nécessaires pour s'y rendre. Son auteur prétendait en savoir plus sur la disparition. Cependant, il nous conseillait aussi d'éviter les gardes du clan Achéro, car ceux-ci n'accepteraient pas de visiteurs humains.

Dès notre arrivée dans l'atterrisseur, j'ai contacté le Vanguard pour l'informer du message. Le capitaine Wayman nous a dit de suivre notre instinct pour décider s'il fallait nous précipiter immédiatement vers le titan perdu, ou rassembler d'abord plus d'informations sur les enjeux politiques.

### 1. Préparez le plateau de Planète

- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les Découvertes uniques indiquées (face cachée) et la carte Mission **M71**.
- Placez la carte Mission Optionnelle **M72** sur l'espace Mission Optionnelle inoccupé, à droite du plateau de Planète.
- Placez la carte **P529** (*Le titan des Rhopal*) sur le Secteur 4.
- Placez la carte **P531** (*Le titan des Danau*) sur le Secteur 5.
- Placez la carte **P532** (*Le titan des Achéro*) sur le Secteur 6.
- Placez les trois cartes **P520** (*La frontière du crépuscule*) sur les Secteurs **7, 8 et 9**.
- Placez le sac à Indices près du plateau de Planète ; assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Mélangez chacun des 5 paquets Découverte et placez-les au-dessus du plateau de Planète.
- Mélangez le paquet Événement avancé et placez-le à gauche du plateau de Planète. Si vous jouez cette Opération en tant que scénario indépendant, les Événements avancés seront peut-être rangés dans l'Enveloppe secrète.
- Placez le paquet Blessure à droite du plateau de Planète.

### 2. Débarquez

- Placez l'Atterrisseur sur le Secteur **5**.
- Placez toutes les figurines des Membres d'équipage formant l'Équipe de terrain sur le Secteur **5**.
- Ne placez pas la carte de Rang sur la table. Si vous jouez cette Opération dans le cadre de la Campagne, vos Membres d'équipage seront promus au Rang supérieur en fonction de leurs prouesses lors de cette Exploration.
- Les joueurs se répartissent les cartes Équipement Personnel et Équipe de Mission. Un Membre d'équipage ne peut porter que des cartes Équipement de sa propre Section. Si les joueurs ne parviennent pas à trouver un accord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale.
- Placez un marqueur Tour sur le plateau Équipage de chaque Membre d'équipage, face « Tour disponible » visible.
- Chaque Membre pioche dans son paquet de Section le nombre de cartes fixé par la Limite de cartes de Section indiquée sur son plateau Équipage.
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit quel Membre d'équipage reçoit le marqueur Départ.

### 3. Commencez l'Exploration planétaire !

## ENTRÉE 1053

- Placez la carte **G05** sur les Circonstances planétaires en jeu.
- Défaussez toutes les cartes des Secteurs **1-3**.
- Déplacez les cartes, marqueurs et silhouettes du Secteur **4** sur le Secteur **1**.
- Déplacez les cartes, marqueurs et silhouettes du Secteur **5** sur le Secteur **2**.
- Déplacez les cartes, marqueurs et silhouettes du Secteur **6** sur le Secteur **3**.
- Déplacez les trois cartes **P520** (*La frontière du crépuscule*) des Secteurs **7-9** aux Secteurs **4-6**.
- Placez la carte **P521** (*Tout un écosystème qui s'éveille*) sur le Secteur **7**.
- Lisez l'entrée **1059**.

## ENTRÉE 1054

Les Membres d'équipages se trouvent-ils tous sur le Secteur de la carte **P531** (*Le titan des Danau*) ?

- **Oui** – lisez l'entrée **1056**.
- **Non** – Vous ne pouvez pas vous enfoncer davantage dans le crépuscule si l'Équipe de terrain n'est pas au complet ! Rien ne se passe, continuez la partie.

## ENTRÉE 1055

Si la carte **P533** (*Panique sur le titan*) se trouve sur le Secteur **2**, lisez l'entrée **1080**. Dans le cas contraire, poursuivez votre lecture :

Avant que nous pénétrions dans le palais, les xénologues du Vanguard nous ont envoyé une liste interminable de coutumes et d'interdits locaux. On nous a notamment signalé les détails suivants :

- Avant d'accepter quoi que ce soit, qu'il s'agisse d'un bol d'eau ou d'une porte ouverte, nous devons le refuser une fois. Un second refus est toujours définitif.
- Notre ordre de marche doit toujours être celui de nos tailles respectives, du plus petit au plus grand.
- Chaque fois que nous recevons un petit cadeau, nous devons immédiatement en offrir un en retour (nous avons pris un sac de boulons et d'écrous dans ce but).
- Avant de parler à quelqu'un, nous devons toujours établir un contact visuel.
- ... et bien d'autres encore.

À la fin, j'avais l'impression que ma tête allait exploser. Nous avons pourtant réussi par miracle à progresser à travers une légion de portiers, de serviteurs et de conseillers royaux, jusqu'à être finalement admis à une cérémonie du thé officielle avec la princesse des Rhopal.

Remplacez la carte sur votre Secteur par la carte **P526**.

## ENTRÉE 1056

Si la carte **P520** (*La frontière du crépuscule*) se trouve sur les Secteurs **7, 8 et 9**, lisez l'entrée **1053**.

Dans le cas contraire, lisez l'entrée **1059**.

## ENTRÉE 1057

Nous sommes tombés sur le saboteur aéругon alors qu'il poussait sa monture papillon terrifiée hors de la caverne, vers la nuit faiblement éclairée par des plantes phosphorescentes. Nous lui avons intimé l'ordre de s'arrêter. Le traducteur automatique donnait un timbre dur et métallique à nos voix. D'un geste fluide, l'Aéругon a dégainé son pistolet et ouvert le feu. Nous nous sommes mis à couvert sans pour autant nous arrêter. Notre objectif était en vue : l'imposante balise infrarouge fixée à l'arrière de sa monture. Nous avons fait notre possible pour ne blesser ni l'Aéругon, ni le papillon, mais dans les échanges de tirs, la monture a été touchée. Elle s'est cabrée de panique et la balise est tombée de son filet avant de dévaler la colline. L'Aéругon l'a regardée, impuissant, mais ne s'est pas risqué à sa suite. Il a préféré sauter sur le dos de la bête qui se débattait et s'envoler. L'un de nous a couru pour attraper l'une des longues pattes du papillon. Cela n'a pas arrêté la créature, qui a soulevé notre camarade dans les airs.

J'ai hésité un instant, paralysé par le dilemme. Capturer le saboteur pourrait nous donner enfin des informations sur le clan responsable de l'empoisonnement du titan des Balacra – mais nous devions encore récupérer la balise et sauver les habitants du titan pour accomplir notre mission.

Gagnez la Découverte unique **39**.

Important ! Mettre en place la balise conclura cette partie de l'Opération ; si vous souhaitez capturer le Saboteur, vous devez vous y prendre avant son installation.

