

SALLES DE BASE « I »

Pour faire une action de salle, vous devez être dans la salle qui correspond à cette action (sauf capacité spéciale clairement indiquée).

Vous ne pouvez pas faire une action de salle en combat.

Vous ne pouvez pas faire une action de salle s'il y a un marqueur Panne dans la salle.

SALLES AVEC UN ORDINATEUR



Certaines salles disposent d'un **ordinateur**. Une icône d'ordinateur signifie que vous pouvez effectuer une Action d'ordinateur dans cette salle, à condition que la salle soit dans un secteur alimenté.

S'il y a un marqueur Panne sur une salle, l'ordinateur n'est pas disponible. La salle est considérée comme ne comportant pas d'icône d'ordinateur.

Plus d'infos sur les Actions d'ordinateur p.15.

SALLES DE BASE « I »

Les 10 salles de base sont marquées d'un «I» au dos de leur tuile. Vous jouez forcément avec ces tuiles à chaque partie.



ARCHIVES

2 CONSULTER LES ARCHIVES

Vous ne pouvez faire cette action que si votre jeton Connaissance est du côté inactif.

Gagnez 2 connaissances et retournez votre jeton Connaissance côté activé.

Puis, consultez n'importe quel jeton Contingence (même en dehors de votre secteur).

Important : vous ne pouvez jamais consulter la contingence active!

Plus d'infos sur les jetons Connaissance p.23

Plus d'infos sur la consultation des jetons Contingence — voir Rassembler des informations, p.11.



CONTRÔLE DES TRANSMISSIONS

2 ENVOYER UN SIGNAL

Placez un marqueur standard sur la case Signal de votre plateau.

Certains objectifs vous demandent d'envoyer un signal. C'est aussi le cas pour l'une des contingences.

OU

2 CONSULTER UN OBJECTIF

Choisissez un personnage qui possède un marqueur standard sur la case Signal de son plateau. Consultez son objectif, sans le révéler à quiconque d'autre.

Note : si le personnage choisi possède plus d'un objectif, il doit tous vous les révéler.



ENTRÉE DES CAVERNES

2 EMPRUNTER UN CONDUIT

Vous pouvez vous déplacer sur n'importe quelle salle comportant un conduit. Piochez et résolvez une carte Attaque d'Intrus (traitez-la comme une attaque d'Intrus Adulte dans le noir).



GÉNÉRATRICE

2 ARRÊTER LA SÉQUENCE D'AUTODESTRUCTION

S'il y a un jeton Autodestruction côté jaune visible sur la piste temporelle, défaussez-le.

Plus d'infos sur l'autodestruction p.10.

OU

2 ALIMENTER UN SECTEUR

Retournez le jeton Courant de votre secteur.

Vous pouvez faire cette action même quand le Courant n'est pas rétabli (quand le jeton Temps est du côté rouge).

Plus d'infos sur le courant p.24.



INFIRMERIE

2 TRAITER VOS BLESSURES

Pansez toutes vos blessures graves **OU** Soignez une de vos blessures graves pansées **OU** Soignez toutes vos blessures légères.

Plus d'infos sur le traitement des blessures p.23.



LABORATOIRE

2 ANALYSER 1 CORPS

Cette action ne peut être effectuée que si l'un des corps suivants est dans la salle (y compris s'il est porté par votre personnage) : cadavre de personnage, carcasse ou œuf.

Gagnez 3 connaissances.

Placez le corps analysé sur le premier emplacement «CORPS ANALYSÉ» vide du plateau Laboratoire (en partant de la gauche). Puis découvrez la carte Point faible associée à l'emplacement.

Si le type de corps analysé a déjà été utilisé pour découvrir un point faible, défaussez-le au lieu de le placer sur le plateau.

Plus d'infos sur les cartes Point faible et les corps p.23.



NID

Le premier personnage qui explore cette salle gagne 1 connaissance. Cet effet est à usage unique.

