

FICHE DU CONTRÔLEUR DE MISSION

SUIVI DE L'EXPÉDITION

SUIVI DU STRESS

Max

Actuel

SCIENTIFIQUE 01 - NOM, SPÉCIALITÉ SCIENTIFIQUE

SCIENTIFIQUE 02

SCIENTIFIQUE 03

SCIENTIFIQUE 04

SCIENTIFIQUE 05

SCIENTIFIQUE 06

LOC.	SECTEUR	PROFONDEUR	CF.
	ENTRÉE DE LA FAILLE	0 KM	P. 50
	RUINES DE CIVILISATIONS	637 KM	P. 52
	FORÊT DE CRISTAUX	1274 KM	P. 54
	LAC SURCHAUFFÉ	1991 KM	P. 56
	PISCINES ACIDES	2548 KM	P. 58
	ZONE D'INVERSION GRAVITATIONNELLE	3185 KM	P. 60
	NUAGE DE PARTICULES ALPHA	3822 KM	P. 62
	HORIZON DES ÉVÉNEMENTS	4459 KM	P. 64
	NOYAU INTERNE	5096 KM	P. 66
	L'ANOMALIE	5734 KM	P. 68

HYPOTHÈSE FINALE



Compétence Anomalie

A large, lined area for writing, resembling a notebook page. It features a vertical red margin line on the left side and horizontal blue lines for writing. The top of the page has two short horizontal lines, one on each side of the red margin line.

SUIVI DE LA COMPRÉHENSION DES INDICES DE L'ANOMALIE

[illegible]

ACTIONS

P.21

CONFRONTER

Défendre ou Attaquer
CASSER + Compétence

ESQUIVER

Échapper au danger
ÉVITER + Compétence

PRÉPARER

Faire des préparations
FABRIQUER + Compétence

CONVAINCRE

Influencer, Intimider
INFLUENCER + Compétence

VOYAGER

*Mener l'équipe au
prochain secteur*
FONCER + Compétence

ÉTUDIER

*Collecter des données
ou des Indices*
RÉFLÉCHIR + Compétence

COMPRENDRE p.24

*Tirer de la connaissance
d'un Indice*
RÉFLÉCHIR + Compétence

SYSTÈMES DE L'EXOCOSTUME

P. 28

Réparer & Guérir

Défaussez deux cartes. Effacez
1 Stress ou réparez un objet.

Booster une action

+1 à un test d'un scientifique
pour chaque paire de cartes de
la même enseigne défaussée.

Déployer les capteurs

Jouez une carte contre le CM.
Il pose une question sur la
scène, votre réponse fait foi.

Contacter l'Observatoire de la Faille

Posez une question, jouez une
carte contre le CM et obtenez
une réponse complète ou
partielle.

Mise à jour

Défaussez 8 cartes d'un coup.
Effacez tout votre Stress.
Gagnez 1 case de Stress.
Remettez vos Compétences au max.
Améliorez une Compétence d'un
rang, jusqu'à D12 maximum.

Imprimante 3D

Jouez des cartes contre le CM.
Chaque victoire crée un objet de
plus en plus fort.

Flashback

Jouez une carte contre le CM.
Décrivez un *Flashback*. Gagnez
l'avantage ou le désavantage sur
votre prochain test.