Les joueurs peuvent déplacer tous les Membres de leur choix des Secteurs **7, 8 et 9** au Secteur **5**, mais au moins l'un d'eux doit rester sur un des Secteurs **7, 8 ou 9**. Ceux sur le Secteur **5** pourront continuer à traquer le Saboteur ultérieurement.

Si un Membre d'équipage se trouve à présent sur le Secteur **5**, lisez l'entrée **1094**.

Dans le cas contraire, continuez la partie.

## ENTRÉE 1058

**Important** : Si vous choisissez d'abandonner l'Exploration maintenant, votre mission sera un échec. Si vous jouez cette Opération dans le cadre d'une campagne, vous ne pourrez plus revenir sur cette planète.

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

- » **Partir** – Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur. Retirez du jeu la carte Atterrissement **L18**. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** (*Quitter la planète*) et démarrez la Gestion du Vaisseau.
- » **Rester** – Continuez la partie.

## ENTRÉE 1059

Si la carte Mission Optionnelle **M72** est en jeu, retirez-la du jeu – l'enquête initiale de votre mission est terminée. Lisez le texte suivant :

**[Équipe de terrain]** : Le grand moment est arrivé, Vanguard. Nous partons pour la face obscure de la planète.

**[CAPCOM]** : Bien reçu. Bon courage ! Si la moitié de ce que vous ont décrit les Aéругons est vrai, vous devez être extrêmement prudents.

Si les cases **C** et **D** de l'entrée **1090** sont toutes les deux cochées, lisez l'entrée **1091**.

Si une seule des cases **C** et **D** de l'entrée **1090** est cochée, lisez l'entrée **1092**.

Dans le cas contraire, poursuivez votre lecture :

**\*\*\* Bruit de moteur \*\*\***

**[Équipe de terrain]** : Vanguard ? Nous ne voyons rien depuis les airs. Nous nous rendons aux dernières coordonnées connues du titan des Balacra. Nous atterrirons et nous continuerons à pied, sauf si vous avez plus d'informations pour nous.

**[CAPCOM]** : Rien malheureusement. Nos scans orbitaux sont perturbés par d'épais nuages.

**[Équipe de terrain]** : Compris. Calcul du vecteur d'atterrissage en cours. Souhaites-vous bonne chance !

Placez la carte **P522** (*Des traces titanesques*) sur le Secteur **8**. Placez tous les Membres d'équipage, l'Atterrisseur et l'éventuel P.E.T. sur le Secteur **7**.

## ENTRÉE 1060

Si vous possédez la Découverte unique **40**, rien ne se passe ; continuez la partie. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

L'intérieur du bâtiment était sombre et poussiéreux. Mais une silhouette se dressait dans sa pièce principale : un Aéругon d'une taille inhabituelle, au plumage argenté, portant un masque de platine orné du clan Achéro. Il s'exprimait d'un ton sec et abrupt, comme quelqu'un qui a plus l'habitude de donner des ordres que de négocier. Sans aucune explication, il nous a demandé de trouver le titan tombé au-delà de la frontière du crépuscule, et de placer des fausses preuves incriminant le clan Rhopal dans le sabotage de la créature. En échange, il nous a proposé des données géographiques rassemblées par les éclaireurs du clan Achéro, qui nous aideraient à atteindre notre destination ; ainsi que sa gratitude, quelle qu'en soit la valeur. Sans attendre notre réponse, il nous a salués en s'inclinant. Son masque s'est alors écarté un instant, révélant un détail exceptionnel. Contrairement à tous les autres Aéругons que nous avons rencontrés jusque-là, il n'avait pas de bouche.

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

- » **Accepter l'offre de l'Achéro et emporter les fausses preuves** – lisez l'entrée **1067**.
- » **Refuser l'offre de l'Achéro** – continuez la partie.



## ENTRÉE 1061

Même le respect des autres clans pour l'aristocratie des Rhopal ne pouvait pas les sauver devant des preuves aussi incontestables. Les autres clans se sont soulevés contre eux et un conflit armé a éclaté. Nous avons dû fuir la planète et observer depuis l'orbite, impuissants, la destruction de toute la faction, jusqu'à la mort du titan des Rhopal et l'exécution de leur princesse.

Étonnamment, le capitaine et les commandants de Section ont malgré tout considéré cette issue comme un succès limité. Après tout, nous avons fait d'innombrables observations intéressantes sur la culture des Aérugons, et récolté de nombreux échantillons pour étude ultérieure. Il n'y a eu ni réprimandes ni accusations – mais il n'en est que plus difficile de supporter l'idée que nous n'avons rien fait pour empêcher le massacre.

Lisez l'entrée 1087.

## ENTRÉE 1062

Atteindre l'assemblée des clans aérugons sur la vaste carapace du titan des Danau n'a pas été facile. En route vers les coordonnées reçues du Vanguard, nous avons dû nous frayer un chemin entre des foules de Danau terrifiés fuyant dans la direction opposée : vers les derniers transports de passagers restant sur les plates-formes d'atterrissage, ou même vers les échelles de corde de secours fixées aux flancs du titan.

Quand nous avons enfin trouvé la place de l'assemblée, qui ressemblait beaucoup aux anciens amphithéâtres terriens, la scène centrale était occupée par le représentant des Danau. Il était en train d'accuser le clan Achéro d'avoir empoisonné le titan des Danau, et celui des Balacra avant lui, mais il s'est tu dès qu'il nous a remarqués. Tous les yeux se sont tournés vers nous. La princesse des Rhopal a parlé la première. Elle nous a remerciés pour notre opération de sauvetage et a déclaré que puisque nous avons prouvé que nous étions des amis des Aérugons, l'assemblée écouterait notre opinion et examinerait toute preuve que nous pourrions présenter.

Si vous possédez la Découverte unique 40, lisez l'entrée 1096.

Dans le cas contraire, tous les Membres d'équipage choisissent ensemble une des options ci-dessous. En cas de désaccord, le joueur de la Section Sciences prend la décision finale :

- » Accuser le clan Rhopal de l'attaque – lisez l'entrée 1097.
- » Accuser le clan Danau de l'attaque – lisez l'entrée 1069.
- » Accuser le clan Achéro de l'attaque – lisez l'entrée 1099.
- » Leur dire que vous n'avez pas été capable de déterminer quel clan était responsable de l'attaque – lisez l'entrée 1101.

## ENTRÉE 1063

Nous nous sommes émerveillés devant l'équipement des Aérugons : des lunettes aux formes étranges, des armes ornementées et des pièces d'armure légère adaptées à leurs membres fins. Nous n'aurions rien pu utiliser sans passer des jours à l'adapter à notre anatomie. Mais l'espace d'un instant, en inspectant les immenses et magnifiques fusils de chasse du clan Achéro, nous nous sommes imaginé ce que l'on ressent en les faisant tirer vers le ciel, pour abattre des vols entiers de bêtes de la face obscure d'une seule pression sur la détente.

