



## ARME CLASSIQUE REVOLVER

**MUNITIONS : 6/6**

Peut uniquement être rechargé avec la carte Action Rechargement.

Infligez 1 dégât supplémentaire si vous obtenez .

CAPITAINE

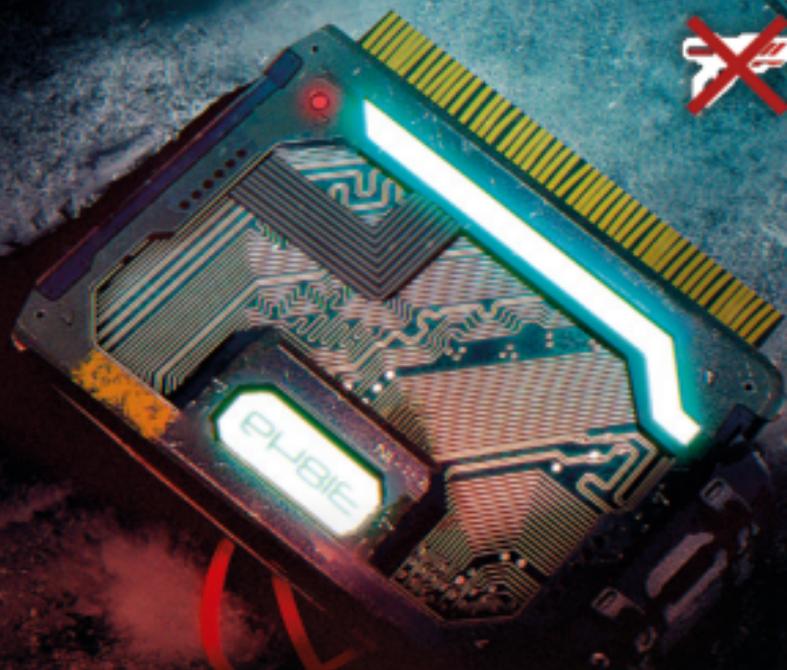


1

## TORCHE PLASMA

Ouvrez ou fermez  
1 porte (même si elle  
est détruite) dans  
un couloir relié  
à votre salle.

M É C A N O



## DERNIER RAPPORT DU NEMESIS

Si vous vous êtes enfui en  
astromobile, retirez le jeton  
Astromobile de la partie. Ignorez  
l'étape 1 du contrôle de victoire.

PILOTE



## HOLO-ORDINATEUR

Vous pouvez faire  
les actions Intranet et Calcul  
des risques dans n'importe  
quelle salle de la base (même en  
panne, et même sans ordinateur).

SCIENTIFIQUE



## DÉTECTEUR DE MOUVEMENT

Défaussez 1 carte Action  
de votre main pour  
relancer un jet de bruit  
(une seule fois par jet de bruit).

ÉCLAIREUR



ARME ÉNERGÉTIQUE  
**FUSIL  
D'ASSAUT**

**MUNITIONS : 5/5**

Chaque fois que vous infligez  
au moins 1 dégât, infligez  
1 dégât supplémentaire.

**SOLDAT**



**1**

**USAGE UNIQUE**  
**HURLEMENT**

Retirez le marqueur Bruit  
de chaque couloir  
de votre secteur.

**OU**

Placez un marqueur Bruit  
dans chaque couloir  
de votre secteur  
sans marqueur Bruit.

**R A T D E L A B O**



ARME ÉNERGÉTIQUE  
**FUSIL  
D'ASSAUT**

**MUNITIONS : 5/5**

Chaque fois que vous infligez  
au moins 1 dégât, infligez  
1 dégât supplémentaire.

**SURVIVANTE**



## ARME ÉNERGÉTIQUE MITRAILLETTE

### MUNITIONS : 5/5

Chaque fois que vous tirez avec cette arme, défaussez 1 ou 2 munitions. Pour chaque munition défaussée, lancez le dé de combat et infligez les dégâts à chaque lancer réussi.

S E N T I N E L L E



## COMBI D'INTERVENTION

Votre personnage est immunisé  
aux effets du Slime et du Feu.  
Vous pouvez vous échapper de la  
base sans utiliser l'astromobile.

**Dans le noir :** lancez le dé  
d'avantage lorsque vous tirez et  
ignorez tous les effets « Dans le  
noir » pour vous seulement.

S E N T I N E L L E



**1**

**ARME CLASSIQUE  
CLOUEUR**

**MUNITIONS : 3/3**

Défaussez une ceinture porte-outils pour restaurer toutes les munitions de cette arme.

**OU**

Défaussez 1 munition de cette arme pour défausser le marqueur Panne de votre salle.

**CONCIERGE**



**1**

## NETTOYEUR

**CHARGES : 3/3**

Défaussez un combustible pour restaurer toutes les charges de cet objet.

**OU**

Défaussez 1 charge de cet objet pour faire une action de Tir contre un Intrus. Si vous réussissez, il prend la fuite sans subir de blessure.

