

PROCÉDURE DE LANCEMENT DE MISSION

Si la Planétopédie est ouverte et que la carte Atterrissage du Scanner planétaire correspond au nom du plateau de Planète actuel, allez à l'étape 3. Si la Planétopédie mais que la carte Atterrissage qui correspond au nom du plateau de Planète actuel a été précédemment Retirée du jeu, allez à l'étape 2.
Sinon, allez à l'étape 1.

1. RÉFÉRENCEZ LE PLATEAU DE PLANÈTE ACTUEL

Si, dans « Planètes référencées » (Boîtier B), il existe une feuille de référence de Planète pour le plateau de Planète actuel, détruisez-la, puis prenez une feuille de référence de Planète vierge et remplissez-la comme suit :

- En haut de la feuille, inscrivez le nom du plateau de Planète actuel.
- Au verso, inscrivez pour chaque Secteur le numéro et le de toutes les cartes PDI qui s'y trouvent ; si plusieurs cartes PDI s'y trouvent, inscrivez le titre de celle du dessus à gauche. Indiquez si le Secteur a été totalement exploré (PDI Final, « icône drapeau »).
- Inscrivez le numéro de chaque Découverte unique encore sur le plateau de Planète.
- Inscrivez le titre de chaque Menace encore sur le plateau de Planète et indiquez le numéro de son Secteur.
- Placez la feuille de référence de Planète dans « Planètes référencées » (Boîtier B).

2. RÉINITIALISEZ LE PLATEAU DE PLANÈTE

Rangez toutes les cartes PDI du plateau de Planète dans « Points d'Intérêt » (Boîtier A), et toutes les cartes Découverte unique dans Découvertes uniques » (Boîtier A). Remettez toutes les cartes Menace et les silhouettes correspondantes dans la boîte du jeu.

3. PRÉPAREZ L'ÉQUIPE DE TERRAIN

Les informations des segments révélés de la carte Atterrisseur (située dans le Scanner planétaire) vous renseigneront sur ce qui vous attend sur la planète : utilisez-les pour déterminer quelle Équipe de terrain sera la plus adaptée à d'Mission.

Chaque joueur choisit lequel de ses Membres d'équipage disponibles fera partie de l'Équipe de terrain. Pour une partie en solo, vous devez déterminer au moins 2 Membres de 2 Sections différentes.

- S'il n'y a pas de Membres disponibles pour composer l'Équipe de terrain, chaque Section pioche 1 carte Membre au hasard parmi Recrues », la place dans une pochette de Rang 1 et l'ajoute à ses Membres d'équipage disponibles. Consultez ensuite l'entrée 991 et cochez la première case pas encore cochée :
si seule la première case est cochée, revenez au début de l'étape 3 ; sinon, chaque Section range 1 dé de Section au choix dans la boîte du jeu, puis revenez au début de l'étape 3.

Remplacez les Membres d'équipage encore dans la main des joueurs dans « Equipage inactif » (Boîtier B). Chaque joueur prend alors un plateau Équipage pour chaque Membre de l'Équipe de terrain qu'il Contrôle, puis ces derniers sont placés sur leur plateau respectif. Chaque joueur remplit son plateau Équipage avec les dés de Section de son compartiment de Section, en respectant les règles ci-dessous :

- Un dé de Section ne peut être placé que sur une case de sa couleur.
- Les cases notées d'un Rang ne sont accessibles que si le Rang du Membre d'équipage est égal ou supérieur à celui indiqué.
- Si vous disposez de plus de dés de Section que de cases vides accessibles, décidez quels dés vous comptez utiliser ; remettez ceux restants dans leur compartiment de Section.

Chaque joueur de Section constitue un paquet de Section d'au moins 10 de ses cartes de Section ; ces cartes ne peuvent pas avoir un Rang supérieur à celui de son Membre d'équipage. Chaque paquet de Section est mélangé puis placé face cachée à gauche de son plateau Équipage. Pour chaque plateau Équipage, sur l'emplacement dédié aux Charges, placez autant de marqueurs qu'indiqué sur la carte Membre.

4. CHARGEZ L'ATTERRISSEUR

Prenez toutes les cartes Équipement de l'« Armurerie » (Boîtier B) et placez-les face visible sur la table. Chaque Membre de l'Équipe de terrain peut choisir 1 carte Petit équipement et la placer près de son plateau Équipage. Choisissez ensuite des cartes Équipement Personnel g et de Mission en respectant la Limite d'Équipement pour chaque catégorie (la valeur de SOUTE, indiquée 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, le joueur qui contrôle la Section Ingénierie a le dernier mot.

Formez un paquet avec les cartes Équipement choisies, placez-le près du plateau Atterrisseur et rangez les autres dans « Armurerie ».

Remarque : Un Équipement muni d'une icône de Section n'est utilisable que par un Membre d'équipage de cette Section.

Placez un marqueur sur la case surlignée de la piste des Provisions : cette case indique le nombre initial de Provisions dont dispose l'Atterrisseur.

Certains Modules d'Atterrisseur embarqués dans l'Atterrisseur modifient le nombre initial de Provisions et sa Limite d'Équipement.

5. ATTACHEZ VOS CEINTURES !

Consultez la partie supérieure de la carte Atterrissage : elle indique le numéro de l'entrée contenant un Briefing. Lisez cette entrée du Journal de bord pour découvrir les détails de votre mission, puis effectuez la séquence d'atterrissage décrite dans le Journal de bord. Une fois l'atterrissage terminé, des instructions ultérieures vous renverront si nécessaire au Classeur du Vaisseau.