Nous avons fini par trouver des sifflets qui émettaient des sons capables d'endommager les oreilles sensibles des prédateurs de la face obscure, et une bonbonne de gaz empoisonné permettant d'éradiquer ses plantes carnivores. Cependant, le vendeur était trop effrayé par notre matériel et notre technologie pour les accepter comme paiement. Il nous a affirmé qu'il n'accepterait que des objets de valeur de son propre monde.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :


- » Acheter de l'équipement aux crépusculaires (requiert au moins une Découverte non unique sur le plateau Atterrisseur) – Remettez 1 Découverte non unique du plateau Atterrisseur sous son paquet et cochez la case A de l'entrée 1090.
- » Quitter l'étal – lisez l'entrée 1070.

## ENTRÉE 1064

Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, il n'y a plus rien d'intéressant à trouver ici – continuez la partie. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Nous avons trouvé sans mal l'endroit d'où avaient été tirés les coups de feu. L'IA du Vanguard a fait tous les calculs pour nous, d'après les enregistrements de vol et la trajectoire potentielle des projectiles. Elle nous a fourni des coordonnées précises, et quand nous nous y sommes rendus, nous avons immédiatement repéré une position de tir grossièrement camouflée. Les rayons du soleil couchant se reflétaient sur le canon poli d'un fusil de chasse long de trois mètres.

L'arme était une merveille de précision, couverte de symboles complexes que le Vanguard a immédiatement identifiés comme appartenant au clan Achéro. C'était étrange : même en tenant compte de leur culture et de leurs traditions martiales différentes, un assassin professionnel n'aurait sans doute pas abandonné une preuve aussi accusatrice, ni une arme aussi précieuse. À moins que les Achéro n'aient volontairement laissé cet indice pour que nous pensions qu'ils ne pouvaient pas nous avoir tiré dessus ? Il n'est jamais facile de comprendre la logique des extraterrestres...

Chaque Membre d'équipage Réactive 2 .

## ENTRÉE 1065

[CAPCOM] : Annulez l'atterrissage ! D'importants troupeaux d'animaux s'approchent rapidement de votre position.

[Équipe de terrain] : Une grande plaine vide, hein ?

[CAPCOM] : C'était le cas il y a une heure. Maintenant, on dirait que tout ce qui a des pattes essaie de fuir la frontière du crépuscule qui approche. Les troupeaux vont se disperser d'ici une heure environ.

L'atterrissage est impossible – continuez la partie.

## ENTRÉE 1066


La ville construite sur le titan tombé était aussi silencieuse que terrifiante. L'inclinaison prise par la carcasse de la créature donnait aux rues et aux bâtiments sombres un aspect irréel. Les prédateurs de la face obscure rôdaient sur les places et sous les arches noires comme de l'encre, dévorant les cadavres des Aérugons.

Tous les habitants n'étaient pas morts cependant. Au centre de la cité des Balacra, au sommet de la carapace du titan, nous avons découvert un groupe d'Aérugons qui avait dressé des barricades, allumé des feux et tenté de protéger un pâté de maisons bondé de survivants blottis. Ne sachant rien des humains, ils ont d'abord été inquiétés par notre arrivée, mais nos traducteurs automatiques nous ont permis de les convaincre que nous venions les aider.

Les survivants nous ont expliqué que la nourriture de leur titan avait été empoisonnée. La créature avait alors rapidement perdu ses forces et, sentant sa fin proche, s'était dirigée vers l'ancien cimetière de ses congénères. L'un des survivants nous a même confié un échantillon du poison retrouvé dans la mousse dont se nourrissait le titan, ainsi qu'une broche trouvée près de la réserve et qui portait le symbole du clan Rhopal.

Quand le titan s'était effondré, les Balacra avaient tenté d'appeler les autres cités à l'aide, mais le saboteur avait volé leur balise infrarouge d'urgence et s'était enfui vers le nord. Ils avaient envoyé une expédition récupérer la balise, mais les créatures de la face obscure l'avaient massacrée à leur réveil – tout comme les coureurs qui avaient tenté d'aller chercher un autre titan.

Ils nous ont demandé de leur rapporter la balise. C'était le seul moyen pour les papillons d'évacuation des autres clans d'atteindre ce lieu. Nous avons accepté : il n'y avait pas d'autre solution. Notre atterrisseur était trop petit pour évacuer ne serait-ce qu'un quart des survivants à temps, et – au vu des corps qui s'empilaient des deux côtés des barricades – les Balacra ne tiendraient plus longtemps...

Chaque Membre d'équipage Réactive 2 .


Remplacez la carte Mission M71 par la carte Mission M73.

Placez la Mission Optionnelle M74 sur l'espace dédié à droite du plateau de Planète.

Remplacez le PDI sur le Secteur 9 par la carte P524 (Des survivants assiégés). Placez un marqueur Temps sur la deuxième case de sa piste. Si la case A de l'entrée 1090 est cochée, lisez l'entrée 1093. Dans le cas contraire, rien ne se passe.

## ENTRÉE 1067

Nous avons reçu les fausses preuves, mais elles ne valaient pas grand-chose en elles-mêmes. Il nous fallait toujours atteindre le titan des Balacra pour pouvoir prétendre que nous les avions trouvées à son emplacement. Heureusement, les données géographiques des Achéro nous ont aidés à réduire la zone de nos recherches.

Chaque Membre d'équipage sur le Secteur 6 Réactive 2 .

Gagnez la Découverte unique **40**.

Cochez les cases **B** et **D** de l'entrée **1090**.

## ENTRÉE 1068

Si vous vous trouvez sur le Secteur **2**, vous ne pouvez pas voler davantage vers l'ouest – continuez la partie. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

[**Équipe de terrain**] : Nous approchons des secteurs ouest. Vanguard, donnez-nous une zone d'atterrissage.

[**CAPCOM**] : C'est une grande plaine vide. Vous pouvez vous poser n'importe où, Équipe de terrain.

[**Équipe de terrain**] : Nous n'en sommes pas sûrs, sergent. Il y a de nombreuses traces au sol. Voyez-vous des troupeaux en migration ?

[**CAPCOM**] : Tout ce qui vit sur cette planète essaie d'échapper à l'obscurité qui approche. Sauf si une de ces cités ambulantes écrase votre atterrisseur, vous êtes tranquilles.

Si la carte **P530** (*Une ruée d'animaux*) se trouve sur le Secteur **2**, lisez l'entrée **1065**. Dans le cas contraire, vous pouvez déplacer les Membres d'équipage de votre choix (s'ils l'acceptent) du Secteur **5** au Secteur **2**.

Si le P.E.T. est sur le plateau de Planète, vous pouvez également le déplacer du Secteur **5** au Secteur **2**.

