

NOUVELLES MENACES

48 nouvelles cartes menaces

- ✓ 16 nouvelles menaces blanches et jaunes qui peuvent être ajoutées aux paquets correspondants pour renouveler les missions tout en conservant les anciennes menaces.
- ✓ 32 cartes qui forment le paquet des menaces rouges : des menaces mortelles pour les équipages expérimentés. On peut mélanger les trois niveaux de cartes ou juste deux ou un. Éviter de mélanger uniquement menaces rouges et blanches sans les jaunes.

Nouvelles compétences

Les nouvelles menaces ont de nouvelles compétences pour rendre les missions plus complexes.

- ✓ Menaces blanches :
 - *Carriers* : l'attaque ennemie est diminuée de 2 si un joueur dirige une équipe de robots de combats pour piloter les intercepteurs.
 - *Plasmatic ships* : une attaque directe depuis un vaisseau à plasma ionise les alimentations en oxygène et immobilise l'équipage. Comptabiliser les dommages comme d'habitude. Si aucun dégât n'est absorbé par un bouclier alors tous les joueurs de la zone sont assommés.
- ✓ Menaces jaunes :
 - *Phasing* : se déplace à chaque tour mais ne peut être attaquée qu'un tour sur deux. Quand *Phasing* entre en jeu, faire comme d'habitude. Lorsqu'elle se déplace pour la première fois, on déplace le jeton sur la trajectoire et on exécute les actions puis on retire le jeton de la trajectoire et on le place à côté de son emplacement actuel. À présent, aucune attaque ne peut atteindre la menace. Au prochain tour, remettre le jeton sur la trajectoire, le déplacer, effectuer les actions et le laisser sur place. Cette fois, la menace peut être attaquée. Les numéros entre crochets correspondent aux dégâts causés par la menace alors qu'elle est hors d'atteinte (jeton en dehors de la trajectoire).
 - *Megashields* : possède beaucoup de points de défense qui peuvent être diminués (utiliser les jetons en forme d'anneau). Perd un point de défense à chaque fois qu'elle absorbe au moins 1 dégât (peu importe le nombre de dégâts et même si les dégâts sont insuffisants pour lui infliger 1 point de vie en moins).
 - *Inaccessible* : représenté par un nombre blanc sur un bouclier vert, comme pour les menaces externes.
- ✓ Menaces rouges :
 - *Polarized threat* : avant de calculer le nombre de dégâts total, diviser par 2 (arrondi au supérieur) les dégâts créés par les canons lasers.
 - *Jumps* : une menace qui saute peut changer de trajectoire. C'est la lettre (X, Y, Z) de la trajectoire de départ qui détermine l'action lors du tour. Si la menace doit aller à droite (resp. à gauche) alors qu'elle est déjà sur une trajectoire la plus à droite (resp. à gauche), alors, elle se rend sur la trajectoire opposée, c'est-à-dire celle de gauche (resp. de droite). La position d'une menace sur une trajectoire correspond au nombre de cases restant avant l'action Z. Lorsqu'une menace change de trajectoire, ce nombre doit rester identique. Si la trajectoire d'arrivée est trop courte, la menace ne change pas de trajectoire mais exécute tout de même la suite de l'action.
 - *Threats spanning all trajectories* : tous les canons lasers peuvent atteindre la menace. On utilise le jeton numéroté sur la trajectoire assignée par le scénario et les jetons jaunes spéciaux (-) sur les deux autres trajectoires. Les jetons doivent tous être à la même distance de l'action Z et c'est le jeton numéroté qui détermine l'action effectuée. Les armes autres que les lasers ignorent les jetons spéciaux et traitent donc la menace comme s'il n'y avait qu'un jeton.
 - *Threats that call in other threats* : lorsqu'une telle menace est retournée, prendre immédiatement une menace du type "appelé". Seule la première menace reçoit un jeton numéroté, la menace appelée reste à côté. Lorsque l'action d'appeler la menace est exécutée, utiliser les jetons de trajectoire avec les lettres grecques. Les menaces appelées se déplacent après les autres menaces sauf lors du tour où elles ont été appelées. On peut

les détruire directement ou en détruisant les menaces d'origine avant qu'elles n'aient lancées l'appel. Dans les deux cas, les points max sont gagnés.

