

RECAPITULATIF DES SUCCES

Missions

Loup Solitaire	Terminez une mission solo
Double Impact	Terminez une mission à deux joueurs
Trois Mousquetaires	Terminez une mission à 3 joueurs
Quatre Fantastiques	Terminez une mission à 4 joueurs
Cinq Majeur	Terminez une mission à 5 joueurs
Cinquième Roue	Terminez une mission à 4 joueurs et 1 androïde
D'Artagnan Disparu	Terminez une mission à 3 joueurs sans androïdes
Alerte Incertaine	Terminez une mission avec un mélange de menaces jaunes et blanches
Alerte Jaune	Terminez une mission avec uniquement des menaces jaunes
Alerte Orange	Terminez une mission avec un mélange de menaces jaunes et rouges
Alerte Rouge	Terminez une mission avec uniquement des menaces rouges
Alerte Aléatoire	Terminez une mission avec un mélange de menaces blanches, jaunes et rouges
Double Problème	Terminez une mission avec les cartes Double Action (pour ce succès uniquement, les pistes audio 1 et 2 sont aussi valables)
Double Solo	Terminez une mission solo avec les cartes Double Action
Double Duo	Terminez une mission à 2 joueurs avec les cartes Double Action
Double Trio	Terminez une mission à 3 joueurs avec les cartes Double Action
Double Quartet	Terminez une mission à 4 joueurs avec les cartes Double Action
Double Quintet	Terminez une mission à 5 joueurs avec les cartes Double Action
Double Incertaine	Terminez une mission avec les cartes Double Action et un mélange de menaces jaunes et blanches
Double Jaune	Terminez une mission avec les cartes Double Action et uniquement des menaces jaunes
Double Orange	Terminez une mission avec les cartes Double Action et un mélange de menaces jaunes et rouges
Double Rouge	Terminez une mission avec les cartes Double Action et uniquement des menaces rouges
Double Aléatoire	Terminez une mission avec les cartes Double Action et un mélange de menaces blanches, jaunes et rouges
Sans une Egratignure	Terminez une mission parfaite.
Comme un Sou Neuf	Terminez une mission parfaite avec un mélange de menaces jaunes et blanches
Sans Bavure	Terminez une mission parfaite avec uniquement des menaces jaunes
Sans Faille	Terminez une mission parfaite avec un mélange de menaces jaunes et rouges
Sans Peur	Terminez une mission parfaite avec uniquement des menaces rouges
Bonne Etoile	Terminez une mission parfaite avec un mélange de menaces blanches, jaunes et rouges

Même pas décoiffé	Terminez une mission parfaite avec les cartes Double Action
Comme Deux Sous Neufs	Terminez une mission parfaite avec les cartes Double Action et un mélange de menaces jaunes et blanches
Double Sans Bavure	Terminez une mission parfaite avec les cartes Double Action et uniquement des menaces jaunes
Double Sans Faille	Terminez une mission parfaite avec les cartes Double Action et un mélange de menaces jaunes et rouges
Double Sans Peur	Terminez une mission parfaite avec les cartes Double Action et uniquement des menaces rouges
Double Bonne Etoile	Terminez une mission parfaite avec les cartes Double Action et un mélange de menaces blanches, jaunes et rouges

(Mission parfaite : mission se terminant sans dégât, sans explorateur assommé, sans robots désactivés)

