

# JOURNAL DE BORD

24 août 2006 - Après des années de discussions, l'assemblée générale de l'Union Astronomique Internationale a décidé de déchoir Pluton de son statut de neuvième planète du système solaire et de la reléguer à celui de planète naine. D'un jour à l'autre, il n'y eut plus que huit planètes orbitant autour du Soleil, Neptune devenant la plus éloignée d'entre elles.

**COMMENCEZ PAR  
LIRE LE LIVRET DE  
RÈGLES. POUR CELA,  
RETOURNEZ CE  
JOURNAL DE BORD.**

Durant les années qui ont suivi, une hypothèse complètement folle a fait surface : aux confins du système solaire doit se trouver un gigantesque corps céleste jusqu'ici inconnu. Tout a commencé avec les données envoyées par la sonde *Voyager 2* et plus tard par *New Horizons*. Des distorsions inhabituelles dans les valeurs mesurées ainsi que des pertes cycliques de communications ont laissé les scientifiques perplexes. Bien que celles-ci aient été initialement considérées comme étant le simple fruit de l'imagination de quelques chercheurs, plusieurs sceptiques se sont finalement laissé convaincre au fil du temps par l'évidente réalité. Malheureusement, les données reçues ne furent pas assez concluantes et, malgré leur examen minutieux par un comité d'experts, elles ne purent apporter de preuve irréfutable pour confirmer cette hypothèse.

À court de possibilités, l'équipe de recherche constituée autour de D' Markow a mis sur pied le projet NAUTILUS : une mission habitée ayant pour but de vérifier l'existence de cette hypothétique neuvième planète. Après de nombreux revers et des années de recherche, la technologie est désormais prête et la mission peut être lancée. Une seule question demeure : avec quel équipage ? Êtes-vous prêts à rejoindre le projet NAUTILUS ? Que les volontaires s'avancent !

## Enregistrez ici votre équipage

Équipage :

Début :  Fin :  Tentatives :

Équipage :

Début :  Fin :  Tentatives :

Équipage :

Début :  Fin :  Tentatives :

Équipage :

Début :  Fin :  Tentatives :

Équipage :

Début :  Fin :  Tentatives :

Équipage :

Début :  Fin :  Tentatives :

## Comment utiliser ce journal de bord

Enregistrez les membres de votre équipage sur la page précédente. Inscrivez le nom de chaque membre, la date de la première et de la dernière partie, ainsi que le nombre total de tentatives pour y parvenir. La croix rouge indique la case dans laquelle vous devez saisir le nombre de vos différentes tentatives pour chaque mission, sur les pages suivantes. Le premier équipage (en haut de la page), par exemple, ne doit utiliser que la case la plus à gauche de chaque mission réalisée. Ainsi, vous pouvez conserver simultanément une trace des progrès d'un maximum de six équipages.

Numéro de mission. Le pentagone doré est un rappel de la règle supplémentaire pour 5 joueurs utilisée sur certaines missions à partir de la 25<sup>e</sup> (p. 18 du livret de règles).

Lorsqu'une mission requiert des cartes Tâche, leur quantité est indiquée par ce symbole.

Le descriptif de la mission est présenté ici. Il détaille tout ce que vous devez savoir pour mener à bien votre mission. La majorité du texte narre l'histoire de votre aventure. Néanmoins, si, comme ici, le texte est en gras, il présente une règle spéciale propre à cette mission. Lisez-le avec attention !



4

1

2

3



Rappel du jeton  
Signal de Détresse.

Cercles permettant de noter  
l'usage du signal de détresse.

Une fois que la mission est accomplie, indiquez-le en notant dans la case réservée à votre équipage le nombre de tentatives qui ont été nécessaires pour y parvenir. Si vous avez entouré la case du signal de détresse, ajoutez 1 à ce nombre.

Si vous ratez de trop nombreuses fois une mission ou que vous voulez la passer, inscrivez alors « 10 » ici et passez à la mission suivante.

Lorsqu'une mission dispose de règles spéciales, différents symboles sont indiqués ici. Le texte en gras dans le descriptif de la mission donne des détails supplémentaires les concernant. Certains symboles sont également détaillés dans le livret de règles.

Tous les jetons Tâche nécessaires à la mission en cours sont indiqués ici.

À la fin de chaque page, notez dans cette case le nombre total de tentatives nécessaires pour atteindre ce point de l'aventure.

De plus, vous pourrez ainsi vérifier à tout moment votre avancement et vous comparer aux autres équipages.

Total



3

Félicitations! Vous avez été sélectionnés parmi un large panel de volontaires pour participer à la plus grande, la plus excitante et la plus dangereuse aventure qu'ait connue l'humanité : la quête de la neuvième planète! À peine êtes-vous arrivés au centre d'entraînement qu'on vous propose de tester votre esprit d'équipe.

1

1



Il s'avère rapidement que vous êtes en parfaite adéquation les uns avec les autres. Votre compatibilité mentale, que l'on pourrait même qualifier de fusion mentale, augure du meilleur pour la réussite de la mission. Il est désormais temps de passer aux phases d'entraînement deux et trois : *l'apesanteur et la technologie de contrôle.*

2

2



Chaque phase d'entraînement vous demande de mobiliser les compétences acquises lors des phases précédentes. *La gestion de l'alimentation électrique et la priorisation des urgences* nécessitent un haut degré de raisonnement logique afin d'appréhender les systèmes dans leur ensemble. C'est ici que vos facultés en mathématiques se révéleront utiles.

2

1 2

3



4



Total