DOUBLE ACTIONS

Nouvelles cartes actions

- ✓ 96 nouvelles cartes actions à utiliser conjointement avec le nouveau CD de missions.
- ✓ Le côté verso de la carte coloré en violet indique que l'autre côté représente une double action :
 - Action = action + action ou action + mouvement
 - Mouvement = mouvement + mouvement ou mouvement + action
- ✓ L'action du haut est nécessairement appliquée en premier.
- ✓ Si la première action doit être retardée, la carte est placée à cheval entre son emplacement actuel et l'emplacement suivant et les autres cartes sont décalées comme d'habitude si nécessaire. Si la seconde action doit aussi être retardée, alors la carte est placée entièrement sur l'emplacement suivant et c'est l'action suivante qui doit être retardée en décalant les cartes suivantes.

Intercepteurs : portée variable

- ✓ Utiliser l'action C pour monter à bord des intercepteurs avec une équipe de robots de combat. La portée actuelle est de 1, comme dans les règles standards. Une autre action C amène la portée à 2 exactement (les menaces à portée de 1 sont donc ignorées) et une autre action C augmente jusqu'à la portée maximum de 3 (les menaces à portée 1 ou 2 sont ignorées). Les dégâts sont calculés classiquement en fonction du nombre de menace à portée de tir. Si une action C est jouée alors que la portée est déjà de 3, l'équipage retourne directement sur le vaisseau et ce retour à grande vitesse a pour effet néfaste de désactiver l'équipe de robots de combat. Pour diminuer la portée, ne pas effectuer d'action. Comme pour les règles standards, si la portée est de 1 et qu'aucune action n'est jouée, l'équipage retourne sur le vaisseau. Pour conserver une portée, jouée une action Robots.
- ✓ Si la mission se termine et que le vaisseau passe en hyperspace alors que les intercepteurs sont à une distance de 2 ou 3, alors l'équipage retourne à toute vitesse au vaisseau avant le saut en hyperspace, ce qui a pour effet de désactiver les robots de combat. Comme dans les règles habituelles, il ne se passe rien si les intercepteurs sont à portée de 1.
- ✓ On ne peut pas jouer d'action double dans l'espace (mais possible juste avant. Par ex : A puis C pour d'abord charger le canon puis monter à bord des intercepteurs). Dans l'espace, toute carte double avec au moins une action C sur la partie supérieure compte comme une action C toute seule. Pour utiliser l'action Robots, l'icône doit apparaître, seul ou avec une autre action *autre que* C. Toute autre action ne peut pas être réalisée et est alors retardée ! L'espace est alors laissé vide et compte donc comme une diminution de la portée ou un retour au vaisseau.

Nouvelles missions

- ✓ 6 nouvelles missions dans le CD : missions 1 et 2 = facile, les autres sont standards.
- ✓ 16 nouveaux jetons numérotés verts qui servent pour les menaces internes qui peuvent arriver dans le même tour que des menaces externes (qui gardent donc les jetons jaunes).
- ✓ Les menaces externes se déplacent avant les internes lorsque les deux interviennent lors d'un même tour.

SPÉCIALISATIONS

Comment les utiliser ?

- ✓ 10 spécialisations chacune représentée par deux cartes : basique et avancée. La carte avancée est partagée en 2 moitiés : une première identique à la carte basique et une deuxième foncée contenant la spécialisation avancée.
- ✓ Les cartes Héroïque ne doivent pas être utilisées avec cette extension.
- ✓ Chaque joueur ne peut avoir qu'une spécialisation et deux joueurs ne peuvent avoir la même durant une mission. Les échanges de spécialisations sont interdits.

- ✓ Le choix dépend du niveau de spécialisation (voir Système d'Expérience plus loin) : niveau 1 : carte basique ; niveau 2 : carte avancée ; niveau 3 : cartes basique et avancée. Les choix effectués peuvent être discutés et coordonnés entre les joueurs avant d'être définitivement effectifs.
- ✓ Le téléporter récupère les 2 jetons Téléportation.
- ✓ En jouant avec des androïdes, leur carte Héroïque est remplacée par une carte standard partagée entre les joueurs.
- ✓ On pose et résout les spécialisations comme les autres actions.