## ENTRÉE 1069

Une théorie que l'histoire humaine a souvent validée affirme que le contact entre une civilisation très avancée et une autre moins avancée finit toujours mal pour cette dernière. Même si la première n'a aucune mauvaise intention, sa technologie, sa culture et même sa simple existence peuvent être déstabilisantes. J'aimerais croire que l'*ISS Vanguard* n'a pas causé les événements de Kelu-8, mais je ne peux m'empêcher de me sentir responsable.

Le chaos qui a englouti ce monde n'avait jamais eu d'égal dans l'histoire des Aérugons. Presque tous les clans se sont déclaré la guerre, et bientôt, les plaines de la planète ont été recouvertes de carcasses de titans et de cités en ruine. Les humains n'inspiraient que haine et mépris dans toute la société, et il semblait bien qu'aucun nouveau contact ne serait possible avant une ou deux générations...

Lisez l'entrée **1087**.

## ENTRÉE 1070

Les marchés animés formaient le cœur du titan des Danau, où se rassemblaient commerçants, chasseurs et artisans de toutes les villes ambulantes des environs. Nous avons été particulièrement impressionnés par les étals des Achéro. On prétendait que le titan de ce mystérieux clan marchait volontairement juste devant la frontière du crépuscule pour permettre à ses chasseurs de mener de brèves excursions sur la face obscure, où ils traquaient la faune de la nuit à son réveil.

Les joueurs choisissent ensemble une des options ci-dessous :

- » **Acheter de l'équipement aux crépusculaires** – Lisez l'entrée **1063**.
- » **Acheter davantage de Provisions** – Lisez l'entrée **1076**.
- » **Recueillir des informations** – Lisez l'entrée **1072**.
- » **Quitter les marchés** – Continuez la partie.

## ENTRÉE 1071

Nous avons échoué. Les Balacra ne pouvaient pas résister éternellement aux vagues incessantes de prédateurs. Leurs barricades ont fini par tomber et leurs défenseurs ont été massacrés. Peu après, la dernière lumière de leur cité s'est éteinte, jetant un voile miséricordieux sur le charnier.

La nouvelle de cette perte a profondément choqué les Aérugons. Beaucoup d'entre eux ont choisi de nous en rendre responsables.

Lisez l'entrée **1101**.

## ENTRÉE 1072

Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, vous ne pouvez plus rien apprendre d'intéressant – continuez la partie. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture :

Nous avons rencontré de nombreux voyageurs et marchands d'autres titans parmi les étals colorés et les paisibles jardins de thé. Nous avons pu nous faire une meilleure idée de la situation dans la région en discutant avec eux. Nous avons appris qu'au nord marchait le titan du clan Rhopal, une bête sacrée sur la carapace de laquelle était bâti un palais royal. Les membres du clan Rhopal étaient les souverains des Aérugons. Même s'ils ne contrôlaient pas directement les autres clans, ils remplissaient de nombreux rôles religieux et cérémoniels déterminants, et présidaient les assemblées des clans. C'était eux aussi qui avaient voté contre l'implication d'étrangers dans les affaires des Aérugons. Ils n'avaient guère de sympathie pour le *Vanguard*. Obtenir une audience au palais des Rhopal sans invitation officielle était apparemment très difficile.

Au sud marchait le titan du clan Achéro. Les Achéro étaient des crépusculaires. Ils faisaient partie des rares Aérugons à chasser au-delà de la frontière du crépuscule, pour en rapporter des fruits et d'autres butins arrachés aux écosystèmes nocturnes. Ils s'étaient particulièrement adaptés aux déplacements dans l'obscurité et fabriquaient une partie du peu d'équipement utilisé par leur peuple pour affronter les créatures de l'autre face. Nous avons aussi entendu une rumeur prétendant que le fils de leur chef de clan était un « sans-bouche », qui menait contre les Rhopal une vendetta suite à un déshonneur dont personne ne voulait parler.

Continuez la partie.

## ENTRÉE 1073

Malgré toutes ses ruses, nous avons finalement attrapé le saboteur. Nous l'avons maîtrisé et interrogé, en imitant de notre mieux d'effrayants extraterrestres cannibales et en présentant nos outils comme des instruments de torture raffinés.

Il a fini par nous révéler qu'il avait été embauché par un marchand du clan Danau pour saboter le titan des Balacra et laisser un symbole des Rhopal sur le site, afin d'incriminer le clan royal. Nous avons demandé au saboteur de décrire ce symbole, qui correspondait parfaitement à la broche découverte par les Balacra près de la mousse empoisonnée. Était-il possible que les Danau soient responsables du crime sur lequel ils nous avaient eux-mêmes demandé d'enquêter ? Il nous semblait nécessaire d'en discuter plus, mais le temps nous manquait.

Retirez la Menace *Saboteur aérugon* et sa silhouette.

Gagnez la Découverte unique **40**.

Cochez la case **E** de l'entrée **1090**.

Déplacez tous les Membres d'équipage des Secteurs **4**, **5** et **6** sur le Secteur **8**.

## ENTRÉE 1074

Si la carte Mission **M73** est révélée et que vous ne possédez pas la Découverte unique **39**, lisez l'entrée **1057**.

Dans le cas contraire, cochez la première case non cochée ci-dessous et résolvez son texte. Si toutes les cases sont cochées, résolvez la dernière :

- 1 Découverte *Spécimen vivant*
- 2 Indices *Flore étrange*
- 1 Indice *Spécimen vivant*

## ENTRÉE 1075

La princesse des Aérugons s'est étonnée de la compétence dont nous avons fait preuve lors de la cérémonie du thé. Elle s'attendait à des barbares et rencontrait des représentants d'une espèce qui semblait au moins vaguement civilisée. Je suppose que je peux rayer « impressionner un souverain extraterrestre » de ma liste.

La princesse a tellement apprécié notre intérêt pour la culture des Aérugons qu'elle nous a personnellement fait visiter les lieux. Nous en avons appris beaucoup sur l'histoire de son peuple. J'imagine difficilement à quel point tout ça va intéresser les grosses têtes du Vanguard.

Pour finir, nous sommes arrivés dans une grande pièce où se trouvait un énorme globe doré – un modèle animé complexe où figuraient la frontière du crépuscule et une représentation mobile de différents titans. La princesse nous a révélé que son clan avait voté contre l'implication de l'équipage du Vanguard dans les recherches, mais a ajouté qu'ils s'étaient peut-être trompés. Elle nous a montré la dernière position connue du titan disparu des Balacra, et nous l'avons immédiatement saisie dans nos ordinateurs de navigation.

Cochez la case C de l'entrée 1090. Ensuite, lisez l'entrée 1079.

## ENTRÉE 1076

La plupart des commerçants nous ont ignorés ou ont refusé de faire affaire avec nous, regardant notre équipement avant autant d'envie que de méfiance. Heureusement, certains ont décidé de surmonter leur peur pour obtenir de la technologie venue d'ailleurs.

