

AIDES DE JEU / CARTES / RÉSUMÉS DES RÈGLES POUR CORE SPACE

Version 1.8.1 (14/12/2020)

Ces cartes ont été conçues par la VortexZone pour aider à jouer à Core Space. Il s'agit de traductions «non-officielles» qui peuvent être différentes des traductions utilisées dans le livre de règles en français.

Ces aides de jeu nécessitent toutefois de connaître les règles du jeu et vous aurez besoin du livre original pour avoir plus de détails sur chaque point de règles indiqués ici. Il ne s'agit que de résumés et pas des règles intégrales.

Notes :

Certains termes ont été volontairement modifiés pour plus d'aisance lors de vos parties (et par ce que je suis un indécrottable boomer qui n'arrive pas à changer ses habitudes de jeu !). Les plus importantes sont les deux suivantes :

- Le terme « fiche » est utilisée pour le terme original « peg » en remplacement du terme officiel d'« épingle ».
- Le terme « Piste d'Hostilité » pour le terme original « Hostility Tracker » en remplacement du terme officiel « Compteur d'Hostilité ».

Cela n'altère en rien la compréhension ou l'utilisation du livre, bien entendu.

Certains cartes possèdent une numérotation 1 ou 2 pour indiquer une référence à une carte suivante ou précédente correspondant à une même Compétence.

Les cartes de Compétences de Vocation (Grisés) et de la Purge (Violettes) nécessitent les extensions **Dangerous Days** ou **Rogue Purge**, et **Shift Change at Megacorps** pour être utilisées (ces extensions n'ont pas encore été traduites officiellement à l'heure actuelle).

Tous les logos et termes de jeu sont des copyrights de Battle Systems et sont utilisés sans volonté de nuisance vis à vis de Battle Systems.
Core Space and all associated characters, names, places and things are ™ and © Battle Systems Ltd. 2020.

Remerciements à Colin Young, Wayne Abela et Stewart Gibbs de Battle Systems pour leur autorisation.

MISES À JOUR / UPDATE

Version 1.8 (4 Décembre 2020)

Note : Suite à une bourde, je n'avais pas utilisé mes bons fichiers pour finaliser tout ce document. J'ai tout repris à zéro et appliqué toutes les corrections nécessaires.

- Les nouvelles traductions intègrent les différentes modifications de règles de la version 1.02 (différente de la version originale du Kickstarter).
- La Statistique **SKILL** a été traduite en **TALENTS** au lieu de «Compétences» pour éviter de confondre avec les compétences utilisées par un Personnage.
- Modification de noms de quelques **Cartes de Compétence** (ex. «Walk it Off» en «Ça va aller !» au lieu de «Résistance»).
- Modification des **Cartes Événement** *La Terre Bouge*, *Interférence de la Ruche*, *Purge en Action* (mauvais placement ou manque de la flèche)
- Correction du terme «Pillard» en «Pilleur» (*Scavenger* en vo) dans l'Aide de Jeu (voir *Phase des PNJ p.38*).
- Correction sur les Règles indiquées des Cartes Compétences «Assaut» (niv.2), «Tireur d'Élite» (niv.3) et «Expert» (niv.2). Le nom de la Carte «Demi-Tour» a été modifié en «Au Pied» (Heel) qui correspond mieux à la situation et au sens de la carte.
Merci à **Jérôme Nivart** pour sa relecture scrupuleuse et ses propositions !
- Ajout du Verso de la Piste d'Hostilité (version utilisée pour les extensions de Core Space)
- Ajout de toutes les **Cartes «Événement»** de toutes les extensions sorties à ce jour.
- Ajout d'une version Printer Friendly de ces mêmes Cartes Événements.
- Ajout de Cartes de Références pour les Merg, les Agents de Sécurité, de résumé du Schéma IA, etc.
- Ajout des Références de l'extension *Dangerous Days* (vf : Une Époque Dangereuse) - Capacités des Objets et Notes sur les Équipements
- Ajout d'un indicateur de couleur en bas à droite des **Cartes Événement** pour indiquer l'extension dont elles font parties :

CB Boîte de Base

C Cygnus Crew (Équipage du Cygnus)

P Poseidon Crew (Équipage du Poséidon)

S Skylark Crew (Équipage du Skylark)

Y Yamato Crew (Équipage du Yamato)