Utiliser les spécialisations sans le Système d'Expérience

- ✓ première mission : mélanger les cartes basiques et en distribuer 2 à chaque joueur qui en choisit 1 après discussion et coordination. Le chef de la sécurité tranche les désaccords.
- ✓ missions suivantes : ou bien les joueurs gardent leur spécialisation et passe au niveau suivant (carte avancée ou 2 cartes si le niveau avait été augmenté lors d'une précédente partie) ; ou bien les joueurs choisissent une nouvelle spécialisation parmi celles qui n'ont pas été choisies en prenant une carte basique.

Description des cartes

- ✓ En règle générale, la moitié Avancée (A) présente une lettre action en gros ce qui signifie que si la spécialisation ne peut être utilisée, l'action est réalisée à la place. Ce qui n'est pas le cas pour la moitié Basique (B).
- ✓ *Rocketeer* : (B) Permet de lancer une roquette, peu importe le lieu. (A) Dans la station Bleu inférieure, permet de lancer 2 roquettes (si disponibles) en même temps pour une force conjuguée de 5 (et non 6 !) comme s'il s'agissait d'une seule roquette.
- ✓ *Data analyst* : (B) Maintenance de l'ordinateur, peu importe le lieu + 1 point de victoire en cas de mission terminée. (A) Station Blanche inférieure, permet d'effectuer une confirmation visuelle autant que pour 3 joueurs.
- ✓ *Energy technician* : (B) Recharge le réacteur central depuis n'importe quelle zone. (A) Dans n'importe quelle zone du pont supérieur, augmentation des boucliers. +2 pour la station où se situe le joueur, +1 pour les autres. Les dégâts se font d'abord sur les points de la carte avant de retirer l'énergie des boucliers.
- ✓ *Pulse Gunner* : (B) : Permet d'activer un canon laser (action A) ainsi que le canon à impulsion en même temps. Possibilité de faire uniquement une action A. (A) À utiliser uniquement dans la station Blanche inférieure avec le canon à impulsion avec bonus au niveau de la portée et des dégâts affligés (voir illustration de la carte).
- ✓ *Medic* : Permet de jouer **avant** le Capitaine. Permet de jouer par-dessus une carte Mouvement (sur la même case). Si double action, seul le mouvement supérieur est considéré. Ne peut être jouée sur une carte action. La spécialisation prend effet après le mouvement. (B) permet aux joueurs situés dans la même zone que le médecin (après son déplacement) de jouer leur action A, B, Robots (et uniquement celles-ci) comme l'action héroïque associée. En cas de double action, seule la première est jouée comme une action héroïque. (A) Les joueurs présents sur la même zone que le médecin (lui compris) ne peuvent pas être assommés. La protection est perdue si le joueur se déplace et quitte la zone où se trouve le médecin. Inversement, un joueur qui arrive sur la zone où se trouve le médecin est protégé. En contre-parti, -1 point de victoire en fin de mission. Si le médecin se déplace (par ex, suite à une téléportation), c'est la nouvelle zone qui est protégée.
- ✓ *Teleporter* : durant les transferts de données, peut donner les jetons à un ou plusieurs joueurs (y compris lui-même). Les jetons doivent être donnés avant la fin du transfert. S'il y a un autre transfert de données, les jetons peuvent à nouveau être changé de place (mais uniquement durant les transferts). Les autres joueurs ne sont pas autorisés à déplacer les jetons, même s'ils n'en veulent pas. (B) déplace le joueur avec le jeton vert sur la même zone que le joueur avec le jeton orange. Cela ne compte pas comme un mouvement et ignore tous les obstacles, dégâts ou retards. (A) Permet de se déplacer d'un coin du vaisseau au coin diamétralement opposé (voir illustration de la carte). Pas d'effet sur une zone blanche.
- ✓ *Hypernavigator* : (B) Situé dans une zone inférieure du vaisseau, permet de diminuer de 1 l'avancée des menaces lors du tour où l'action est jouée (une menace qui a une vitesse de 1 ne se déplace donc pas). (A) À jouer uniquement durant le tour 10 ou 11 afin de passer directement au tour 13 (dernier tour avec uniquement mouvement des menaces et attaques des roquettes).
- ✓ *Special Ops* : (B) tour de préparation. La prochaine action A, B ou Robot est considéré comme une action héroïque. (A) Action combinée avec une carte classique : cette carte est protégée et n'est pas affecté par les retards. Vous n'êtes pas affecté par les incidents négatifs qui surviennent lors de ce tour **avant** d'avoir joué votre action, les obstacles lors des mouvements sont ignorés (ainsi que les ascenseurs cassés par exemple). Vous êtes protégés des