Les Membres situés sur ce Secteur peuvent :

- Défausser 1 carte Équipement de Mission pour gagner 2 Provisions.
- Défausser 1 carte Équipement pour gagner 1 Provisions.
- Défausser 2 cartes Petit Équipement pour gagner 1 Provisions.

Ensuite, lisez l'entrée 1070.

## ENTRÉE 1077

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

[Agent 1 de l'Équipe de terrain] : Regardez ça !

[Agent 2 de l'Équipe de terrain] : Vanguard, nous pouvons voir trois de leurs titans, en route vers l'ouest, chacun avec une petite ville sur son dos.

[Agent 1 de l'Équipe de terrain] : Regardez comme elles tangent ! Je me demande si on va avoir le mal de mer là-dessus.

[CAPCOM, Caporal Coetz] : Je vous envoie les coordonnées de votre zone d'atterrissage, Équipe de terrain. Vous rendez sur le titan des Danau, le plus gros au milieu. Les Aérugons ont libéré l'une des plates-formes d'atterrissage pour vous et vous attendent. Soyez prudents en vous posant. Leurs transports aériens se font sur de gros papillons dressés. Nous en détectons beaucoup endormis sous les arches autour de la plate-forme. Évitez de les effrayer.

[Agent 1 de l'Équipe de terrain] : On n'effraie pas les gros papillons qui font peur. Bien reçu ! Je me demande---

\*\*\* Explosion au loin \*\*\*

\*\*\* Alerte stridente \*\*\*

[IA de l'atterrisseur] : Tirs antiaériens détectés. Lancement des manœuvres d'évasion !

[Agent 2 de l'Équipe de terrain] : Hé ! Ils nous tirent dessus. Vous êtes sûrs qu'on est autorisés à atterrir ?

[CAPCOM, Caporal Coetz] : Les tirs ne viennent pas d'un des titans mais d'une position camouflée plus à l'ouest. Poursuivez votre mission, Équipe de terrain. Nous enquêterons sur cet incident plus tard.

\*\*\* Explosion au loin \*\*\*

[Agent 1 de l'Équipe de terrain] : Pas le meilleur accueil.









Démarrez la Procédure d'Atterrissage :

1. En haut à droite du plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case de départ (indiquée par un « S » sur la Piste d'Atterrissage).
2. Lancez le dé de Danger et appliquez les effets correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont accessibles, choisissez-en une (vous ne pouvez pas choisir une option que vous ne pouvez résoudre entièrement).

3. Progressez sur la Piste d'Atterrissage (déplacez le marqueur de 1 cran à droite), mais pas au-delà de la dernière case.

4. Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 1052. Dans le cas contraire, reprenez à l'étape 2.

### ON VOUS TIRE DESSUS !

	<b>Faisceau de visée</b>	Choisissez entre : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Manœuvres d'évasion</b> Chaque Membre d'équipage dépense 5 -  dés.</li> <li>» <b>Leurre improvisé (ouvrir la soute)</b> Défaussez 1 carte Équipement au choix ou 1 Provisions.</li> </ul>
	<b>Salve</b>	<b>Shrapnel</b> Si  est de 5 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , 1 Membre d'équipage au hasard gagne 1 Blessure Trauma.
	<b>Au feu !</b>	Choisissez entre : <ul style="list-style-type: none"> <li>» <b>Éteindre l'incendie</b> 1 Membre d'équipage au choix gagne 1 Blessure Brûlé.</li> <li>» <b>Détacher une section de l'atterrisseur</b> Vous perdez 6 -  Provisions.</li> </ul>
	<b>Trajectoire optimale</b>	<b>Continuer la descente</b> Si  est de 4 ou plus, rien ne se passe. <b>Dans le cas contraire</b> , relancez le dé.


## ENTRÉE 1078

Une fois de plus, nous nous sommes faufiletés dans la cité des Achéro, pour y découvrir que personne ne voulait nous parler. Nous avons vite été obligés de quitter le titan, de peur d'être repérés par les gardes.

Continuez la partie.

## ENTRÉE 1079

La princesse nous a expliqué que le clan Danau, qui avait contacté le Vanguard à l'origine, avait récemment vu son pouvoir croître et envoyait la position des Rhopal. Mais la situation était aussi tendue entre Rhopal et Achéro. Les Achéro souhaitaient resserrer leurs liens avec les Rhopal et leur avaient présenté un « prétendant sans-bouche » (quoi que cela puisse être) de sang royal. Cependant, les anciens du clan Rhopal avaient refusé cette union, craignant qu'une alliance avec un clan à la réputation aussi douteuse ne leur nuise encore plus. Le prétendant était reparti furieux, et les Achéro avaient coupé tous leurs liens avec les Rhopal.

Chaque Membre d'équipage se trouvant sur ce Secteur Réactive 1 . Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P529.

## ENTRÉE 1080

On nous a menés jusqu'aux jardins du palais, où la princesse des Rhopal nous attendait, le plumage coloré de ses épaules hérissé de fureur. Elle était horrifiée que les Balacra survivants l'accusent de leur malheur. Après nous avoir fait jurer de garder le secret, elle nous a expliqué qu'elle était amoureuse du prétendant « sans-bouche » que les Achéro lui avaient présenté. Quand les anciens de son clan avaient rejeté ce dernier et toute possibilité d'une union avec un Achéro, elle avait voulu organiser la cérémonie malgré eux. Elle avait demandé aux Balacra de rester derrière la frontière du crépuscule pour récolter en secret certains ingrédients rares de la face obscure, nécessaires aux mariages royaux chez les Aérugons. Elle n'aurait pas pu prendre le risque d'en charger les Achéro ou un autre clan. Elle pensait maintenant que quelqu'un au palais l'avait appris et avait saisi cette occasion pour frapper les Balacra alors qu'ils étaient vulnérables, de l'autre côté de la frontière et sans aucune aide. Et comme les Achéro n'avaient aucun intérêt à saboter le mariage qu'ils désiraient tant, pour la princesse cela ne laissait que les Danau comme suspects.

Cochez la case E de l'entrée 1090 et continuez la partie.

## ENTRÉE 1081

Au cours de notre séjour sur cette planète, on nous a souvent répété qu'aucun clan n'en savait plus sur la faune et la survie en milieu hostile que les Achéro. C'est pourquoi quand nous avons réussi à infiltrer leur capitale, nous nous sommes immédiatement mis à la recherche de quelqu'un qui pourrait examiner les échantillons de poison récoltés près du titan des Balacra.

Nous avons vite trouvé un vieux chasseur qui a accepté d'examiner notre indice en échange de pièces de notre équipement. Il nous a confirmé que l'échantillon de mousse contenait une spore toxique bien connue, mortelle pour les titans. En temps normal, un titan n'aurait jamais touché une telle nourriture, immédiatement dégoûté par l'odeur et le goût des spores. Toutefois, cette mousse avait aussi été imprégnée d'un mélange complexe d'épices et d'ingrédients rares, conçu pour masquer les spores et la rendre appétissante pour les titans. D'après lui, la préparation de ce mélange avait dû coûter extrêmement cher, car il contenait certains des ingrédients et épices les plus rares de la planète, achetés dans ses cités les plus reculées. À son avis, ni les Achéro ni même les Rhopal ne possédaient les contacts commerciaux nécessaires pour préparer un tel poison.