**CONCIERGE**



**1**

## EXOSONDE

**CHARGES : 3/3**

*Cet objet ne peut être ni échangé ni défaussé.*

Si vous êtes en combat :  
défaussez 1 charge, puis placez  
une carcasse sur cette carte  
(sauf s'il y en a déjà une).

**OU**

Défaussez une ceinture porte-outils  
ou un ruban adhésif pour restaurer  
toutes les charges de cet objet.

XÉNOBIOLOGISTE



1

## EMPRISE CÉRÉBRALE

Déplacez n'importe quel Intrus du plateau dans une salle adjacente (qu'il soit en combat ou non). Ensuite, retournez cette carte face Quête visible.

XÉNOBIOLOGISTE



ARME ÉNERGÉTIQUE  
**PISTOLET INTELLIGENT**

**MUNITIONS : 3/3**

Vos  sont traités comme des .

**HACKER**



**1**

**USAGE UNIQUE**  
**CODES SECRETS**

*Si votre salle comporte un ordinateur, choisissez :*

lancez la séquence  
d'autodestruction.

**OU**

Ouvrez ou fermez jusqu'à 3 portes,  
où qu'elles se trouvent sur le plateau.

**OU**

Consultez jusqu'à 2 jetons SAF. Vous  
pouvez échanger leurs positions.

**HACKER**



**USAGE UNIQUE**  
**COMBUSTIBLE**

Chargez complètement  
un lance-flammes.

**OU**

**Connaissance 5 :** 1 Intrus de  
votre salle au choix prend la fuite.



**USAGE UNIQUE**  
**COMBUSTIBLE**

Chargez complètement  
un lance-flammes.

**OU**

**Connaissance 5 :** 1 Intrus de  
votre salle au choix prend la fuite.



**USAGE UNIQUE**  
**COMBUSTIBLE**

Chargez complètement  
un lance-flammes.

**OU**

**Connaissance 5 :** 1 Intrus de  
votre salle au choix prend la fuite.



**USAGE UNIQUE**  
**COMBUSTIBLE**

Chargez complètement  
un lance-flammes.

**OU**

**Connaissance 5 :** 1 Intrus de  
votre salle au choix prend la fuite.



**USAGE UNIQUE**  
**COMBUSTIBLE**

Chargez complètement  
un lance-flammes.

**OU**

**Connaissance 5 :** 1 Intrus de  
votre salle au choix prend la fuite.



**USAGE UNIQUE**  
**COMBUSTIBLE**

Chargez complètement  
un lance-flammes.

**OU**

**Connaissance 5 :** 1 Intrus de  
votre salle au choix prend la fuite.



**USAGE UNIQUE**  
**ALCOOL**

Retirez 1 carte Contamination  
de votre main.



**USAGE UNIQUE**  
**ALCOOL**

Retirez 1 carte Contamination  
de votre main.



**USAGE UNIQUE**  
**MATÉRIEL  
D'ANALYSE**

Défaussez 1 corps lourd.  
Révélez 1 carte Point faible  
et gagnez 3 connaissances.

**OU**

Scannez toutes les cartes  
Contamination de votre main. Ne  
suivez pas la procédure d'infection  
si l'une des cartes est **infectée**.



**USAGE UNIQUE**  
**MATÉRIEL**  
**D'ANALYSE**

Défaussez 1 corps lourd.  
Révélez 1 carte Point faible  
et gagnez 3 connaissances.

**OU**

Scannez toutes les cartes  
Contamination de votre main. Ne  
suivez pas la procédure d'infection  
si l'une des cartes est **infectée**.



**USAGE UNIQUE**  
**MEDIKIT**

Pansez 1 blessure grave.

**OU**

Soignez 1 blessure grave pansée.



**USAGE UNIQUE**  
**MEDIKIT**

Pansez 1 blessure grave.

**OU**

Soignez 1 blessure grave pansée.



**USAGE UNIQUE**  
**MEDIKIT**

Pansez 1 blessure grave.

**OU**

Soignez 1 blessure grave pansée.



**USAGE UNIQUE**  
**MEDIKIT**

Pansez 1 blessure grave.

**OU**

Soignez 1 blessure grave pansée.



**USAGE UNIQUE**  
**MEDIKIT**

Pansez 1 blessure grave.

**OU**

Soignez 1 blessure grave pansée.



**USAGE UNIQUE**  
**MEDIKIT**

Pansez 1 blessure grave.

**OU**

Soignez 1 blessure grave pansée.



**USAGE UNIQUE**

## **AGRAFEUSE CUTANÉE**

Pansez 1 blessure grave.

**OU**

Soignez toutes vos  
blessures légères.



**USAGE UNIQUE**

## **AGRAFEUSE CUTANÉE**

Pansez 1 blessure grave.

**OU**

Soignez toutes vos  
blessures légères.



**USAGE UNIQUE**

## **AGRAFEUSE CUTANÉE**

Pansez 1 blessure grave.

**OU**

Soignez toutes vos  
blessures légères.