effets négatifs qui proviennent de votre action. Cela protège aussi les doubles actions. Seul le joueur utilisant cette spécialisation est protégé. Les autres et les équipes de robots de combat ne sont pas protégés. Avec un niveau 3, il est possible de protéger une préparation (action basique) ou de protéger une action préparée à l'aide de la carte basique.

- ✓ *Squad Leader* : (B) Si le joueur contrôle une équipe de robots de combats activée, celle-ci répare un point de dégâts dans la zone où se trouve le joueur. Si l'équipe est désactivée, la carte permet de l'activer. L'ordre des réparations est donné par l'illustration de la carte. Attention, ne permet qu'un point de réparation dans l'ordre prévu. (A) permet de prendre place sur les intercepteurs (sous réserve d'avoir une équipe de robots de combat activée évidemment) depuis n'importe zone **sauf** la zone Bleue inférieure. Cette action permet d'éviter tous les obstacles sauf les portes qui ont été scellées. Dans ce cas-là, le mouvement s'effectue pour s'approcher au plus près des intercepteurs en suivant le chemin fléché sur l'illustration de la carte. Si les intercepteurs sont déjà utilisés ou non opérationnels, le mouvement jusqu'à la zone Rouge supérieure s'effectue quand même mais le joueur ne monte pas à bord des intercepteurs. Si le joueur est déjà dans les intercepteurs, cela leur octroie un bonus de force d'attaque de +1.
- ✓ *Mechanic* : (B) permet d'augmenter de 1 la portée du canon à impulsion en cas d'utilisation sur la zone Blanche inférieure ou la puissance d'attaque du canon laser dans une autre zone. Cela est valable uniquement pour la prochaine utilisation du canon. Placer un cube rouge pour s'en souvenir. (A) Effectuer une réparation A, B ou C de 2 points de dégâts (au lieu de 1 habituellement). S'il y a plusieurs réparations à faire, tous les points ne vont qu'à une seule réparation, celle avec le plus petit jeton numéroté. En cas d'égalité, choisir dans l'ordre alphabétique : A, B puis C.

SYSTÈME D'EXPÉRIENCE

! UTILISATION OBLIGATOIRE DES SPÉCIALISATIONS

Journal de l'explorateur

- ✓ Écrire le nom du nouvel explorateur sur la feuille recto verso prévue à cet effet.
- ✓ L'explorateur commence au niveau 0 mais ce niveau augmentera avec l'expérience cumulée lors des missions réussies.

Envoyer l'explorateur en mission

- ✓ Le Système d'Expérience peut être appliqué à de multiples façons de jouer : mission unique ou campagne, actions standards ou doubles, avec ou sans androïdes, et même mission en solo.
- ✓ Le système ne peut être utilisé qu'avec les règles complètes (et les spécialisations). Si l'équipage manque d'expérience, il peut utiliser les missions 1 et 2 du cd de l'extension Double Action qui sont plus faciles ou encore télécharger des missions sur le site du jeu.
- ✓ *Première mission* : La première partie se déroule sans carte spécialisation puisqu'elles ne sont disponibles qu'à partir du niveau 1. De plus, il n'y a pas de cartes héroïques avec le système d'expérience. Il faut donc choisir un niveau de difficulté qui permettra à l'explorateur de remporter sa mission et des points d'expérience sans l'aide de cartes bonus. Si un équipage est constitué d'explorateur de niveaux différents, certains sont autorisés à utiliser les spécialisations (niveau 1 ou +).
- ✓ Une mission se joue classiquement en ajoutant ou non les règles d'une ou plusieurs extensions. Le système d'expérience est pris en compte à la fin de la mission et dépend de sa réussite ou de son échec.
- ✓ *Échec de la mission* : c'est mauvais ! Tout dépend de la case « I consent to be cloned » (je consens à être cloné). Si la mission (ou la campagne) est un échec mais que l'explorateur avait consenti à être cloné, alors son clone prend sa place et le journal de l'explorateur reste identique à ce qu'il était avant la mission. On ajoute juste une marque sur la ligne tout au bas du verso du journal de l'explorateur pour indiquer qu'un clone a été utilisé. Cela permet à l'explorateur de compter le nombre de clones utilisés depuis le début. Si la case n'a pas été cochée, alors, l'explorateur et son expérience sont perdus à tout jamais : il faut recommencer un nouveau journal avec un nouvel explorateur (en pensant cette fois à peut-être cocher la case « I consent to be cloned »).