Campagnes Complètes

Robinson Crusoë	Terminez toutes les missions d'une campagne solo
... et Vendredi	Terminez toutes les missions d'une campagne à 2 joueurs
Lune de Miel	Terminez toutes les missions d'une campagne à 2 joueurs de sexe différent
Croisière	Terminez toutes les missions d'une campagne à 3, 4 ou 5 joueurs
Croisière Transgalactique	Terminez toutes les missions d'une campagne composée d'au moins 5 missions
Double Crusoë	Terminez toutes les missions d'une campagne solo avec les cartes Double Action
Double Vendredi	Terminez toutes les missions d'une campagne à 2 joueurs avec les cartes Double Action
Double Croisière	Terminez toutes les missions d'une campagne à 3, 4 ou 5 joueurs avec les cartes Double Action
Fêlé	Terminez toutes les missions d'une campagne avec un mélange de menaces blanches et jaunes (ou plus difficile) à chaque mission
Timbré	Terminez toutes les missions d'une campagne avec uniquement des menaces jaunes (ou plus difficile) à chaque mission
Cinglé	Terminez toutes les missions d'une campagne avec un mélange de menaces jaunes et rouges (ou juste rouges) à chaque mission
Dément	Terminez toutes les missions d'une campagne avec uniquement des menaces rouges à chaque mission
Psychédélique	Terminez toutes les missions d'une campagne avec des couleurs de menaces différentes dans chaque mission
Challenge Incertain	Terminez toutes les missions d'une campagne avec les cartes Double Action et un mélange de menaces blanches et jaunes (ou plus difficile) à chaque mission
Challenge Arc-En-Ciel	Terminez toutes les missions d'une campagne avec les cartes Double Action et un mélange de menaces blanches, jaunes et rouges (ou plus difficile) à chaque mission
Challenge Orange	Terminez toutes les missions d'une campagne avec les cartes Double Action et un mélange de menaces jaunes et rouges (ou juste rouges) à chaque mission
N'arrivera Jamais	Terminez une campagne parfaite
Oublie ça	Terminez une campagne parfaite avec un mélange de menaces blanches et jaunes (ou plus difficile) à chaque mission
Pas Possible	Terminez une campagne parfaite avec uniquement des menaces jaunes (ou plus difficile) à chaque mission
Au-delà de l'impossible	Terminez une campagne parfaite avec un mélange de menaces jaunes et rouges (ou juste rouges) à chaque mission
Vous êtes sérieux ?	Terminez une campagne parfaite avec uniquement des menaces rouges à chaque mission

Double Difficulté	Terminez une campagne parfaite avec les cartes Double Action et un mélange de menaces blanches et jaunes (ou plus difficile) à chaque mission
Double Impossible	Terminez une campagne parfaite avec les cartes Double Action et un mélange de menaces blanches, jaunes et rouges (ou plus difficile) à chaque mission
Sans Commentaires	Terminez une campagne parfaite avec les cartes Double Action et un mélange de menaces jaunes et rouges (ou juste rouges à chaque mission)

(Campagne parfaite : campagne dont toutes les missions prévues ont été réussies et dont la dernière se termine sans dégâts, sans explorateur assommé, sans robots désactivés)

Sociabilité

Chef, oui Chef!	Après quelques missions, au moins 3 coéquipiers sont d'accord pour dire que vous êtes un grand capitaine
Cinq sur Cinq	Après quelques missions, au moins 3 coéquipiers sont d'accord pour dire que vous êtes un grand officier des communications
Secteur Sécurisé !	Après quelques missions, au moins 3 coéquipiers sont d'accord pour dire que vous êtes un grand chef de la sécurité
Porte-bonheur	Après quelques missions, au moins 3 coéquipiers sont d'accord pour dire que vous êtes le porte-bonheur de l'équipage
Maillon Faible	Après quelques missions, au moins 3 coéquipiers sont d'accord pour dire que vous êtes un poids pour l'équipage
Superstar	Vous, personnellement, pensez que vos compétences sont plus qu'impressionnantes
Casse-croûte	Terminez une mission qui commence avant midi et se termine après midi
Démons de Minuit	Terminez une mission qui commence avant minuit et se termine après minuit
Dévotion	Terminez 5 missions en un seul jour avec exactement le même équipage
Promiscuité	Jouez avec 10 personnes différentes en un seul jour
Chroniqueur	Rédigez un compte-rendu de votre mission sur boardgamegeek.com, et recevez au moins 10 « thumbs up »
Maître Chroniqueur	Rédigez un compte-rendu de votre mission sur boardgamegeek.com, et recevez au moins 30 « thumbs up »
Meute de loups	Faites partie d'un équipage composé d'au moins 3 personnes ayant réalisé le succès Loup Solitaire
Supertemporalité	Faites partie d'un équipage avec au moins 20 ans de différence d'âge entre le plus jeune et le plus vieux joueur.
Affaire Familiale	Faites partie d'un équipage composé d'au moins 3 joueurs de la même famille
Intégration	Faites partie d'un équipage composé d'au moins 3 joueurs qui ne se connaissaient pas avant cette journée
Pangalactique	Faites partie d'un équipage dont chaque membre parle au moins 3 langues différentes
Total Respect	Soyez capitaine d'un équipage composé d'au moins 3 joueurs du sexe opposé
Instructeur	Soyez capitaine d'un équipage composé d'au moins 2 joueurs qui viennent juste d'apprendre les règles du jeu