**USAGE UNIQUE**

## **AGRAFEUSE CUTANÉE**

Pansez 1 blessure grave.

**OU**

Soignez toutes vos  
blessures légères.



**USAGE UNIQUE**  
**VÊTEMENTS**

Défaussez un marqueur Slime.

**OU**

Pansez 1 blessure grave.



**USAGE UNIQUE**  
**VÊTEMENTS**

Défaussez un marqueur Slime.

**OU**

Pansez 1 blessure grave.



**USAGE UNIQUE**  
**VÊTEMENTS**

Défaussez un marqueur Slime.

**OU**

Pansez 1 blessure grave.



**USAGE UNIQUE**  
**DOCUMENTS**  
**DE RECHERCHE**

Gagnez 1 connaissance pour  
chaque point faible découvert.



**USAGE UNIQUE**  
**DOCUMENTS**  
**DE RECHERCHE**

Gagnez 1 connaissance pour  
chaque point faible découvert.



**USAGE UNIQUE**  
**DOCUMENTS**  
**DE RECHERCHE**

Gagnez 1 connaissance pour  
chaque point faible découvert.



**USAGE UNIQUE**  
**PILULES DE**  
**CAFÉINE**

Piochez et révéléz 3 cartes  
Action. Scannez toute carte  
Contamination piochée.  
Si l'une d'entre elles est **infectée**,  
placez 1 Larve sur votre plateau.



**USAGE UNIQUE**  
**PILULES DE**  
**CAFÉINE**

Piochez et révéléz 3 cartes  
Action. Scannez toute carte  
Contamination piochée.  
Si l'une d'entre elles est **infectée**,  
placez 1 Larve sur votre plateau.



**USAGE UNIQUE**  
**PILULES DE**  
**CAFÉINE**

Piochez et révéléz 3 cartes  
Action. Scannez toute carte  
Contamination piochée.  
Si l'une d'entre elles est **infectée**,  
placez 1 Larve sur votre plateau.



**1**

**USAGE UNIQUE**  
**SCALPEL**

1 personnage de votre choix (vous inclus) de votre salle retire 1 Larve de son plateau et subit 1 blessure grave.

**OU**

1 Intrus de votre salle au choix subit 1 dégât. Prenez 1 carte Contamination.



**USAGE UNIQUE**  
**CHARGE**  
**ÉNERGÉTIQUE**

Restaurez 3 munitions de  
votre arme énergétique.

**OU**

Si votre salle comporte un  
ordinateur et que votre secteur  
n'est pas alimenté, utilisez  
une action d'ordinateur.



**USAGE UNIQUE**  
**CHARGE**  
**ÉNERGÉTIQUE**

Restaurez 3 munitions de  
votre arme énergétique.

**OU**

Si votre salle comporte un  
ordinateur et que votre secteur  
n'est pas alimenté, utilisez  
une action d'ordinateur.



**USAGE UNIQUE**  
**CHARGE**  
**ÉNERGÉTIQUE**

Restaurez 3 munitions de  
votre arme énergétique.

**OU**

Si votre salle comporte un  
ordinateur et que votre secteur  
n'est pas alimenté, utilisez  
une action d'ordinateur.



**USAGE UNIQUE**  
**CHARGE**  
**ÉNERGÉTIQUE**

Restaurez 3 munitions de  
votre arme énergétique.

**OU**

Si votre salle comporte un  
ordinateur et que votre secteur  
n'est pas alimenté, utilisez  
une action d'ordinateur.



**USAGE UNIQUE**  
**CHARGE**  
**ÉNERGÉTIQUE**

Restaurez 3 munitions de  
votre arme énergétique.

**OU**

Si votre salle comporte un  
ordinateur et que votre secteur  
n'est pas alimenté, utilisez  
une action d'ordinateur.



**USAGE UNIQUE**  
**CHARGE**  
**ÉNERGÉTIQUE**

Restaurez 3 munitions de  
votre arme énergétique.

**OU**

Si votre salle comporte un  
ordinateur et que votre secteur  
n'est pas alimenté, utilisez  
une action d'ordinateur.



**USAGE UNIQUE**  
**CHARGE**  
**ÉNERGÉTIQUE**

Restaurez 3 munitions de  
votre arme énergétique.

**OU**

Si votre salle comporte un  
ordinateur et que votre secteur  
n'est pas alimenté, utilisez  
une action d'ordinateur.



**USAGE UNIQUE**  
**CHARGE**  
**ÉNERGÉTIQUE**

Restaurez 3 munitions de  
votre arme énergétique.

**OU**

Si votre salle comporte un  
ordinateur et que votre secteur  
n'est pas alimenté, utilisez  
une action d'ordinateur.



**USAGE UNIQUE**  
**AGRAFEUSE**  
**CUTANÉE**

Pansez 1 blessure grave.

**OU**

Soignez toutes vos  
blessures légères.



**ARME AU  
CORPS-À-CORPS  
PIED-DE-BICHE**

Défaussez cette carte. Lancez et résolvez le dé de combat comme s'il s'agissait d'une action de Tir.