- ✓ **Réussite de la mission** : Chaque explorateur récupère des points d'expérience en fonction du score de la mission. Si un explorateur augmente d'un niveau, il a alors accès à des spécialisations. Voir plus loin pour les récompenses de mission.
- ✓ **Missions suivantes** : Dès que l'explorateur a atteint le niveau 1, il peut apprendre sa première spécialisation. Avant chaque mission, le joueur choisit une spécialisation parmi celles disponibles pour son explorateur.
- ✓ **Spécialisations pour les androïdes** : Les androïdes peuvent avoir une spécialisation, à partir du moment où elle est connue par un explorateur présent dans la mission. Si le niveau de la spécialisation est élevé, l'androïde peut l'utiliser à ce haut niveau. Attention cependant, un androïde ne peut pas utiliser une spécialisation déjà choisie par un explorateur et vice-versa. La spécialisation de l'androïde ne peut être jouée que par l'explorateur ayant la connaissance de cette spécialisation.
- ✓ **Missions et campagnes en solo** : Les règles restent les mêmes que d'habitude sauf que l'équipage est constitué d'un explorateur géré par le joueur (qui sera le Capitaine) et de 3 androïdes. Les conséquences de la mission s'appliquent donc à l'explorateur.

Récompenses de mission

- ✓ Utiliser le tableau du journal de l'explorateur pour enregistrer les missions. Le descriptif de la mission est libre mais il est conseillé d'utiliser la lettre M pour différencier les missions individuelles aux campagnes.
- ✓ Comme précisé dans l'encadré noir en bas du journal de l'explorateur, une mission réussie rapporte 2 points d'expérience. Et chaque tranche de 10 points rapportés lors de la mission rapporte 1 point d'expérience supplémentaire.
- ✓ L'explorateur gagne également des points d'expérience en accomplissant quelques choses de nouveau (voir liste des objectifs sur le journal de l'explorateur). Les règles sont les suivantes : * les points d'un objectif ne peuvent être marqués qu'une seule fois dans la carrière de l'explorateur. Cocher la case pour se souvenir que l'objectif a été réalisé. * Les objectifs sont regroupés par catégories. Excepté pour la catégorie *Addiction*, il est interdit de marquer les points de plusieurs objectifs appartenant à une même catégorie à la fin d'une mission. Il faut donc choisir l'objectif souhaité et essayer de réussir les autres lors de prochaines missions. * Les objectifs marqués de 2+ ou 5+ signifie qu'ils ne peuvent être réalisés qu'à partir du niveau d'expérience exigé. Dans le résumé des missions, dans la colonne EXP. Servant à noter les points d'expérience, séparez les points obtenus par la mission et ceux obtenus par les objectifs. Par exemple, notez « 4+3 » pour indiquer que 4 points d'expérience ont été obtenus grâce à la mission et 3 points obtenus grâce aux objectifs.
- ✓ Pour chaque point d'expérience obtenu, il faut cocher une case du niveau en cours. Dès que toutes les cases d'un niveau de l'explorateur sont cochées, il passe au niveau suivant (l'entourer d'un cercle comme pour le niveau 0). S'il reste des points d'expérience à attribuer, le joueur continue de cocher les cases du niveau nouvellement acquis.
- ✓ Dès qu'un explorateur a atteint le niveau 1, il peut prétendre à l'obtention d'une spécialisation. À chaque passage de niveau, l'explorateur peut apprendre une nouvelle spécialisation ou bien s'améliorer dans une spécialisation déjà acquise : pour cela, il doit avoir le niveau suffisant. Le niveau de spécialisation d'un explorateur a son importance quant au choix de cartes de spécialisation Basique ou Avancée.
- ✓ **Explorateurs extrêmes** : ceux-là n'ont pas consenti à être clonés. Il a été prouvé qu'un explorateur extrême apprenait bien plus vite que ceux qui ont été clonés donc les cases marquées par un point ne doivent pas être cochés. L'avancement d'un niveau à l'autre se fait donc de façon plus rapide. À tout moment, un explorateur extrême peut finalement consentir à être cloné : ce choix doit être fait **avant** de débiter une mission individuelle ou une campagne. À partir de ce moment, toutes les cases doivent être cochées. Cependant, les cases non cochées auparavant sont considérées comme acquises et il n'est pas nécessaire de retourner en arrière pour les valider. Attention, un explorateur qui a consenti à être cloné ne peut plus (re)devenir un explorateur extrême !