2 PRENDRE UN ŒUF

Prenez 1 jeton Œuf depuis le plateau Laboratoire, puis effectuez un jet de bruit.

Les jetons Œuf placés sur le plateau Laboratoire représentent les œufs du nid. Lorsque vous prenez

(ou détruisez) des œufs du nid, prenez-les depuis le plateau Laboratoire.

Lorsqu'il n'y a plus d'œufs dans le nid (s'ils ont tous été transportés ailleurs ou détruits), celui-ci est considéré comme détruit : placez un marqueur Dégâts dessus.

S'il y a un marqueur Feu dans une salle qui contient des œufs non transportés, détruisez un de ces œufs pendant l'étape dégâts du Feu de la phase Événement.

Le nid ne peut pas contenir de marqueur Panne.

Plus d'infos sur le feu p.19.

Note : un œuf est un corps lourd – voir Objets et corps p.25.

Note : vous ne pouvez pas faire d'action Fouille dans cette salle.

DÉTRUIRE DES ŒUFS

Lorsque votre personnage est dans une salle avec des œufs non transportés par un personnage, vous pouvez tenter de détruire ces œufs.

Résolvez cette action comme une action de Tir ou de Corps-à-corps.

Tout dégât (de tout type) détruit 1 œuf. En cas d'échec sur une action de Corps-à-corps, vous ne subissez pas de blessure et ne devez pas tirer de carte Contamination.

Chaque fois que vous tentez de détruire un œuf, vous devez faire un jet de bruit après votre tentative.

Plus d'infos sur les Jets de bruit p.17.



SALLE DE DÉCONTAMINATION

2 LANCER UNE PROCÉDURE DE DÉCONTAMINATION

Scannez toutes les cartes Contamination de votre main et retirez toutes les cartes infectées. S'il y a une Larve sur votre plateau, retirez-la.

Si vous avez un marqueur Slime sur votre plateau, défaussez-le.

Plus d'infos sur le scan de cartes Contamination p.22.

Plus d'infos sur le slime p.19.



SYSTÈME AUTOMATIQUE DE FRET A

2 ENTRER DANS UNE NACELLE

Vous ne pouvez faire cette action que si le jeton Temps se trouve au niveau d'un jeton SAF et que la nacelle SAF «A» est vide.

Placez votre personnage sur l'emplacement Nacelle SAF correspondant, au coin du plateau. Défaussez toutes vos cartes, et passez automatiquement. Pendant la phase Événement, votre personnage aura une chance de s'enfuir si cette nacelle est lancée.

Les personnages sur les emplacements Nacelle SAF ne sont pas affectés par des effets de jeu, sauf mention contraire clairement indiquée.

Si votre personnage n'arrive pas à s'enfuir lors de la phase Événement, il subit 1 blessure grave et retourne dans cette salle.

Plus d'infos sur le Système automatique de fret et les Nacelles SAF — voir Quitter la base martienne, p.11.

SALLES DE BASE « II »



SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT

2 LANCER UNE SÉQUENCE D'AUTODESTRUCTION

Placez le jeton Autodestruction, côté jaune visible, sur la troisième case de la piste temporelle en partant du jeton Temps (il doit y avoir 2 cases vides entre les deux jetons).

Note : tant que le côté jaune du jeton Autodestruction est visible, les joueurs peuvent arrêter la séquence à la génératrice.

Plus d'infos sur l'autodestruction p.10.



CONTRÔLE DES SAS

2 PROVOQUER UNE DÉPRESSURISATION

Choisissez une salle comportant un conduit.

Les couloirs reliés à la salle choisie ne doivent pas contenir de porte détruite. Fermez automatiquement la porte de chaque couloir relié à cette salle.

Placez le jeton Dépressurisation dans cette salle pour indiquer que la dépressurisation est active, et retirez son marqueur Feu si elle en contient un.

Si l'une des portes des couloirs reliés à cette salle est ouverte pendant cette phase Joueur, retirez ce jeton.