GC Galactic Corps (Corps Galactique)

RP Rogue Purge (Purge Renégate)

Z Shoot Out at Zed's (Règlements de Compte au Zed's)

PO Purge Outbreak (Écllosion de la Purge)

PR Purge Reinforcements (Renforts de la Purge)

SC Shift Change at MegaCorp (Changement d'Équipe à MégaCorp)

Version 1.8.1 (14 Décembre 2020)

- Suppression du doublon de Nano-Viseur de Sniper (merci Ludo Mah) et séparation de la présentation (toutefois identique) de la **Grande Caisse de Munitions** et du **Module de Munitions de la Purge**.
- Correction des Cartes Interférence de la Ruche (Attention > Prudence et manque d'une icône Récolteur) et Purge en Action (Attention > Prudence)
- Ajout des icône Purge Outbreak sur les cartes «Puits Gravitique» et «Environnement Hostile» (merci Ludo Mah).
- Correction du Schéma IA (grand et carte de résumé)
- Ajout des Cartes des Métiers/Classes et des Comptoirs Commerciaux (merci à Charly Mathias pour l'idée !)



TIR PRÉCIS

NIV. ACTION

- 1** Effectuez une attaque de **Combat à Distance** à **Portée Courte**. Ne lancez aucun dé : cette attaque obtient **1 Touche automatique** et ignore les Couverts. L'armure modifie normalement cette Touche. Vous **ne pouvez pas** effectuer d'**Action Avancer** dans le round où vous utilisez cette Compétence.
- 2** Effectuez une attaque de **Combat à Distance** à **Portée Moyenne**, même si vous avez effectué une **Action Avancer**. Ne lancez aucun dé : cette attaque obtient **1 Touche automatique** et ignore les Couverts. L'armure modifie normalement cette Touche.
- 3** Effectuez une attaque de **Combat à Distance** à **Portée Moyenne**, même si vous avez effectué une **Action Avancer**. Ne lancez aucun dé : cette attaque obtient **1 Touche automatique** et ignore les armures et les Couverts.

Les personnages vaincus en utilisant **Tir Précis** ne donnent pas de points de Carrière.



FUSILLADE

NIV. ACTION

- 1** **Réaction** : Effectuez une attaque de **Combat à Distance** contre une figurine immédiatement après qu'elle vous a pris pour cible lors d'un **Combat à Distance**.
- 2** **Réaction**. Utilisable contre une figurine après qu'elle a effectué sa première action et à n'importe quel moment durant son activation. Effectuez une attaque de **Combat à Distance** contre elle.
- 3** **Réaction**. Utilisable n'importe quand. Effectuez une attaque de **Combat à Distance** avec **1 Dé supplémentaire** contre un ennemi puis faites une **Action Avancer**.



TIREUR D'ÉLITE

NIV. ACTION

- 1** Effectuez une attaque de **Combat à Distance**.
- 2** Effectuez une attaque de **Combat à Distance** avec **1 Dé supplémentaire**. Après avoir lancé les dés, vous pouvez diviser les Touches obtenues entre **2 cibles différentes**, tant qu'elles sont à portée de votre arme et séparées l'une de l'autre d'une **Portée Courte** au maximum.
- 3** Effectuez une attaque de **Combat à Distance** avec **2 Dés supplémentaires**. Après avoir lancé les dés, vous pouvez diviser les Touches obtenues entre **plusieurs cibles différentes**, tant qu'elles sont à portée de votre arme et séparées les unes des autres d'une **Portée Courte** au maximum.



EXPERT EN ARMES

NIV. ACTION

- 1** **Passive** : Vous pouvez **Recharger** comme s'il s'agissait d'une **Action Sans Effort**. Effectuez une attaque de **Combat à Distance** avec **2 Dés supplémentaires**. Vous **ne pouvez pas** faire d'**Action Avancer** durant le round où vous utilisez cette Compétence.
- 2** **Passive** : Vous pouvez effectuer une attaque de **Combat à Distance** avec un Pistolet comme s'il s'agissait d'une **Action Sans Effort**. Utilisez cette Compétence lorsque vous effectuez un **Combat à Distance**. Vous pouvez tirer avec **2 pistolets différents en une seule action** : additionnez les dés des deux armes et soustrayez un dé.
- 3** Vous pouvez viser l'arme d'un ennemi. La cible doit être à portée et en LdV. Effectuez une attaque de **Combat à Distance**. Lancez 2 dés sans tenir compte des Statistiques de votre arme. Si au moins une Touche est obtenue, **aucun dégât n'est appliqué**, mais une arme de votre choix est retirée du Support de la cible et subit une **Dispersion** (p. 13). L'arme est endommagée mais peut-être **Réparée**.