**OU**

Détruisez 1 porte fermée.

**OU**

Placez un marqueur Panne dans votre salle.



**USAGE UNIQUE**  
**BÂTON LUMINEUX**

Ignorez un effet « Dans le noir »  
pour vous seulement.

**OU**

**Connaissance 3** : défaussez  
cette carte au cours de votre action  
de corps-à-corps pour infliger  
1 dégât à votre cible (ne lancez  
pas le dé de combat et ne prenez  
pas de carte Contamination).



**USAGE UNIQUE**  
**BÂTON LUMINEUX**

Ignorez un effet « Dans le noir »  
pour vous seulement.

**OU**

**Connaissance 3** : défaussez  
cette carte au cours de votre action  
de corps-à-corps pour infliger  
1 dégât à votre cible (ne lancez  
pas le dé de combat et ne prenez  
pas de carte Contamination).



**USAGE UNIQUE**  
**BÂTON LUMINEUX**

Ignorez un effet « Dans le noir »  
pour vous seulement.

**OU**

**Connaissance 3** : défaussez  
cette carte au cours de votre action  
de corps-à-corps pour infliger  
1 dégât à votre cible (ne lancez  
pas le dé de combat et ne prenez  
pas de carte Contamination).



**USAGE UNIQUE**

## **BÂTON LUMINEUX**

Ignorez un effet « Dans le noir »  
pour vous seulement.

**OU**

**Connaissance 3** : défaussez  
cette carte au cours de votre action  
de corps-à-corps pour infliger  
1 dégât à votre cible (ne lancez  
pas le dé de combat et ne prenez  
pas de carte Contamination).



**USAGE UNIQUE**  
**BÂTON LUMINEUX**

Ignorez un effet « Dans le noir »  
pour vous seulement.

**OU**

**Connaissance 3** : défaussez  
cette carte au cours de votre action  
de corps-à-corps pour infliger  
1 dégât à votre cible (ne lancez  
pas le dé de combat et ne prenez  
pas de carte Contamination).



## LAMPE-TORCHE

**ÉNERGIE : 3/3**

Défaussez 1 énergie de la Lampe-torche pour tirer en utilisant un dé d'avantage ou pour ignorer un effet « Dans le noir » pour vous seulement.

**OU**

**Connaissance 5 :** après avoir pioché une carte Attaque d'Intrus, défaussez 1 énergie de la Lampe-torche pour piocher une nouvelle carte Attaque d'Intrus et la résoudre à la place.



**USAGE UNIQUE**

## **PROCÉDURE D'ÉVACUATION**

Consultez n'importe quel  
jeton Contingence (même  
en-dehors de votre secteur).



**USAGE UNIQUE**  
**PILULES DE**  
**CAFÉINE**

Piochez et révéléz 3 cartes  
Action. Scannez toute carte  
Contamination piochée.  
Si l'une d'entre elles est **infectée**,  
placez 1 Larve sur votre plateau.



**USAGE UNIQUE**  
**CLÉ DE LA**  
**GRANDE PORTE**

Si votre salle comporte  
un ordinateur, ouvrez  
la grande porte.



**USAGE UNIQUE**  
**CHARGE DE**  
**THERMITE**

Placez un marqueur Feu dans votre salle ou une salle adjacente. Tous les personnages et Intrus (vous inclus) qui s'y trouvent subissent 1 dégât/1 blessure légère.



**USAGE UNIQUE**  
**CHARGE DE**  
**THERMITE**

Placez un marqueur Feu dans votre salle ou une salle adjacente. Tous les personnages et Intrus (vous inclus) qui s'y trouvent subissent 1 dégât/1 blessure légère.



ARME ÉNERGÉTIQUE  
**PROTOTYPE :**  
**PISTOLET**

**MUNITIONS : 1/3**  
Vous pouvez relancer  
une fois tout jet de combat  
fait avec cette arme.



ARME ÉNERGÉTIQUE  
**PROTOTYPE :**  
**FUSIL**

**MUNITIONS : 1/6**

Chaque fois que vous obtenez ,  
vous pouvez défausser  
1 munition supplémentaire pour  
infliger 1 dégât supplémentaire.



**ARME ÉNERGÉTIQUE  
PROTOTYPE :  
FUSIL À POMPE**

**MUNITIONS : 1/2**

Vous infligez toujours au moins  
1 dégât, sauf sur .

Un résultat naturel  ou   
inflige 1 dégât supplémentaire.



ARME ÉNERGÉTIQUE  
**FUSIL PLASMIQUE**

**MUNITIONS : 4/4**



ARME ÉNERGÉTIQUE  
PISTOLET  
À GRENAILLE

**MUNITIONS : 1/1**

Défaussez 1 munition de cette arme pour fuir votre salle sans déclencher une attaque d'Intrus.