Si toutes les portes des couloirs reliés à cette salle sont fermées à la fin de la phase Joueur (quand tous les joueurs ont passé), tout ce qui se trouve dedans meurt (personnages et Intrus). Ensuite, retirez le jeton.



LABORATOIRE DE TESTS

2 CONNAISSANCE 4 : PRENDRE UN ANTIDOTE

Si vous possédez au moins 4 connaissances, prenez l'objet fabriqué Antidote.



SALLE CONTAMINÉE

ATTENTION AU SLIME!

Lorsque vous faites une action de Fouille dans cette salle, prenez un marqueur Slime.

La salle contaminée ne peut pas contenir de marqueur Panne.

Plus d'infos sur le slime p.19.



SALLE DE GARDE

2 S'ÉQUIPER

Réduisez de 1 cran le compteur d'objets de cette salle, puis prenez un Taser ou une Combi tout-terrain dans la pioche des objets fabriqués.



SYSTÈME AUTOMATIQUE DE FRET B

Voir Système Automatique de Fret A (page précédente). S'applique au système B.



SYSTÈME AUTOMATIQUE DE FRET C

Voir Système Automatique de Fret A. (page précédente). S'applique au système C.



SYSTÈMES DE DÉFENSE

2 EXTERMINER UNE MENACE

Placez un marqueur Panne sur cette salle ou réduisez de 1 cran son compteur d'objets. Choisissez une salle sans marqueur Panne et contenant un Intrus. Placez un marqueur Panne dans la salle choisie, puis tous les Intrus dans la salle subissent 1 dégât. Chaque personnage dans la salle choisie subit 1 blessure grave.

SALLES SUPPLÉMENTAIRES « II »

Les 9 salles supplémentaires sont marquées d'un « II » au dos de leur tuile. Seules 6 d'entre elles sont en jeu à chaque partie.



BLOC OPÉRATOIRE

2 MENER UNE PROCÉDURE CHIRURGICALE

Scannez toutes vos cartes Contamination (pioche, main et défausse) et retirez toutes les cartes infectées.

Retirez toute Larve de votre plateau.

Défaussez ensuite votre main, puis mélangez votre défausse avec votre pioche.

Après cette procédure, vous subissez une blessure légère et passez automatiquement.

Note : vous passez toujours à la suite d'une procédure chirurgicale et votre main reste vide jusqu'au début de la prochaine manche.

Plus d'infos sur le scan des cartes Contamination p.22.



CONTRÔLE DES NACELLES SAF

2 PLANIFIER UN LANCEMENT SAF

Choisissez et consultez un jeton SAF, puis remettez-le à sa place. Vous pouvez ensuite déplacer le jeton sous la case suivante ou précédente de la piste temporelle (même s'il n'y a pas d'emplacement pour jeton SAF sous la case).

Si le jeton consulté était sous le jeton Temps, **vous ne pouvez pas le déplacer.**

Vous ne pouvez pas déplacer le jeton SAF si la case de destination en comporte déjà un.



SALLES SPÉCIALES

SALLES SPÉCIALES

Les salles spéciales sont toujours au même endroit du plateau. Elles sont imprimées dessus et vous n'y placez pas de tuiles Salle lors de la mise en place (sauf le Dépôt, la Génératrice de secours et la Chambre d'isolement). Elles sont directement imprimées dessus et certaines ont une forme spécifique.

Les salles spéciales sont des salles normales, sauf qu'elles sont considérées comme explorées dès le début de la partie et qu'elles ne peuvent pas être fouillées. Elles peuvent recevoir un marqueur Feu ou Panne comme les autres.



CHAMBRE D'ISOLEMENT

Si votre personnage est dans cette salle au début de la manche, piochez 1 carte Action supplémentaire (vous aurez 6 cartes en main au lieu de 5). Attention, cet effet ne s'applique pas si la salle est en panne!

Note : activez cet effet dès le premier tour de la partie pour les personnages qui démarrent dans cette salle.

