Salles des sections A et B

A Zone d'atterrissage

4 emplacements de jetons

Prenez autant de jetons tactiques disponibles que vous voulez. **OU** Jet de bruit pour entrer dans le vaisseau.

Vaisseau posé seulement. Intrus dans la salle après le jet : échec.

n° 14

A Contrôle du recycleur A

V R

ordinateur

Retournez le recycleur de la section A. **OU** Défaussez un Feu n'importe où dans le complexe.

n° 15

A Bloc opératoire

V V V

Défaussez toutes vos cartes Action : retirez votre Larve et scannez pioche et défausse (retirez les infectées). **OU** Défaussez 1 blessure grave.

1er effet : seulement avec une Larve. Remélangez ensuite.

n° 16

A Station de forage

J J J

ordinateur

Placez un nouveau couloir depuis la salle du robot.

Vers une salle découverte ou non. Robot en panne : impossible.

n° 17

B Hibernatorium

Jet de bruit pour hiberner.

S'il est actif (Contrôle du recycleur C). Intrus dans la salle après le jet : échec.

n° 18

B Contrôle du recycleur B

V R

Retournez le recycleur de la section B. **OU** Consultez les 2 jetons DCA et réordonnez-les.

Le jeton du dessus donne l'état. Rien à révéler.

n° 19

B Salle des serveurs

R J

ordinateur

Utilisez une salle découverte avec ordinateur. **OU** Gagnez un jeton Info (1 au plus).

Pas une salle en panne.

n° 20

B Système de refroidissement

J J J

ordinateur

Activez l'autodestruction.

Jeton posé 5 manches plus loin sur le compte-tours.

n° 21

Objets (Fouille) : V vert, R rouge, J jaune.

Action de salle : 2 cartes, hors combat.

Ordinateur : salle utilisable depuis la Salle des serveurs ; robot activable à distance.

Section C et salles « ? »

C Contrôle du recycleur C

V R

Retournez le recycleur de la section C. **OU** Activez l'hibernatorium.

L'hibernatorium ne se désactive plus.

n° 22

C Réacteur

R J

Retirez du jeu les recycleurs, l'autodestruction et les 2 jetons DCA.

Tout est inactif, pour toujours.

n° 23

C Navette d'évacuation

V R

Jet de bruit pour entrer dans la navette.

Une seule place. La DCA ne l'arrête pas.

n° 24

C Nid

jamais sécurisé, jamais en panne

Prenez ou détruisez 1 œuf, puis jet de bruit.

Œufs : objets lourds. Plus d'œufs : nid détruit (un Feu ne suffit pas).

n° 25

? Système anti-incendie

V J

ordinateur

Défaussez tous les Feux d'une section.

n° 01

? Abri

V R

sécurisé par défaut

Sans Larve : retirez du jeu les Contaminations de votre main, sans les scanner.

État permanent, pas un jeton ; jusqu'à 3 jetons en plus, défaussés d'abord.

n° 02

? Infirmerie

V V V

Regagnez 2 santé. **OU** Défaussez 1 blessure grave.

n° 03

? Entrepôt

V R J

jamais sécurisé

Piochez 1 objet vert, 1 rouge, 1 jaune ; gardez-en 2.

n° 04

? Armurerie

R R R

Gagnez autant de jetons Munitions et Grenade que vous voulez.

Dans des emplacements libres.

n° 05

Salles aléatoires « ? »

? Contrôle des portes [R] [J]

ordinateur

Ouvrez et/ou fermez autant de portes que voulu dans une section.

Seulement les portes à seuil.

n° 06

? Console du robot [R] [J]

ordinateur

1 jeton Sécurisation dans la salle du robot. **OU** Renforcez un couloir vide adjacent au robot.

n° 07

? Contrôle des tourelles [R] [R] [R]

ordinateur

Couloir adjacent à une salle avec Objet rouge, sans panne : dé Rafale de touches.

Pas une rafale : aucune munition.

n° 08

? Contrôle de la pression [J] [J] [J]

ordinateur

Déplacez 1 Intrus n'importe où dans le complexe.

Salle ↔ couloir, dans tout sens.

n° 09

? Signal d'alarme [V] [R]

ordinateur

Résolvez ou défaussez un marqueur Bruit n'importe où.

n° 10

? Labo militaire expérimental [R] [J]

Gagnez autant de Munitions que voulu. **OU** 2 équipements de soutien au hasard, gardez-en 1.

n° 11

? Accès aux conduits [J] [J] [J]

jamais sécurisé

Allez dans n'importe quelle salle ; attaque d'Adulte (carte seule), puis jet de bruit.

Sécurisation sans effet ; attaque empêchable.

n° 12

? Salle de décontamination [V] [V] [V]

Défaussez vos cartes Action et 2 oxygène : retirez toutes les Contaminations de pioche et défausse.

Impossible avec 1 oxygène ou moins.

n° 13

Exploration : la salle placée est du type indiqué par la carte (A, B, C ou « ? ») ; s'il n'en reste plus, une « ? ».

Toutes les salles « ? » ne seront pas en jeu.