



RAMPEZ !

S'il existe un conduit d'évacuation dans votre salle, vous pouvez l'utiliser à votre tour, pour vous déplacer dans une autre salle connectée à un conduit d'évacuation. Avant de lancer le dé de Bruit, retournez cette carte et résolvez ses effets.

Après cela, défaussez cette carte sous la pile de cartes « Rampez ! »



OEUF

Il ya quelque chose de gros et de pestilentiel, qui entrave quelque peu votre passage...

Vous pouvez réaliser une action d'objet lourd (l'action coûte 1 carte) pour prendre l'œuf coincé dans le conduit. Si vous le prenez, ajoutez une carte de Contamination à votre deck de défausse.



RAMPEZ !

S'il existe un conduit d'évacuation dans votre salle, vous pouvez l'utiliser à votre tour, pour vous déplacer dans une autre salle connectée à un conduit d'évacuation. Avant de lancer le dé de Bruit, retournez cette carte et résolvez ses effets.

Après cela, défaussez cette carte sous la pile de cartes « Rampez ! »



SLIME

Le conduit est imprégné de Slime... Vous trouvez un objet transformé ! Comment est-il arrivé là ? Mystère....

Prenez un marqueur Slime. Tirez 2 cartes « objet transformé » et choisissez en une. Ceci ne vous coûte aucune Action.



RAMPEZ !

S'il existe un conduit d'évacuation dans votre salle, vous pouvez l'utiliser à votre tour, pour vous déplacer dans une autre salle connectée à un conduit d'évacuation. Avant de lancer le dé de Bruit, retournez cette carte et résolvez ses effets.

Après cela, défaussez cette carte sous la pile de cartes « Rampez ! »



SALE BLESSURE

une autre blessure, cette fois, c'est un morceau de métal aiguisé qui vous taillade la peau...

Votre personnage subit une blessure légère, prenez également une carte de Contamination.



RAMPEZ !

S'il existe un conduit d'évacuation dans votre salle, vous pouvez l'utiliser à votre tour, pour vous déplacer dans une autre salle connectée à un conduit d'évacuation. Avant de lancer le dé de Bruit, retournez cette carte et résolvez ses effets.

Après cela, défaussez cette carte sous la pile de cartes « Rampez ! »



PANIQUE

Une étrange grondement résonne dans le conduit avec des bruits de reptation... Vos nerfs commencent à lâcher et vous devenez fébrile...

Si vous détenez une arme, défaussez deux de ses munitions. Ceci ne vous coûte pas d'Action.



RAMPEZ !

S'il existe un conduit d'évacuation dans votre salle, vous pouvez l'utiliser, à votre tour, pour vous déplacer dans une autre salle connectée à un conduit d'évacuation. Avant de lancer le dé de Bruit, retournez cette carte et résolvez ses effets.

Après cela, défaussez cette carte sous la pile de cartes « Rampez ! »



SECRETIONS

Le conduit est envahi de sécrétions vertes et noires, visqueuses et malodorantes...

Prenez un marqueur Slime.



RAMPEZ !

S'il existe un conduit d'évacuation dans votre salle, vous pouvez l'utiliser à votre tour, pour vous déplacer dans une autre salle connectée à un conduit d'évacuation. Avant de lancer le dé de Bruit, retournez cette carte et résolvez ses effets.

Après cela, défaussez cette carte sous la pile de cartes « Rampez ! »



RECHERCHE VAINES

Ces conduits n'en finissent plus... Vous commencez à être épuisé à force de ramper...

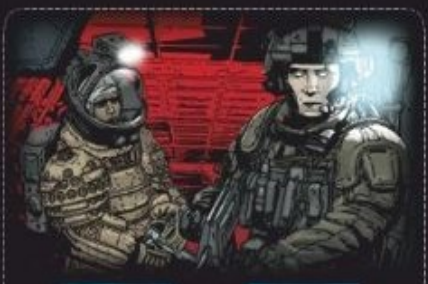
Défaussez-vous de 2 cartes Action en plus de celle que vous avez déjà défaussée pour arriver dans le conduit.