2 S'ENFERMER

Vous ne pouvez faire cette action que si la chambre d'isolement est activée (si le jeton Temps est sur une case blanche OU que le jeton Procédure d'alerte se trouve sur la piste temporelle).

Faites un jet de bruit. Si un Intrus apparaît dans cette salle, votre action est un échec.

Si aucun Intrus n'apparaît, vous avez réussi à vous enfermer. Retirez la figurine de votre personnage du jeu. Dorénavant, vous ne participez plus au jeu. La fin de la partie déterminera si votre personnage survit ou meurt dans l'enceinte de la base.

Après qu'un personnage s'est enfermé dans la chambre d'isolement, celle-ci est toujours praticable par d'autres personnages. Son effet peut être réutilisé.

NOUVEAUTÉ : les autres personnages peuvent lancer une séquence d'autodestruction même si un personnage s'est enfermé dans la chambre d'isolement au préalable.



DÉPÔT

2 FABRIQUER UN OBJET

Tous les personnages de cette salle peuvent faire l'action de base Fabriquer un objet immédiatement, sans payer le coût de l'action. Dans ce cas, tout personnage qui fabrique un objet peut défausser une carte de moins que nécessaire pour fabriquer l'objet.

Un seul des deux objets est requis, mais le symbole doit correspondre à l'un des symboles gris sur la carte Objet fabriqué.



ESCALIERS DE SECOURS

Ces salles ne font partie d'aucun secteur. Les escaliers de secours sont toujours plongés dans le noir et doivent être traités comme des salles vierges et sans action de salle.



GÉNÉRATRICE DE SECOURS

2 RÉTABLIR LE COURANT Lorsqu'un personnage rétablit le courant, suivez les instructions suivantes, dans l'ordre.

- 1) Réinitialisez le Courant – N'effectuez pas cette étape si 3 jetons Courant ou plus sont du côté actif (bleu). Retournez les 2 jetons Courant avec les chiffres les plus bas côté actif (bleu) visible. Tous les autres jetons Courant sont retournés côté rouge visible.
- 2) Réarrangez les jetons Courant : prenez tous les jetons Courant et placez-les sur les emplacements de votre choix, sans les retourner.
- 3) Si le jeton Temps est du côté inactif : retournez-le côté actif. Le courant a été rétabli.

Plus d'infos sur le jeton Temps et les seuils d'alimentation — voir phase Événement, p.13, et Courant, p.24.



SAS D'ASCENSEUR S-01

1 APPELER L'ASCENSEUR

Si l'ascenseur est alimenté et que vous n'êtes pas en combat, vous pouvez appeler l'ascenseur.

Prenez la tuile Ascenseur et placez-la à côté du Sas d'ascenseur de votre secteur.

OU

1 EMPRUNTER L'ASCENSEUR

Si l'ascenseur est alimenté, que la tuile Ascenseur est à côté de ce Sas d'ascenseur et que vous n'êtes pas en combat, vous pouvez emprunter l'ascenseur.

Prenez votre personnage et la tuile Ascenseur, et placez-les au niveau du Sas d'ascenseur d'un autre secteur (la tuile Ascenseur à côté du sas d'ascenseur et votre personnage dans le nouveau sas). Vous pouvez également emmener d'autres personnages avec vous, s'ils sont d'accord. N'effectuez pas de jet de bruit après ce déplacement.



SAS D'ASCENSEUR S-02

Voir ci-dessus. S'applique au Sas d'ascenseur S-02.



SAS D'ASCENSEUR S-03

Voir ci-dessus. S'applique au Sas d'ascenseur S-03.



SYSTÈME D'ALERTE

2 LANCER UNE PROCÉDURE D'ALERTE

Divisez par 2 le numéro sur lequel se trouve le jeton Temps (arrondi à l'inférieur). Placez le jeton Procédure d'alerte sur l'emplacement de la piste temporelle correspondant au résultat. La partie se termine immédiatement dès que le jeton Temps quitte l'emplacement contenant le jeton Procédure d'alerte.