Cochez la case **E** de l'entrée 1090 et continuez la partie.

## ENTRÉE 1083

[Équipe de terrain] : Vanguard, vous me recevez ?  
On dirait que notre audience est terminée. Elle nous a mis à la porte.

[CAPCOM] : QUOI ?

[Équipe de terrain] : On a essayé de suivre vos instructions, mais je pense qu'on s'est ratés à la troisième étape, avec toute cette argenterie bizarre. On a peut-être renversé aussi quelques bols et des passoirs. On a essayé de briser la glace avec de bonnes blagues humaines...

[CAPCOM] : --

[Agent 1 de l'Équipe de terrain] : Bref, on lui a un peu volé dans les plumes. Devons-nous revenir pour retenter notre chance ?

[CAPCOM] : Seulement si vous promettez de ne pas déclencher une guerre.

Remplacez la carte se trouvant sur ce Secteur par la carte **P529**.

## ENTRÉE 1084

Si la carte **P533** (*Panique sur le titan*) se trouve sur le Secteur 2, lisez l'entrée 1081. Dans le cas contraire, poursuivez votre lecture.

Cochez cette case. Si elle est déjà cochée, lisez l'entrée 1078. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture.

Nous avons réussi à nous glisser en ville sans alerter aucun garde, même si nous étions en permanence suivis par les regards suspicieux des simples citoyens Achéro. Nous craignons qu'ils ne nous dénoncent à tout instant, mais nous sommes arrivés à notre destination sans encombre.

La rencontre devait avoir lieu dans un enclos abandonné destiné à nourrir les jeunes titans. La structure était ornée de peintures variées et étonnamment petite. Tout portait à croire que les rejetons de créatures aussi énormes prendraient plus de place. Il semblait évident que les Aérugons respectaient ceux qui portaient leurs cités, et formaient des liens puissants avec les titans dès leur naissance. Alors que nous inspectons les lieux, nos yeux ont été attirés par les ténèbres de l'entrée du bâtiment principal qui surplombait l'enclos. Il était silencieux, dépourvu de lumière et abandonné. L'endroit idéal pour une embuscade.

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

- » Entrer – Lisez l'entrée 1060.
- » Partir – Continuez la partie.

## ENTRÉE 1085

Sans aucune preuve solide à présenter, notre verdict n'a fait qu'aggraver la confusion. Les clans se sont rapidement pris à partie et l'assemblée a basculé dans la violence. Nous avons évacué les lieux, laissant derrière nous le titan des Danau plongé dans le chaos, et nous avons observé depuis l'orbite, impuissants, une guerre totale éclater entre les Aérugons. Nous savions que nous avions loupé le coche. Une autre mission sur cette planète serait impossible avant bien des années.

Étonnamment, le capitaine et les commandants de Section ont malgré tout considéré cette issue comme un succès limité. Après tout, nous avons fait d'innombrables observations intéressantes sur la culture des Aérugons, et récolté de nombreux échantillons pour étude ultérieure.

Il n'y a eu ni réprimandes ni accusations – mais il n'en est que plus difficile de supporter l'idée que nous n'avons rien fait pour empêcher le massacre.

Lisez l'entrée 1087.

## ENTRÉE 1086

L'implacable mur de ténèbres progresse sur toute la planète. Bientôt toute la zone de cette opération sera plongée dans l'obscurité.

Remplacez la carte Circonstances planétaires en jeu par la carte **G06**.

Défaussez toutes les cartes des Secteurs 1-6 (les éventuels pions Équipement de Mission restent sur les Secteurs).

Placez la carte **P520** (*La frontière du crépuscule*) sur le Secteur 1.

Placez la carte **P533** (*Panique sur le titan*) sur le Secteur 2.

Placez la carte **P520** (*La frontière du crépuscule*) sur le Secteur 3.

**Important** : Si le marqueur Temps atteint la fin de la Piste de Temps de la nouvelle carte Circonstances planétaires, l'Opération est un échec.

## ENTRÉE 1087

**Félicitations ! Vous avez terminé cette Opération.**

Défaussez toutes les cartes Mission du plateau de Planète.

Si vous jouez en Campagne, retirez du jeu la carte Atterrissage **L18** – il est désormais impossible d'atterrir de nouveau sur cette planète. Chaque Membre d'équipage est ensuite promu au Rang supérieur ! Pour chaque Membre déjà au Rang 3, gagnez 1 🏆 à la place.

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

Vous pouvez rejouer cette Exploration en tant qu'Opération indépendante pour découvrir toutes les possibilités de jeu et les différentes fins possibles !

## ENTRÉE 1088

Nous n'avons pas réussi à aider les Aérugons. Les clans nous ont tourné le dos et ont cessé toute communication avec nous. Nous ne sommes plus les bienvenus sur cette planète. Peu après, nous avons dû rentrer sur le *Vanguard* et abandonner ce système.

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.

Retirez du jeu la carte Atterrissage **L18**.

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

## ENTRÉE 1089

L'implacable mur de ténèbres progresse sur toute la planète.

- Placez la carte **G05** sur les Circonstances planétaires en jeu.
- Défaussez toutes les cartes des Secteurs 1-3.
- Déplacez les cartes, silhouettes, Membres d'équipage et marqueurs du Secteur 4 sur le Secteur 1.
- Déplacez les cartes, silhouettes, Membres d'équipage et marqueurs du Secteur 5 sur le Secteur 2.
- Déplacez les cartes, silhouettes, Membres d'équipage et marqueurs du Secteur 6 sur le Secteur 3.
- Déplacez les trois cartes **P520** (*La frontière du crépuscule*) des Secteurs 7-9 aux Secteurs 4-6.
- Placez la carte **P521** (*Tout un écosystème qui s'éveille*) sur le Secteur 7.

## ENTRÉE 1090

- A – Nous avons récupéré de l'équipement des Aérugons.
- B – Nous avons de quoi accuser l'un des clans.
- C – Nous avons obtenu des coordonnées géographiques.
- D – Nous avons obtenu des coordonnées géographiques.
- E – Nous avons de quoi accuser un autre clan.

## ENTRÉE 1091

[CAPCOM] : Quel est votre statut, Équipe de terrain ?

[Équipe de terrain] : Nous avons analysé les données récoltées et réussi à établir la position actuelle du titan. Nous le surveillons actuellement. Ça ne promet rien de bon.

[CAPCOM] : Que voulez-vous dire ?

[Agent 2 de l'Équipe de terrain] : Le titan a l'air mort. Il est effondré au milieu de vieilles carapaces de titan vides, sur quelque chose qui ressemble à un ancien cimetière de ses congénères.