De Justesse

Piteux Etat	Terminez une mission avec au moins 12 dégâts à votre vaisseau
Une bonne correction	Terminez une mission avec au moins 4 dégâts à chaque zone du vaisseau
Bon pour la casse	Terminez une mission avec au moins 16 dégâts à votre vaisseau
Ducky !	Terminez une mission après avoir été présent dans une zone quand elle a reçu un 6 ^{ème} point de dégât.
Vaisseau Fantôme	Terminez une mission alors que tous les explorateurs sont assommés
Pas de bol	Soyez le seul à terminer la mission assommé. Cela ne compte que dans le cas où, après avoir été assommé, plus aucun dégât n'a été infligé au vaisseau
Survivant	Terminez une mission en étant l'unique explorateur à ne pas être assommé

Coups d'éclat

Grande Faucheuse	Endommagez les menaces externes avec 5 armes différentes (les canons laser des différentes stations sont considérés comme des armes différentes)
Nettoyeur	Infligez au moins 6 dégâts aux menaces internes (intrus ou dysfonctionnements)
As des As	Pendant au moins 3 tours de jeu, utilisez les intercepteurs pour attaquer une même menace externe (même menace chaque tour).
Robot Master	Utilisez efficacement et au moins 3 fois dans la mission l'action des robots de combat (pas dans l'espace)
As de la Roquette	Touchez 3 différentes cibles avec les roquettes
Roi des Circuits	Au moins 5 fois, ajoutez ou déplacez au moins 1 bloc d'énergie
Paparazzi	Effectuez une confirmation visuelle lors des 3 phases de jeu
Héros local	Vous pouvez définir ici (avec votre groupe de joueur) un nouveau Succès de cette catégorie
Poil dans la main	Terminez une mission parfaite sans avoir planifié plus de 5 cartes Action
Inspecteur	Effectuez la maintenance de l'ordinateur lors des 3 phases, et visitez toutes les stations du vaisseau
Sacrifice	Terminez une mission assommé. Vos coéquipiers doivent confirmer que votre sacrifice a été astucieux et utile pour sauver le vaisseau
Spécialiste Spécialisé	Utilisez vos actions spéciales basiques et avancées au cours de la même mission. Vos coéquipiers doivent confirmer que ces actions étaient vraiment astucieuses et utiles.
Abeille Ouvrière	Effectuez au moins 16 actions ou déplacements. Vos coéquipiers doivent confirmer qu'elles étaient utiles
Bouquet Final	Regardez par la fenêtre une roquette que vous avez lancée (pas à distance) détruire le dernier ennemi

Expert en Savoir-faire

Basique	Avancée
Utilisez astucieusement les actions spéciales basiques. Vos coéquipiers doivent confirmer qu'elles étaient vraiment utiles	
Utilisez astucieusement les actions spéciales avancées. Vos coéquipiers doivent confirmer qu'elles étaient vraiment utiles	

Addiction

Hors de ce Monde	Terminez 10 missions ou campagnes
Hors de cette Réalité	Terminez 25 missions ou campagnes
Hors de ce Carnet de bord	Terminez 50 missions ou campagnes
Routier	Terminez 5 campagnes en réussissant toutes les missions
Routier Galactique	Terminez 15 campagnes en réussissant toutes les missions
Suis-je toujours Moi ?	Votre explorateur en est désormais à son 15 ^{ème} clone
Explorateur Vétéran	La première mission de cet explorateur date d'au moins 6 mois
Explorateur Senior	La première mission de cet explorateur date d'au moins 1 an
Touche sa bille	Vous avez validé 3 Succès basiques dans la catégorie Expert en Savoir Faire
Touche à presque tout	Vous avez validé 6 Succès basiques dans la catégorie Expert en Savoir Faire
Touche à tout	Vous avez validé 9 Succès basiques dans la catégorie Expert en Savoir Faire
Esthète des Arts	Vous avez validé 3 Succès avancés dans la catégorie Expert en Savoir Faire
Maître des Arts	Vous avez validé 6 Succès avancée dans la catégorie Expert en Savoir Faire
Grand Gourou des Arts	Vous avez validé 9 Succès avancés dans la catégorie Expert en Savoir Faire
Collectionneur de Succès	Vous avez validé au moins un Succès dans chacune des autres catégories
Dépendance aux Succès	Vous avez validé au moins la moitié des Succès de chacune des autres catégories (2 suffisent pour la catégorie De Justesse)