Après avoir activé le Système d'alerte, la Chambre d'isolement s'ouvre immédiatement. Désormais, les personnages peuvent s'y enfermer, même si le jeton Temps n'est pas encore sur une case blanche de la piste temporelle.

Plus d'infos sur la Chambre d'isolement — voir ci-dessous.

OU

2 CONSULTER UNE CONTINGENCE

Consultez 1 jeton Contingence du pool neutre, puis obtenez ce jeton.

Plus d'infos sur la consultation des contingences — voir Rassembler des informations, p.11.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

I : PHASE JOUEUR

- 1) Piochez jusqu'à avoir 5 cartes Action en main.
- 2) Déplacez le jeton Premier joueur vers la gauche.
- 3) Les joueurs effectuent leurs actions. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue :
 - 2 actions ;
 - OU 1 action et passe ;
 - OU passe.

Après avoir passé, un joueur peut défausser autant de cartes qu'il le souhaite de sa main.

Un joueur qui passe ne peut plus faire d'actions durant ce tour.

Répétez l'étape 3 jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

II : PHASE ÉVÈNEMENT

- 4) Lancement SAF.
- 5) Avancez le jeton Temps sur la piste temporelle.
Résolvez la séquence d'autodestruction ou la procédure d'alerte si nécessaire. Vérifiez si le jeton Temps passe par un seuil d'alimentation. Si c'est le cas, vérifiez s'il y a une chute de courant.
- 6) Suppression du bruit.
- 7) Attaque des Intrus.
- 8) Dégâts du feu (Intrus).
- 9) Résolvez 1 carte Événement :
 - déplacement des Intrus ;
 - effet de l'événement (et effets « dans le noir » éventuels).
- 10) Piochez 1 jeton dans le sac des Intrus et résolvez son effet.

MOMENTS SPÉCIAUX DU JEU

PREMIÈRE RENCONTRE

Lorsque la première figurine d'Intrus (de n'importe quel type) arrive sur le plateau, chaque joueur choisit un de ses deux objectifs et défausse l'autre face cachée.

PREMIER PERSONNAGE TUÉ

À la première mort d'un joueur, la grande porte s'ouvre automatiquement.

CHAMBRE D'ISOLEMENT

Lorsque la piste temporelle atteint une case blanche, la chambre d'isolement devient utilisable.

SÉQUENCE D'AUTODESTRUCTION

Lorsque le jeton Autodestruction est retourné côté rouge visible, la séquence d'autodestruction ne peut plus être interrompue et la grande porte s'ouvre automatiquement.

EXPLORATION

Lorsque vous vous déplacez sur une salle inexplorée (face cachée) :

- 1) Retournez sa tuile face visible.
- 2) Révélez son jeton Exploration et résolvez son effet. Certains effets de jeton peuvent alors invalider l'étape 3.
- 3) S'il n'y a ni Intrus ni autre personnage dans la salle, faites un jet de bruit.

ACTIONS

Vous ne pouvez PAS défausser de cartes Contamination pour payer le coût d'une action.

ACTIONS DE BASE

1 DÉPLACEMENT

Défaussez 1 carte Action de votre main pour faire 1 action de base.

2 DÉPLACEMENT VIGILANT

Défaussez 2 cartes pour faire un déplacement vigilant.

CARTES ACTION

Défaussez la carte dont vous souhaitez utiliser l'action et payez son coût en défaussant autant de cartes Action supplémentaires qu'indiqué sur la carte.

ACTIONS DE SALLE

Défaussez le nombre de cartes Action requis de votre main pour faire l'action de votre salle.

Si votre salle contient un marqueur Panne, l'action de salle est indisponible.

ACTIONS D'OBJET

Défaussez le nombre de cartes Action requis de votre main pour utiliser une action d'objet.

Certains objets (usage unique) doivent également être défaussés après utilisation.

ACTIONS D'ORDINATEUR

Défaussez 1 carte Action de votre main pour faire une action d'ordinateur.