KATA

NIV. ACTION

- 1** À utiliser durant un **Combat Rapproché** uniquement. **Ajoutez 2 dés à votre attaque**.
- 2** À utiliser durant un **Combat Rapproché** uniquement. **Ajoutez 3 dés à votre attaque**.
- 3** À utiliser durant un **Combat Rapproché** uniquement. **Ajoutez 4 dés à votre attaque**. Après le jet de dés, vous pouvez diviser les touches obtenues entre plusieurs ennemis en contact.



DÉSARMEMENT

NIV. ACTION

- 1** **Réaction** : Activez cette Compétence après avoir été attaqué par un **Combat Rapproché** dans laquelle vous n'avez subi aucun dégât. L'arme utilisée par l'attaquant est **défaussée** de son **Support**, puis elle est **dispersée**.
- 2** **Réaction** : Activez cette Compétence après avoir été attaqué par un **Combat Rapproché** dans laquelle vous n'avez subi aucun dégât. L'arme utilisée par l'attaquant est **défaussée** de son **Support**, puis **ajoutée à votre Inventaire**. Si vous n'avez pas d'espace suffisant dans votre **Inventaire** vous pouvez la placer au-dessus de vos équipements actuels et l'utiliser jusqu'à ce que vous ne soyez plus engagé avec cet ennemi, puis cet équipement est **jeté au sol** ou **échangé** avec un de vos équipements.
- 3** **Réaction** : Identique au Niveau 2. De plus, vous pouvez effectuer immédiatement une **Action de Combat Rapproché** avec l'arme que vous venez de voler, suivie d'une **Action Avancer** **ne permettant pas d'Attaque d'Opportunité**.



RÉFLEXES

NIV. ACTION

- 1** **Réaction** : Activez cette Compétence après avoir été ciblé par un **Combat Rapproché**. Ignorez toutes les touches provoquées.
- 2** **Réaction** : Activez cette Compétence après avoir été ciblé par un **Combat Rapproché**. Ignorez toutes les touches provoquées. Puis, effectuez immédiatement un **Combat Rapproché** contre l'attaquant, avec **1 dé supplémentaire**.
- 3** **Réaction** : Activez cette Compétence après avoir été ciblé par un **Combat Rapproché**. Ignorez toutes les touches provoquées. Puis, effectuez immédiatement un **Combat Rapproché** contre l'attaquant, avec **2 dés supplémentaires**, suivie d'une **Action Avancer** **ne permettant pas d'Attaque d'Opportunité**.



EXPERT EN COMBAT

NIV. ACTION

- 1** **Passive**: Ignorez **1 touche** provoquée contre vous durant une **Attaque d'Opportunité**.
Vous faites un croche-pieds à votre adversaire. Un ennemi ciblé en contact est **Mis au Sol**.
- 2** **Passive**: Vous pouvez effectuer un **Combat Rapproché** en tant qu'**Action Sans Effort**.
Activez cette Compétence quand vous effectuez un **Combat Rapproché** utilisant un **Pistolet** ou un **Fusil** à la place d'une **Arme de Corps-à-Corps**. Utilisez la statistique de **Portée Courte** de votre arme, et **ajoutez 2 dés** à votre jet d'attaque. Les Munitions sont utilisées normalement.
- 3** Vous vous dégagez du combat. Tous les ennemis engagés contre votre Personnage peuvent être **Repoussés** jusqu'à 2'' de distance dans la direction de votre choix. Les murs ou tout autre obstacle bloquent leur déplacement. Aucune **Attaque d'Opportunité** n'est effectuée, mais chaque ennemi repoussé subit une attaque à **2 dés** (les armures s'appliquent normalement). Puis, vous pouvez effectuer une **Action Avancer**.



ÇA VA ALLER !