RAMPEZ !

S'il existe un conduit d'évacuation dans votre salle, vous pouvez l'utiliser à votre tour, pour vous déplacer dans une autre salle connectée à un conduit d'évacuation. Avant de lancer le dé de Bruit, retournez cette carte et résolvez ses effets.

Après cela, défaussez cette carte sous la pile de cartes « Rampez ! »



PFUU !

Quel étrange silence... Que deviennent les autres ?

Rien ne se passe de spécial, une chance, non ?



RAMPEZ !

S'il existe un conduit d'évacuation dans votre salle, vous pouvez l'utiliser à votre tour, pour vous déplacer dans une autre salle connectée à un conduit d'évacuation. Avant de lancer le dé de Bruit, retournez cette carte et résolvez ses effets.

Après cela, défaussez cette carte sous la pile de cartes « Rampez ! »



BLESSURE

Alors que vous rampez dans le conduit, une forme sombre vous mord violemment et disparaît, vous hurlez de douleur !

Prenez une carte Blessure grave.



RAMPEZ !

S'il existe un conduit d'évacuation dans votre salle, vous pouvez l'utiliser, à votre tour, pour vous déplacer dans une autre salle connectée à un conduit d'évacuation. Avant de lancer le dé de Bruit, retournez cette carte et résolvez ses effets.

Après cela, défaussez cette carte sous la pile de cartes « Rampez ! »



LARVE

Soudain, une forme pâle, visqueuse et molle vous saute au visage et vous mord avant de s'enfuir rapidement dans un conduit adjacent, vous n'avez pas eu le temps de réagir...

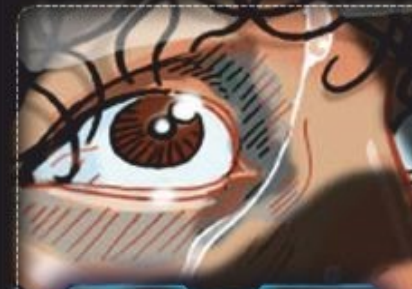
Placez une Larve sur votre plateau et prenez une carte Contamination.



RAMPEZ !

S'il existe un conduit d'évacuation dans votre salle, vous pouvez l'utiliser à votre tour, pour vous déplacer dans une autre salle connectée à un conduit d'évacuation. Avant de lancer le dé de Bruit, retournez cette carte et résolvez ses effets.

Après cela, défaussez cette carte sous la pile de cartes « Rampez ! »



MANQUE D'OXYGENE

Soudain, l'air semble manquer, vous haletez et perdez connaissance, allez-vous en réchapper ?

Défaussez-vous de toutes les cartes Action que vous avez en main.



RAMPEZ !

S'il existe un conduit d'évacuation dans votre salle, vous pouvez l'utiliser à votre tour, pour vous déplacer dans une autre salle connectée à un conduit d'évacuation. Avant de lancer le dé de Bruit, retournez cette carte et résolvez ses effets.

Après cela, défaussez cette carte sous la pile de cartes « Rampez ! »



PFUU !

Quel étrange silence... Que deviennent les autres ?

Rien ne se passe de spécial, une chance, non ?



RAMPEZ !

S'il existe un conduit d'évacuation dans votre salle, vous pouvez l'utiliser à votre tour, pour vous déplacer dans une autre salle connectée à un conduit d'évacuation. Avant de lancer le dé de Bruit, retournez cette carte et résolvez ses effets.

Après cela, défaussez cette carte sous la pile de cartes « Rampez ! »



SLIME

Le conduit est imprégné de Slime... Vous trouvez un objet transformé ! Comment est-il arrivé là ? Mystère....

Prenez un marqueur Slime . Tirez 2 cartes « objet transformé » et choisissez en une. Ceci ne vous coûte aucune Action.