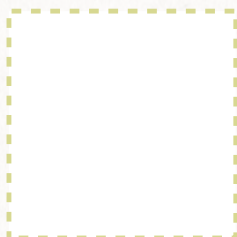


FICHE DE PERSONNEL

MEMBRE DE L'EXPÉDITION



NOM

SPÉCIALITÉ SCIENTIFIQUE

COMPÉTENCES

Assignez un D10, un D8 et un D6
Les autres Compétences commencent à D4

FABRIQUER

- ▶ Piéger
- ▶ Réparer
- ▶ Construire

MAX

ACTUEL

CASSER

- ▶ Écraser
- ▶ Démolir
- ▶ Détruire

FONCER

- ▶ Courir
- ▶ Sauter
- ▶ Fuir

ÉVITER

- ▶ Cacher
- ▶ Protéger
- ▶ Dissimuler

RÉFLÉCHIR

- ▶ Observer
- ▶ Émettre des hypothèses
- ▶ Analyser

INFLUENCER

- ▶ Charmer
- ▶ Manipuler
- ▶ Intimider

UNITÉ DE STOCKAGE

	MAX	ACTUEL

STRESS

Les effets se cumulent

P.30

RÉSISTANT À L'ANOMALIE - Pas d'effets.

CHUCHOTIS - Une fois entre deux *Second souffle*, vous pouvez changer un détail d'une Complication.
-1 aux tests de Compétence.

ALTÉRATION DES LOIS DE L'UNIVERS - Une fois entre chaque *Second souffle*, vous pouvez changer un aspect d'un élément ou d'une force primordiale.
-1 aux tests de Compétence.

MÀJ1

MÀJ2

MÀJ3

AU-DELÀ DE L'HORIZON - Vous réussissez automatiquement l'action COMPRENDRE.
Chaque fois que vous effectuez une action, collectez les deux cartes. Les Compétences peuvent être réduites à D0 (D4 → D2 → D0). *Second souffle* ne restaure vos Compétences que d'un rang.

NOTES SUR L'ANOMALIE

A large, lined notepad with a red vertical margin line on the left and two horizontal lines at the top. The notepad has a torn, irregular edge on the left and bottom.

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.

Contacteur 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.