Récompenses de campagne

- ✓ Une campagne consiste en 3 missions successives (ou moins en cas d'arrêt prématuré), comme expliqué dans les règles de base. Le vaisseau peut être partiellement réparé entre chaque mission.
- ✓ Les points d'expérience s'acquissent uniquement à la fin de la campagne. Donc, si celle-ci échoue, un explorateur revient au niveau d'expérience acquis avant la campagne. Un explorateur extrême n'est pas cloné et perd donc toute expérience : il faut repartir du début.
- ✓ Les explorateurs doivent tous avoir un niveau au moins égal à 2 pour partir en campagne !

- ✓ Chaque campagne réussie rapporte 2 ; 6 ou 12 points d'expérience (respectivement pour 1 ; 2 ou 3 missions réalisées lors de la campagne). 1 point d'expérience supplémentaire est ajouté par tranche de 10 points de missions.
- ✓ Si une campagne est interrompue avant son terme mais que les missions effectuées sont réussies, alors la campagne est considérée comme une réussite et rapporte donc des points de campagne.
- ✓ Une campagne peut durer plus de 3 missions. Dans ce cas, la première mission rapporte 2 points, les suivantes 4 points chacune et la dernière 6 points. Ainsi, pour une campagne à 5 missions, les points possibles sont : 2 - 6 - 10 - 14 - 20 (respectivement pour 1 - 2 - 3 - 4 - 5 missions réussies).
- ✓ Les objectifs se notent uniquement à la fin d'une campagne réussie et uniquement un par catégorie ! Les objectifs concernant les missions individuelles peuvent être comptabilisés s'ils ont été réalisés lors d'une mission de la campagne (mais toujours un seul par catégorie à la fin de la campagne). Ceci reste valable même si la campagne a été écourtée.
- ✓ En revanche, pour la catégorie *Full Campaigns*, la campagne doit être terminée en entier !

Les explorateurs expérimentés

- ✓ Au fur et à mesure qu'un explorateur atteint un niveau, il devient de plus en plus difficile d'arriver au suivant. Et un niveau supplémentaire n'importe plus vraiment puisque le joueur a déjà accès à ses spécialisations préférées.
- ✓ Si votre groupe aime les jeux de rôle, le niveau de chaque explorateur permet d'influer sur les réactions de chacun lors de vos parties.
- ✓ Ce sont votre jeu et vos personnages : à vous de créer l'histoire qui vous plaît !