[CAPCOM] : Allez enquêter, Équipe de terrain. Restez prudents. Nous ne savons pas encore ce qui a tué la bête.

Placez la carte **P522** (*Des traces titanesques*) sur le Secteur **8**. Placez la carte **P523** (*Le titan effondré*) sur le Secteur **9**. Placez tous les Membres d'équipage, l'Atterrisseur et l'éventuel P.E.T. sur le Secteur **9**.

## ENTRÉE 1092

[CAPCOM] : Quel est votre statut, Équipe de terrain ?

[Agent 1 de l'Équipe de terrain] : Nous préparons une nouvelle zone d'atterrissage plus au sud. Les données récoltées avant le vol nous ont permis de repérer les traces du titan des Balacra et de les suivre un moment. Mais le terrain est désormais trop rocailleux, elles ont disparu. Plus rien à voir depuis les airs.

[CAPCOM] : Génial. Continuez à pied. Moins vous passez de temps ici, mieux vous vous porterez.

Placez la carte **P522** (*Des traces titanesques*) sur le Secteur **8**. Placez tous les Membres d'équipage, l'Atterrisseur et l'éventuel P.E.T. sur le Secteur **8**.

## ENTRÉE 1093

Nous avons distribué aux Balacra les armes et les outils achetés sur le marché des Danau. Cela a renforcé leur moral et leurs défenses, mais nous savions que seul, ce maigre soutien ne ferait que retarder l'inévitable.

Retirez le marqueur Temps de la carte **P524** (*Des survivants assiégés*).

## ENTRÉE 1094

Voler loin au-dessus de la surface de Kelu-8 au bout de la patte d'un papillon blessé, tandis que l'Aérugon monté dessus cherchait un angle pour me tirer dessus, est l'expérience la plus terrifiante et la plus épuisante que j'aie jamais vécue. Le papillon faisait son possible pour mener sa cargaison suspicieusement lourde jusqu'à la lumière mourante qui brillait encore à l'ouest. Trop affaibli, il a fini par s'écraser à proximité de la frontière du crépuscule. Le saboteur a pris la fuite à pied.

Placez la carte Menace *Saboteur aérugon* dans l'espace dédié au-dessus du plateau de Planète, puis placez un marqueur sur celle-ci. Placez la silhouette *Saboteur aérugon* sur le Secteur **5**.

## ENTRÉE 1095

Nous avons réussi à installer la balise, qui a immédiatement émis un puissant signal de détresse, visible uniquement en lumière infrarouge. Une heure plus tard, la flotte de sauvetage a commencé à arriver. Les papillons géants flottaient doucement des cieux noirs jusqu'au sol pour atterrir autour de la balise. Alors que nous aidions les Balacra survivants à embarquer, certains ont juré que dès qu'ils arriveraient à l'est, ils convoqueraient une assemblée des clans pour accuser le clan Rhopal. D'après eux, c'était la princesse des Rhopal qui leur avait secrètement demandé de s'attarder derrière la frontière du crépuscule pour récupérer certains ingrédients rares de la face obscure, une tâche généralement confiée aux Achéro. Ils avaient accepté, ravis de servir la famille royale. C'est alors qu'un saboteur caché avait frappé, profitant de l'occasion et de l'éloignement de leur titan. À présent, les Balacra voulaient se venger du sort de leur titan, et ils étaient certains que les Rhopal en étaient responsables.

Nous avons consulté le *Vanguard*, et on nous a ordonné d'assister à cette assemblée des clans. Dès la carcasse du titan complètement évacuée, nous nous sommes regroupés et nous avons volé vers l'ouest, en ramassant les derniers retardataires.

Retrouver la chaude lumière orange de la face diurne nous a fait le plus grand bien. Cependant, notre humeur s'est de nouveau assombrie à mesure que nous approchions du titan des Danau. Il se passait quelque chose d'étrange. La gigantesque créature tanguait plus que la normale, et des Aérugons en fuyaient, paniqués. Il n'y avait qu'une seule explication possible : tandis que nous sauvions les Balacra sur la face obscure, quelqu'un avait empoisonné un autre titan !

Défaussez toutes les cartes PDI des Secteurs **7-9**.

Remplacez toute carte se trouvant sur le Secteur **2** par la carte **P533** (*Panique sur le titan*).

Placez tous les Membres d'équipage, l'Atterrisseur, et l'éventuel P.E.T. sur le Secteur **2**. Si elle s'y trouve, défaussez la silhouette *Saboteur aérugon* ainsi que sa carte Menace.

## ENTRÉE 1096

Nous avons présenté tous nos enregistrements, échantillons et photos pour prouver qui était à l'origine de l'attaque contre le titan des Balacra, et peut-être responsable des problèmes actuels du titan des Danau...

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

- » **Prouver que le clan des Rhopal était derrière l'attaque** – lisez l'entrée **1097**.
- » **Prouver que le clan des Danau était derrière l'attaque** – lisez l'entrée **1103**.
- » **Prouver que le clan des Achéro était derrière l'attaque** – lisez l'entrée **1085**.
- » **Leur dire que vous avez été incapable de trouver quel clan était derrière l'attaque** – lisez l'entrée **1101**.

## ENTRÉE 1097

Vérifiez si la case **B** de l'entrée **1090** est cochée.

Si c'est le cas, lisez l'entrée **1061**. Dans le cas contraire, lisez l'entrée **1069**.

## ENTRÉE 1098

Quand nous avons accusé les Danau, qui semblaient être les victimes de la dernière attaque, les autres chefs de clan n'ont pas caché leur surprise. Cependant, les preuves que nous avions rassemblées contre le clan marchand ont suffi à les convaincre. Les Danau ont protesté, mais bientôt l'un de leurs anciens a accepté de témoigner en échange d'une compensation financière et de l'immunité. Toute l'assemblée savait que les Danau, le clan le plus riche et le plus nombreux, étaient jaloux du respect témoigné aux Rhopal et de la position qu'ils occupaient traditionnellement. Suite à un message anonyme les prévenant que le titan des Balacra se livrerait à des opérations de récolte risquées sur la frontière du crépuscule, ils avaient envoyé un saboteur pour le paralyser et faire porter le chapeau aux Rhopal. Puis, face au risque que les humains de l'*ISS Vanguard* découvrent la vérité, ils étaient allés jusqu'à handicaper leur propre titan pour éloigner tous les soupçons.

Les autres clans étaient sous le choc. La princesse a ordonné l'emprisonnement des anciens du clan Danau, et les scientifiques du *Vanguard* ont accepté d'aider à soigner son titan. Mais ce n'est pas encore la fin de l'histoire. Le lendemain, nous avons été réveillés par les clameurs d'une célébration. Nous avons appris que la princesse s'était servie des événements récents pour prouver que les Rhopal avaient besoin de plus d'alliés. Elle avait convaincu les anciens de lui permettre d'épouser un prétendant du clan Achéro.