NIV. ACTION

- 1** Récupérez **1 Santé**
- 2** **Réaction** : Activez cette Compétence après avoir été ciblé par une attaque. **Réduisez les dégâts reçus de 2**.
- 3** **Réaction** : Activez cette Compétence après avoir été **Vaincu** : **Vous n'êtes plus Vaincu** - Récupérez **1 Santé**, effectuez une action **Se Relever**. Vous pouvez ensuite effectuer une **Action Avancer**.



ASSAUT

NIV. ACTION

- 1 **Réaction** : Activez cette Compétence après avoir provoqué une ou plusieurs touches contre un ennemi en **Combat Rapproché**. Effectuez une nouvelle action de **Combat Rapproché**.
- 2 **Réaction** : Activez cette Compétence après avoir provoqué une ou plusieurs touches contre un ennemi après **n'importe quelle attaque (Combat à Distance ou Rapproché)**. Effectuez une Action **Avancer** si vous le désirez, puis, effectuez une action de **Combat Rapproché**.
- 3 Activez cette Compétence durant une Action **Avancer**. Vous pouvez ignorer les **Attaques d'Opportunité** durant cette Action **Avancer**, et vous pouvez effectuer un **Combat Rapproché** contre chaque ennemi avec lesquels vous entrez en contact durant votre Action **Avancer**.



OBSTINÉ

NIV. ACTION

- 1 Effectuez une Action **Avancer**.
- 2 Effectuez une Action **Avancer** suivie par une Action de **Combat**.
- 3 **Réaction** : Activez cette Compétence après avoir été **ciblé par une Attaque**. Ignorez toutes les touches reçues, puis effectuez une Action **Avancer** et une **Action de Combat** dans l'ordre de votre choix.



INSENSIBLE

NIV. ACTION

- 1 **Réaction** : Activez cette Compétence lorsqu'une autre règle ou Compétence provoque la perte d'une de vos actions ou vous fait perdre votre prochain tour : **Ignorez ces effets**.
- 2 Considérez la valeur de votre **Armure Physique** comme étant de **2 points supérieure** à sa valeur actuelle jusqu'à la fin du round.
- 3 Récupérez **1 Santé**. Cela peut améliorer votre niveau de départ, du moment que vous avez de l'espace suffisant sur votre **Support**, pour cette partie uniquement. De plus, vous ne pouvez pas subir de dégâts, être **Mis au Sol**, ou être affecté par quelque règle provoquant une perte de nombre d'actions ou une perte de tour jusqu'à la fin du round après celui en cours.



INTOUCHABLE

NIV. ACTION

- 1 Lorsque vous êtes à couvert, vous ne pouvez pas être **Blessé** par des **attaques à Distance** jusqu'à la fin du round, bien que vous puissiez être ciblé normalement.
- 2 Lorsque vous êtes à **couvert** ou **au-delà de la Portée Courte**, vous ne pouvez pas être blessé par des **attaques à Distance** jusqu'à la fin du round, bien que vous puissiez être ciblé normalement.
- 3 Effectuez une Action de **Combat à Distance** suivie par une Action **Avancer**. Vous ne pouvez pas être blessé par des **attaques à Distance** ennemies jusqu'à la fin du round, bien que vous puissiez être ciblé normalement.



EMBUSCADE

NIV. ACTION

- 1 **Réaction** : Activez cette Compétence lorsqu'un ennemi termine son déplacement à 4" ou moins de vous, et que vous êtes derrière un **Couvert total ou partiel**. Effectuez une action de **Combat à Distance** contre cet ennemi. Vous pouvez effectuer un **Mouvement de Proximité** avant ou après cette action.
- 2 **Réaction** : Activez cette Compétence lorsqu'un ennemi termine son déplacement à 4" ou moins de vous, et que vous êtes derrière un **Couvert total ou partiel**. Effectuez une Action **Avancer**, puis une **Action de Combat** contre cet ennemi. Vous pouvez effectuer un **Mouvement de Proximité** avant ou après ces actions.
- 3 **Réaction** : Activez cette Compétence lorsqu'un ennemi termine son déplacement à 4" ou moins de vous, et que vous êtes derrière un **Couvert total ou partiel**. Effectuez une Action **Avancer**, puis une autre Action **Avancer**. Vous pouvez effectuer un **Mouvement de Proximité** avant ou après ces actions.