**USAGE UNIQUE**  
**FERMETURE À**  
**RETARDEMENT**

Déplacez-vous et fermez la porte du couloir que vous venez d'emprunter (résolvez un jet de bruit comme d'habitude).



**USAGE UNIQUE**  
**FERMETURE À**  
**RETARDEMENT**

Déplacez-vous et fermez la porte du couloir que vous venez d'emprunter (résolvez un jet de bruit comme d'habitude).



**1**

**USAGE UNIQUE**  
**GRENADE**

Choisissez 1 Intrus dans votre salle ou une salle adjacente. Il subit 2 dégâts. Tout ce qui se trouve dans la salle (vous y compris) subit 1 dégât/1 blessure grave.



**1**

**USAGE UNIQUE**  
**GRENADE**

Choisissez 1 Intrus dans votre salle ou une salle adjacente. Il subit 2 dégâts. Tout ce qui se trouve dans la salle (vous y compris) subit 1 dégât/1 blessure grave.



**USAGE UNIQUE**  
**CÂBLES**

Si votre secteur est alimenté,  
restaurez toutes les munitions  
de votre arme énergétique.

**OU**

Ouvrez ou fermez 1 porte dans  
un couloir relié à votre salle.



**USAGE UNIQUE**  
**CÂBLES**

Si votre secteur est alimenté,  
restaurez toutes les munitions  
de votre arme énergétique.

**OU**

Ouvrez ou fermez 1 porte dans  
un couloir relié à votre salle.



**USAGE UNIQUE**  
**CÂBLES**

Si votre secteur est alimenté,  
restaurez toutes les munitions  
de votre arme énergétique.

**OU**

Ouvrez ou fermez 1 porte dans  
un couloir relié à votre salle.



**USAGE UNIQUE**  
**CEINTURE**  
**PORTE-OUTILS**

Défaussez le marqueur  
Panne de votre salle.

**OU**

Ouvrez ou fermez 1 porte dans  
un couloir relié à votre salle.



**USAGE UNIQUE**  
**CEINTURE**  
**PORTE-OUTILS**

Défaussez le marqueur  
Panne de votre salle.

**OU**

Ouvrez ou fermez 1 porte dans  
un couloir relié à votre salle.



**USAGE UNIQUE**  
**CEINTURE**  
**PORTE-OUTILS**

Défaussez le marqueur  
Panne de votre salle.

**OU**

Ouvrez ou fermez 1 porte dans  
un couloir relié à votre salle.



**USAGE UNIQUE**  
**CEINTURE**  
**PORTE-OUTILS**

Défaussez le marqueur  
Panne de votre salle.

**OU**

Ouvrez ou fermez 1 porte dans  
un couloir relié à votre salle.



**USAGE UNIQUE**  
**CEINTURE**  
**PORTE-OUTILS**

Défaussez le marqueur  
Panne de votre salle.

**OU**

Ouvrez ou fermez 1 porte dans  
un couloir relié à votre salle.



**USAGE UNIQUE**  
**CEINTURE**  
**PORTE-OUTILS**

Défaussez le marqueur  
Panne de votre salle.

**OU**

Ouvrez ou fermez 1 porte dans  
un couloir relié à votre salle.



**USAGE UNIQUE**  
**CEINTURE**  
**PORTE-OUTILS**

Défaussez le marqueur  
Panne de votre salle.

**OU**

Ouvrez ou fermez 1 porte dans  
un couloir relié à votre salle.



**USAGE UNIQUE**  
**CEINTURE**  
**PORTE-OUTILS**

Défaussez le marqueur  
Panne de votre salle.

**OU**

Ouvrez ou fermez 1 porte dans  
un couloir relié à votre salle.



**USAGE UNIQUE**  
**RUBAN**  
**ADHÉSIF**

Défaussez le marqueur  
Panne de votre salle.

**OU**

Ajoutez 1 objet lourd à 1 autre  
que vous portez déjà d'une main  
(vous portez donc  
2 objets lourds d'une main).



**USAGE UNIQUE**  
**RUBAN**  
**ADHÉSIF**

Défaussez le marqueur  
Panne de votre salle.

**OU**

Ajoutez 1 objet lourd à 1 autre  
que vous portez déjà d'une main  
(vous portez donc  
2 objets lourds d'une main).



**USAGE UNIQUE**  
**RUBAN**  
**ADHÉSIF**

Défaussez le marqueur  
Panne de votre salle.

**OU**

Ajoutez 1 objet lourd à 1 autre  
que vous portez déjà d'une main  
(vous portez donc  
2 objets lourds d'une main).



**USAGE UNIQUE**  
**RUBAN**  
**ADHÉSIF**

Défaussez le marqueur  
Panne de votre salle.

**OU**

Ajoutez 1 objet lourd à 1 autre  
que vous portez déjà d'une main  
(vous portez donc  
2 objets lourds d'une main).



**USAGE UNIQUE**  
**COMBUSTIBLE**

Chargez complètement  
un lance-flammes.