Disponible seulement dans les salles comportant un ordinateur et dont le secteur est alimenté.

OBJETS ET CORPS

OBJETS

Les objets que vous trouvez sont placés dans votre inventaire, afin que leur nature puisse rester secrète des autres joueurs.

OBJETS DE QUÊTE

Au début de la partie, ces cartes sont des objectifs secondaires (côté horizontal), pas des objets.

Vous pouvez les activer en complétant l'objectif décrit sur la carte.

OBJETS LOURDS

Vous pouvez porter 2 objets lourds maximum (chacun dans un emplacement de main).

Vous pouvez, à tout moment, lâcher un objet lourd que vous portez pour en accueillir un nouveau. L'objet lâché est perdu.

CORPS

Œuf d'Intrus, carcasse d'Intrus, cadavre de personnage.

Nécessaires pour découvrir les points faibles des Intrus.

Occupent un emplacement de main, comme un objet lourd.

Lorsque vous lâchez un corps, placez son jeton dans votre salle.

COMBAT

Vous êtes considéré comme étant en combat dès lors qu'un Intrus est dans votre salle.

1 TIR

- 1) Choisissez une arme et une cible.
- 2) Défaussez un marqueur Munition de votre arme.
- 3) Lancez le dé de combat.

Dans les secteurs alimentés, lancez un dé d'avantage à la place. Si vous réussissez votre coup, infligez le nombre de dégâts adéquat. Puis, piochez une carte Attaque d'Intrus pour vérifier les effets des dégâts.

1 CORPS-À-CORPS

- 1) Prenez une carte Contamination.
- 2) Choisissez une cible.
- 3) Lancez le dé de combat (un lancer « 2 dégâts » est traité comme un « 1 dégât »).

• Si vous réussissez votre coup, infligez un dégât, puis piochez une carte Attaque d'Intrus pour vérifier les effets des dégâts.

• Si vous manquez, vous subissez une blessure grave.



FUITE (DÉPLACEMENT SPÉCIAL)

- 1) Choisissez une salle adjacente où vous souhaitez vous déplacer.
- 2) Piochez une carte Attaque d'Intrus (pour chaque Intrus dans la salle que vous essayez de fuir) et résolvez-les.
 - Si vous êtes tué, placez le jeton Cadavre de personnage sur la salle d'où vous avez tenté de fuir.
 - Si vous survivez, déplacez-vous dans la salle choisie. Résolvez ce déplacement comme d'habitude (explorez la salle si elle est inexplorée, faites un jet de bruit).

ATTAQUE D'INTRUS

- 1) Déterminez le personnage ciblé (celui qui possède le moins de cartes en main).
- 2) Piochez et résolvez une carte Attaque d'Intrus.
 - Si un des symboles d'Intrus indiqué sur la carte correspond au type de l'Intrus attaquant, l'Intrus attaque. Résolvez l'effet de la carte (et l'effet « dans le noir » si applicable).
 - S'il n'y a pas de symbole correspondant au type de l'Intrus sur la carte, rien ne se passe.

JETONS INTRUS



LARVE



HYBRIDE



GRIFFEUR



REINE



ADULTE



VIERGE

SYMBOLE DE COMBAT



EN COMBAT SEULEMENT : le personnage ne peut faire cette action que s'il est en combat.



HORS COMBAT SEULEMENT : le personnage ne peut PAS faire cette action s'il est en combat.

Si une action donnée ne comporte ni l'un ni l'autre symbole, l'action peut être effectuée dans l'une ou l'autre situation.

OBJECTIFS

Pour gagner, un joueur doit remplir 3 conditions :

- 1) Remplir son objectif détaillé sur la carte Objectif qu'il choisit de garder.
- 2) Survivre : SOIT en s'enfermant dans la chambre d'isolement sans que la base soit détruite, SOIT en s'échappant de la base à bord d'une nacelle SAF, SOIT en se réfugiant au Bunker.
- 3) Ne pas mourir des séquelles d'une Contamination.