Les catégories d'objectifs

- ✓ La fiche des objectifs contient le nom de chacun d'entre eux ainsi qu'une description.
- ✓ **Catégorie Missions :**
 - chaque mission possède un niveau de menaces calculer de la façon suivante : nombre de menaces normales + 2*nombre de menaces sérieuses. Les missions du jeu de base ont un niveau de menace égal à 7 (8 pour les parties à 5 joueurs). Les missions du CD Double Action ont un niveau de menace égal à 10 (12 pour les parties à 5 joueurs).
 - Un objectif ne rapporte des points d'expérience dans cette catégorie que lorsque la mission possède un niveau de menace au moins inférieur que celui de base (voir calcul ci-dessus). Pour les missions Double Action, les missions 1 et 2 ne comptent jamais (sauf pour l'objectif *Double Trouble*).
 - La première colonne représente des objectifs qui peuvent être réalisés avec n'importe quelle mission (Double Action ou non). La seconde colonne utilise des critères remplis qu'avec les Double Actions. La dernière colonne ne peut être validée qu'avec des missions Parfaite. Une mission est dite Parfaite lorsqu'elle est réussie sans aucun dégât sur le vaisseau, aucun joueur assommé et toutes les équipes de robots de combat activées.
- ✓ **Catégorie Full Campaigns :**
 - Une campagne est considérée comme réussie même si elle n'est pas menée à terme. Mais cela n'est pas suffisant pour accomplir des objectifs dans cette catégorie.
 - Le niveau de menace de chaque mission doit encore être respecté (voir plus haut).
 - Si le niveau de difficulté des menaces varie selon les missions, le plus bas niveau est retenu pour les objectifs de campagne.
 - Les cartes Double Action peuvent être utilisées pour n'importe quel objectif.
 - Une campagne est considérée comme parfaite lorsqu'à la fin de la campagne, le vaisseau ne présente aucun dégât, aucun joueur assommé et toutes les équipes de robot de combat sont activées. C'est vraiment la dernière mission qui est importante et les dégâts réparés entre deux missions n'empêchent pas d'accomplir une campagne parfaite. Attention, il n'y a aucune réparation à la fin de la dernière mission.
- ✓ **Catégorie Social Skillz :**
 - Les objectifs ne sont pas en lien direct avec les missions mais plutôt en lien avec le rôle de chaque explorateur au sein d'un équipage. Objectif à lire en détail sur la fiche des objectifs.
 - Afin de conserver l'esprit du jeu, il ne faut pas forcer la main du destin. Accomplir des objectifs n'est pas un but en soi, c'est surtout une façon de se souvenir du type de parties effectuées.

- ✓ **Catégorie Close calls :**
 - Cette catégorie concerne surtout les mauvaises expériences.
 - Pour qu'un objectif soit accompli, il faut que le vaisseau survive à la mission.
 - Certains objectifs ne concernent qu'un membre de l'équipage (sans compter les androïdes).
- ✓ **Catégorie Hot Shots :**
 - Récompense les remarquables exploits individuels. En cas de mission en solo, seul le Capitaine est récompensé pour ses propres exploits et non ceux des androïdes.
 - Certains objectifs réclament l'avis du reste de l'équipage et ne peuvent donc pas être validés dans les missions en solo.
- ✓ **Catégories Expert Know-How :**
 - 2 objectifs par spécialisations. Les plus faibles sont pour les cartes Basiques et les autres pour les cartes Avancées.
 - Les objectifs réclament l'avis des autres joueurs et ne peuvent donc pas être validés dans les missions en solo.
- ✓ **Catégories Addiction :**
 - Objectifs en lien avec une accumulation de missions et d'autres objectifs.
 - Seule catégorie où il est autorisé de valider plusieurs objectifs à la fin d'une même mission.
 - Seule catégorie qui présente un objectif à accomplir en fonction de ses échecs : *Is it still me ?*

LES BADGES

- ✓ *Capitaine* : Explorateur jouant le premier.
- ✓ *Officier des communications* : voir les règles de base : est chargé de la bonne compréhension de la bande son et de l'apparition des menaces externes et discute les plans de l'équipage en fonction de celles-ci.
- ✓ *Chef de la sécurité* : gère l'apparition des menaces internes, discute les plans de l'équipage en fonction de celles-ci.
- ✓ *Officier tactique* : intervient durant la phase de résolution des actions, gère l'avancée des tours et des actions.
- ✓ *Ingénieur en chef* : gère l'énergie et le stock nécessaire. Doit signaler à l'équipage toute anomalie (par exemple, utilisation d'une arme sans énergie disponible).
- ✓ *Lieutenant* : suppléant du Capitaine lors des décisions importantes lorsque le Capitaine gère ses propres actions.
- ✓ *Scientifique* : Comptabilise les points de mission en fin de partie.

MANQUE DE LA TRADUCTION

- ✓ Les annexes ne sont pas traduites : détails sur les différentes menaces.
- ✓ Les textes d'ambiance n'apparaissent pas dans la traduction.
- ✓ Les objectifs n'ont pas été traduits.
- ✓ Et encore bien d'autres choses...