**OU**

**Connaissance 5 :** 1 Intrus de  
votre salle au choix prend la fuite.



**USAGE UNIQUE**  
**COMBUSTIBLE**

Chargez complètement  
un lance-flammes.

**OU**

**Connaissance 5 :** 1 Intrus de  
votre salle au choix prend la fuite.



**USAGE UNIQUE**  
**COUVERTURE**  
**ANTI-FEU**

Défaussez le marqueur  
Feu de votre salle.

**OU**

Défaussez un marqueur Slime.



**USAGE UNIQUE**  
**COUVERTURE**  
**ANTI-FEU**

Défaussez le marqueur  
Feu de votre salle.

**OU**

Défaussez un marqueur Slime.



**USAGE UNIQUE**  
**COUVERTURE**  
**ANTI-FEU**

Défaissez le marqueur  
Feu de votre salle.

**OU**

Défaissez un marqueur Slime.



**USAGE UNIQUE**  
**VÊTEMENTS**

Défaussez un marqueur Slime.

**OU**

Pansez 1 blessure grave.



**1**

**ARME AU  
CORPS-À-CORPS  
PIED-DE-BICHE**

Défaussez cette carte. Lancez et résolvez le dé de combat comme s'il s'agissait d'une action de Tir.

**OU**

Détruisez 1 porte fermée.

**OU**

Placez un marqueur Panne dans votre salle.



**ARME AU  
CORPS-À-CORPS  
CLÉ À MOLETTE**

Défaussez cette carte.  
Lancez le dé de combat et  
infligez des dégâts comme s'il  
s'agissait d'une action de Tir.

**OU**

Ouvrez ou fermez 1 porte dans  
un couloir relié à votre salle.



## LAMPE-TORCHE

**ÉNERGIE : 3/3**

Défaussez 1 énergie de la Lampe-torche pour tirer en utilisant un dé d'avantage ou pour ignorer un effet « Dans le noir » pour vous seulement.

**OU**

**Connaissance 5 :** après avoir pioché une carte Attaque d'Intrus, défaussez 1 énergie de la Lampe-torche pour piocher une nouvelle carte Attaque d'Intrus et la résoudre à la place.



## LAMPE-TORCHE

**ÉNERGIE : 3/3**

Défaussez 1 énergie de la Lampe-torche pour tirer en utilisant un dé d'avantage ou pour ignorer un effet « Dans le noir » pour vous seulement.

**OU**

**Connaissance 5 :** après avoir pioché une carte Attaque d'Intrus, défaussez 1 énergie de la Lampe-torche pour piocher une nouvelle carte Attaque d'Intrus et la résoudre à la place.



**USAGE UNIQUE**  
**ACCÈS**  
**D'URGENCE**

Si vous êtes au Sas d'ascenseur  
avec la tuile Ascenseur,  
prenez l'ascenseur même  
s'il n'est pas alimenté.

CAVE SYSTEMS



## USAGE UNIQUE PLAN DES CAVERNES

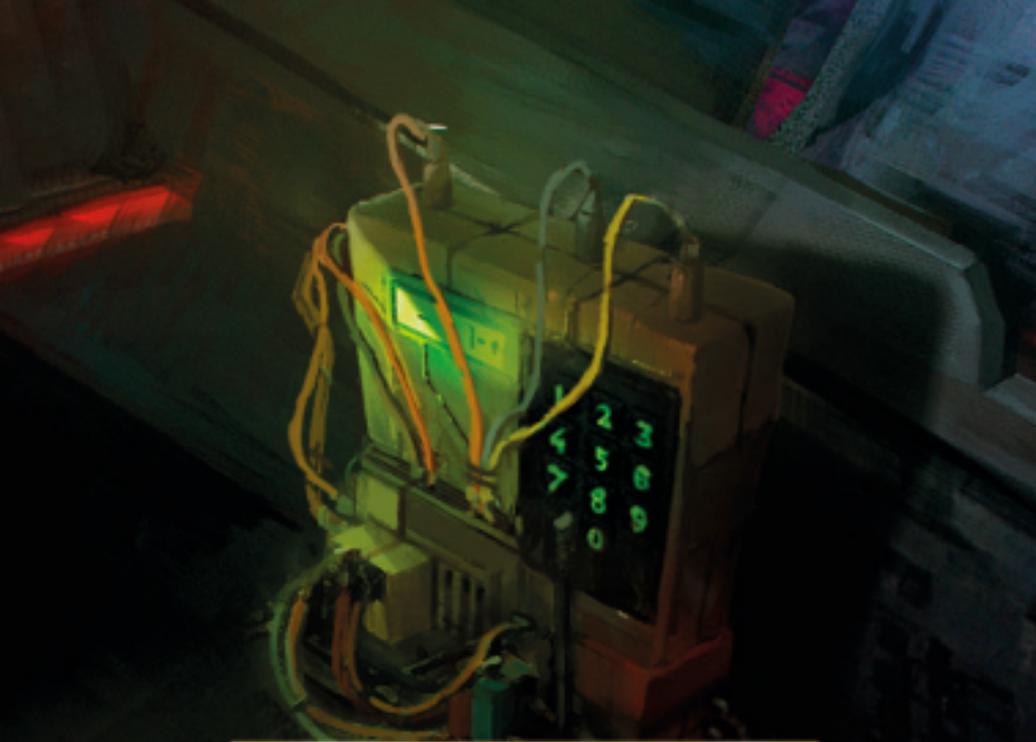
Si vous êtes dans une salle avec un conduit, déplacez votre personnage dans n'importe quelle autre salle explorée avec un conduit. Piochez et résolvez une carte Attaque (traitez-la comme une attaque d'Adulte dans le noir).