Et c'est ainsi que toute notre équipe s'est retrouvée parmi les invités d'honneur d'un mariage royal aéругon. La cérémonie était si colorée, exubérante et grisante que j'aurais bien du mal à la décrire. Je me souviens pourtant d'un détail étrange. Contrairement à tous les autres mâles du palais, le jeune marié n'avait pas de bouche – une particularité que tous les autres Aéругons jugeaient évidente et dont ils refusaient de parler avec nous. Une fois la fête terminée, la princesse et son prétendant se sont rendus dans les chambres sacrées du palais des Rhopal pour – nous ne pouvons que le supposer d'après les bribes d'informations que nous avons obtenues – un accouplement rituel.

Le lendemain, nous avons été réveillés par un serviteur pour assister à l'enterrement royal. L'Achéro qui avait épousé la princesse était mort dans la nuit. Choqués, nous avons appris que les Aéругons mâles pouvaient naître de deux types : les ouvriers, dotés d'une bouche, qui travaillaient et combattaient mais étaient stériles, et les rares mâles fertiles, sans bouche, qui ne vivaient que quelques semaines et mourraient après l'accouplement.

Après une cérémonie mortuaire brève et solennelle, on nous a escortés jusqu'à notre vaisseau, qui se balançait lentement sur la plate-forme d'atterrissage au gré du voyage sans fin du titan de Rhopal vers le soleil couchant. Derrière nous, les fenêtres du palais se sont soudain ouvertes, et des milliers de petites créatures semblables à des papillons ont rempli les jardins du battement de leurs ailes. Alors qu'elles nous entouraient, teintées d'orange par le soleil mourant, nous avons compris qu'il s'agissait de bébés aéругons.

Une nouvelle génération était née sur la planète, et ce – en partie – grâce à nos efforts. Le voyage éternel de Kelu-8 continuerait.

De toutes les choses que j'ai vues pendant mon service sur l'*ISS Vanguard*, ce souvenir est celui que je garderai avec moi jusqu'à la mort.

Lisez l'**entrée 1087**.

## ENTRÉE 1099

Lisez l'**entrée 1069**.

## ENTRÉE 1101

Nous n'avons pas réussi à aider réellement les Aéругons. Les clans nous ont tourné le dos et ont cessé toute communication avec nous. Nous ne sommes plus les bienvenus sur cette planète. Peu après, nous avons dû rentrer sur le *Vanguard*.

Étonnamment, le capitaine et les commandants de Section ont malgré tout considéré cette issue comme un succès limité. Après tout, nous avons fait d'innombrables observations intéressantes sur la culture des Aéругons, et récolté de nombreux échantillons pour étude ultérieure. Il n'y a eu ni réprimandes ni accusations – mais il n'en est que plus difficile de supporter l'idée que nous n'avons rien pu faire de plus.

Lisez l'**entrée 1087**.

## ENTRÉE 1102

Toute cette zone de la planète est à présent plongée dans la longue nuit. Les Aéругons et leurs titans sont loin. Nous n'avons plus rien à faire ici.

Lisez l'**entrée 1088**.

## ENTRÉE 1103

Si la case **E** de l'**entrée 1090** est cochée, lisez l'**entrée 1098**.

Dans le cas contraire, lisez l'**entrée 1085**.





# ENTRÉE 1105


## Opération Aurore éternelle

Les règles ci-dessous vous permettent de commencer l'Opération Aurore éternelle en tant que scénario indépendant ; toutefois, elle figure dans l'Atlas des systèmes et peut donc tout à fait être jouée dans le cadre de la Campagne d'ISS Vanguard.

**Nombre de Membres d'équipage :** 2-4

**Difficulté :** Moyenne

**Types de Tests :**     

**Tests :** Les  sont plus dangereux que d'ordinaire.

**Menaces :** Menace active optionnelle.

**Atterrissage :** Autochtones potentiellement hostiles ;  et  conseillés.


**Dangers :** Au fil du temps, les Circonstances sur la planète empirent.

**Mise en place :**





### 1. Préparez l'Atterrisseur

- Sur la table, placez le plateau Atterrisseur du Void Ranger et tous les Modules d'Atterrisseur numérotés de **A01** à **A20** : vous pouvez choisir jusqu'à 2 Modules utilitaires et 1 Module structurel ; placez ceux sélectionnés sur le plateau Atterrisseur.

### 2. Préparez l'Équipe de terrain

- Chaque joueur prend au moins un plateau Équipage. Si vous jouez en solo, vous devez en sélectionner au moins 2.
- Chaque joueur de Section pioche trois cartes Membre d'équipage, puis en choisit une qu'il insère dans une pochette de Rang 2 de sa Section. Ces Membres d'équipage insérés dans les pochettes sont alors placés sur leur plateau Équipage respectif.
- Chaque joueur de Section remplit son plateau Équipage avec 11 dés de Section de la boîte, parmi lesquels doit figurer au moins un dé Basique () de chacune des trois couleurs. Pour cette Opération, les joueurs ont accès aux dés universels et d'expertise.
- Chaque joueur de Section constitue un paquet de Section en sélectionnant au moins 10 de ses cartes de Section ; elles ne peuvent pas avoir un Rang supérieur à 2. Il mélange ensuite son paquet et le place près de son plateau Équipage.
- Pour chaque plateau Équipage, sur l'emplacement Charges, placez le nombre de marqueurs indiqué sur la carte Membre d'équipage.

### 3. Chargez l'Atterrisseur

- Prenez toutes les cartes Équipement numérotées de **E01** à **E53** utilisables par les Sections participant à cette Opération, et placez-les face visible sur la table. Chaque Membre de l'Équipe de terrain choisit alors 1 Petit Équipement  qu'il place près de son plateau Équipage.
- Choisissez ensuite des cartes Équipement Personnel  et de Mission , en respectant la Limite d'Équipement pour chaque catégorie (indiquée dans la partie « Soute » en haut à gauche du plateau Atterrisseur). Vous pouvez aussi prendre des Améliorations d'Équipement de Mission  pour les cartes Équipement de Mission que vous avez choisies (les Améliorations ne sont pas prises en compte pour les Limites). Si vous ne parvenez pas à vous accorder sur l'Équipement à choisir, la décision finale est prise par la première Section de cette liste parmi celles participant à l'Opération : Ingénierie, Sécurité, Reconnaissance, Sciences.
- Formez un paquet avec les cartes Équipement choisies, placez-le près du plateau Atterrisseur et rangez les autres dans la boîte.
- Placez un marqueur sur la case surlignée de la piste des Provisions : cette case indique le nombre de Provisions de base dont dispose l'Atterrisseur (certains Modules d'Atterrisseur embarqués dans l'Atterrisseur modifient cette valeur).

### 4. Attachez vos ceintures !

- Lisez l'entrée 1050.

ISS  
VANGUARD