CAVE SYSTEMS



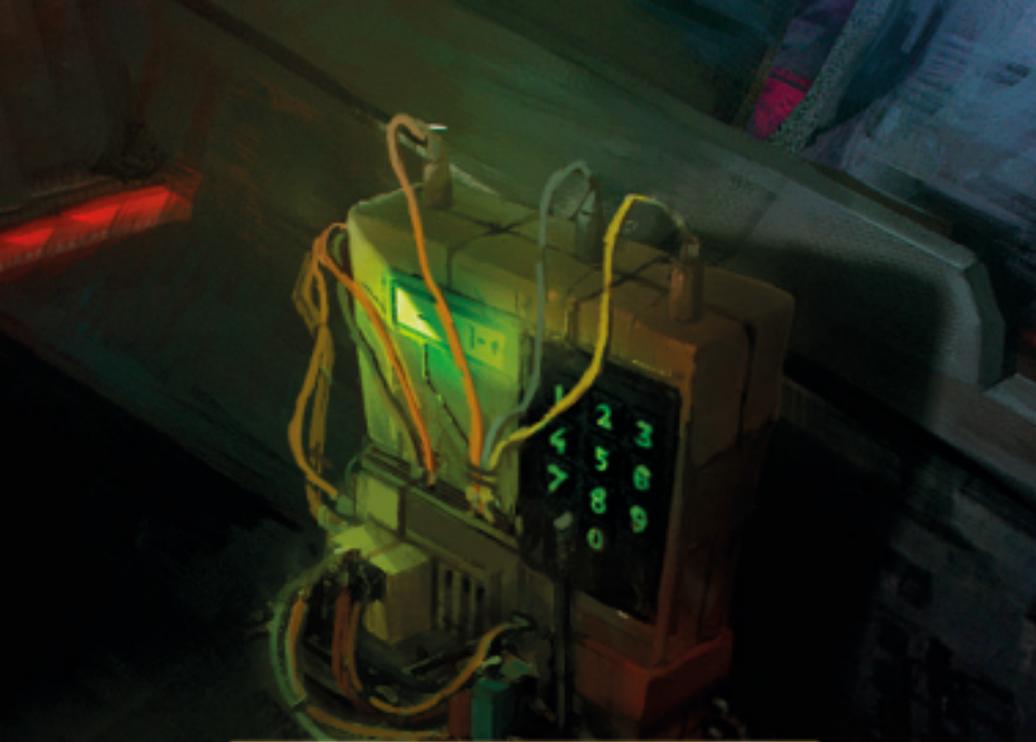
## USAGE UNIQUE PLAN DES CAVERNES

Si vous êtes dans une salle avec un conduit, déplacez votre personnage dans n'importe quelle autre salle explorée avec un conduit. Piochez et résolvez une carte Attaque (traitez-la comme une attaque d'Adulte dans le noir).



**USAGE UNIQUE**  
**CHARGE DE**  
**THERMITE**

Placez un marqueur Feu dans votre salle ou une salle adjacente. Tous les personnages et Intrus (vous inclus) qui s'y trouvent subissent 1 dégât/1 blessure légère.



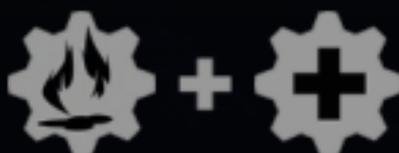
## USAGE UNIQUE CHARGE DE THERMITE

Placez un marqueur Feu dans votre salle ou une salle adjacente. Tous les personnages et Intrus (vous inclus) qui s'y trouvent subissent 1 dégât/1 blessure légère.



## USAGE UNIQUE ANTIDOTE

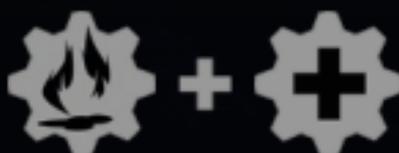
Scannez toutes vos cartes Contamination. Retirez toutes les cartes infectées et défaussez 1 Larve si vous en avez une. Puis, mélangez toutes vos cartes Action. Ensuite, vous devez passer.





## USAGE UNIQUE ANTIDOTE

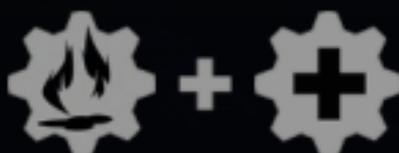
Scannez toutes vos cartes Contamination. Retirez toutes les cartes infectées et défaussez 1 Larve si vous en avez une. Puis, mélangez toutes vos cartes Action. Ensuite, vous devez passer.





## USAGE UNIQUE ANTIDOTE

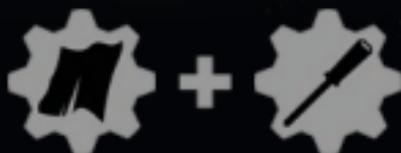
Scannez toutes vos cartes Contamination. Retirez toutes les cartes infectées et défaussez 1 Larve si vous en avez une. Puis, mélangez toutes vos cartes Action. Ensuite, vous devez passer.





## COMBI TOUT-TERRAIN

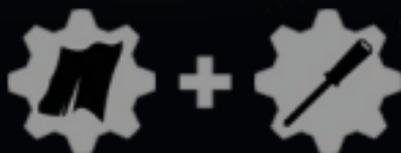
Votre personnage est immunisé  
aux effets du Slime et du Feu.  
Vous pouvez vous échapper de la  
base sans utiliser l'astromobile.





## COMBI TOUT-TERRAIN

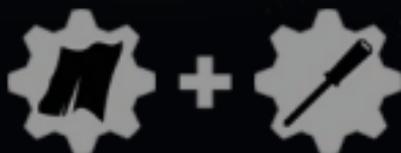
Votre personnage est immunisé  
aux effets du Slime et du Feu.  
Vous pouvez vous échapper de la  
base sans utiliser l'astromobile.





## COMBI TOUT-TERRAIN

Votre personnage est immunisé  
aux effets du Slime et du Feu.  
Vous pouvez vous échapper de la  
base sans utiliser l'astromobile.



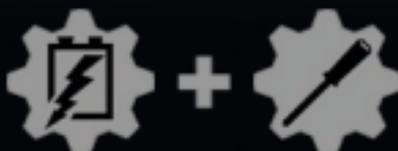


**USAGE UNIQUE**  
**TASER**

Choisissez un Intrus de votre salle.  
Il subit 1 dégât puis bat en retraite.

**OU**

Choisissez un personnage de  
votre salle. Il doit défausser  
toutes les cartes qu'il a en main.





**USAGE UNIQUE**  
**TASER**

Choisissez un Intrus de votre salle.  
Il subit 1 dégât puis bat en retraite.

**OU**

Choisissez un personnage de  
votre salle. Il doit défausser  
toutes les cartes qu'il a en main.



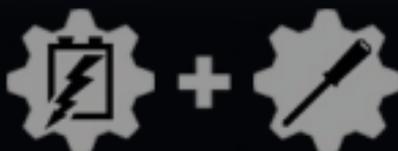


**USAGE UNIQUE**  
**TASER**

Choisissez un Intrus de votre salle.  
Il subit 1 dégât puis bat en retraite.

**OU**

Choisissez un personnage de  
votre salle. Il doit défausser  
toutes les cartes qu'il a en main.



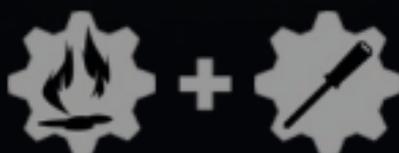


ARME CLASSIQUE  
**LANCE-FLAMMES**

**MUNITIONS : 4/4**

Vous infligez toujours au moins 1 dégât, sauf sur .

Si vous obtenez ,  
placez un marqueur Feu  
dans votre salle.



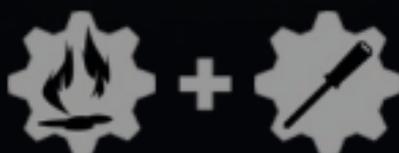


ARME CLASSIQUE  
**LANCE-FLAMMES**

**MUNITIONS : 4/4**

Vous infligez toujours au moins 1 dégât, sauf sur .

Si vous obtenez ,  
placez un marqueur Feu  
dans votre salle.



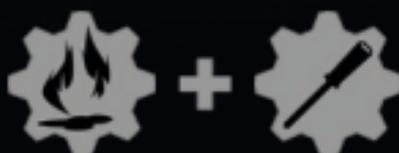


ARME CLASSIQUE  
**LANCE-FLAMMES**

**MUNITIONS : 4/4**

Vous infligez toujours au moins 1 dégât, sauf sur .

Si vous obtenez ,  
placez un marqueur Feu  
dans votre salle.





**ARME ÉNERGÉTIQUE**  
**PISTOLET**

**MUNITIONS : 3/3**

Les résultats  naturels sont  
considérés comme des .





**ARME ÉNERGÉTIQUE**  
**PISTOLET**

**MUNITIONS : 3/3**

Les résultats   naturels sont  
considérés comme des .





**ARME ÉNERGÉTIQUE**  
**PISTOLET**

**MUNITIONS : 3/3**

Les résultats   naturels sont  
considérés comme des .