CAMOUFLAGE

NIV. ACTION

- 1 Lorsque vous êtes **en contact** avec un **mur**, vous ne pouvez pas être pris pour cible jusqu'à la fin de ce round. Les ennemis ne peuvent pas entrer en contact avec vous. Vous ne bloquez pas les LdV vers d'autres personnages.
- 2 Effectuez une action de **Combat à Distance**. Lorsque vous êtes **en contact** de n'importe quel **élément de terrain**, vous ne pouvez pas être pris pour cible jusqu'à la fin de ce round. Les ennemis ne peuvent pas entrer en contact avec vous. Vous ne bloquez pas les LdV vers d'autres personnages.
- 3 Lorsque vous n'êtes pas engagé avec un ennemi, vous ne pouvez pas être ciblé jusqu'à la fin de ce round. Les ennemis ne peuvent pas entrer en contact avec vous. Vous ne bloquez pas les LdV vers d'autres personnages.
Réaction : À n'importe quel moment durant ce round, vous pouvez interrompre le jeu pour effectuer une action de **Combat à Distance**.



FONDU AU NOIR

NIV. ACTION

- 1 **Réaction** : Activez cette Compétence après avoir été ciblé par une **attaque à Distance** si vous êtes à 4" ou moins d'un couvert. Déplacez-vous vers ce couvert.
- 2 **Réaction** : Activez cette Compétence après avoir été ciblé par une **attaque à Distance** si vous êtes à 4" ou moins d'un Couvert. Déplacez-vous vers ce couvert, et ignorez toutes les touches provoquées par cette attaque.
- 3 **Réaction** : Activez cette Compétence à n'importe quel moment. Effectuez dans l'ordre de votre choix, une Action **Avancer** vers un Couvert, ignorez toutes les **Attaques d'Opportunité**, et effectuez une action de **Combat à Distance**. Vous ne pouvez pas être ciblé pour le reste du round.



DISTRACTION

NIV. ACTION

- 1 Activez cette Compétence lorsque vous effectuez une action de **Combat à Distance**. La cible **perd 1 action** pour son prochain tour en plus des dégâts reçus.
- 2 Effectuez une action de **Combat à Distance**. Tout ennemi à **Portée Courte** ou moins de la cible, perd son prochain tour en plus des dégâts reçus. Puis effectuez une Action **Avancer**.
- 3 Effectuez une action de **Combat à Distance**. Vous pouvez ensuite effectuer une Action **Avancer** avec la figurine ciblée (vous ne pouvez pas utiliser ce déplacement pour entrer en contact avec un ennemi), qui perd ensuite son prochain tour en plus des dégâts reçus. Puis effectuez une Action **Avancer**.



ÉVASION

NIV. ACTION

- 1 **Réaction** : Activez cette Compétence lorsqu'un ennemi entre en contact avec vous. Effectuez une Action **Avancer**, en ignorant les **Attaques d'Opportunité**.
- 2 **Réaction** : Activez cette Compétence lorsqu'un ennemi entre en contact avec vous. Dans l'ordre de votre choix, effectuez une Action **Avancer**, en ignorant les **Attaques d'Opportunité**, et une Action de **Combat**.
- 3 **Réaction** : Activez cette Compétence lorsqu'un ennemi entre en contact avec vous. Dans l'ordre de votre choix, effectuez deux Actions **Avancer**, en ignorant les **Attaques d'Opportunité**, et une Action de **Combat**. L'attaquant ne peut rien faire d'autre durant ce round, **y compris utiliser des Compétences**.



DOIGTS AGILES

NIV. ACTION

1 Réaction : Activez cette **Compétence** après avoir été ciblé par un **Combat Rapproché** lors duquel vous n'avez subi aucun dégât. Prenez un **Objet** parmi ceux de l'Attaquant, autre que celui avec lequel il vous a attaqué. Si vous n'avez pas assez d'espace dans votre **Inventaire** pour cet **Objet**, vous pouvez jeter cet **Objet** ou l'échanger avec un de vos **Objets**.

2 Réaction : Activez cette **Compétence** après avoir été ciblé par un **Combat Rapproché**. Prenez un **Objet** parmi ceux de l'Attaquant, autre que celui avec lequel il vous a attaqué. Un **Objet** avec l'icône ☑ peut être utilisé immédiatement. Si vous n'avez pas assez d'espace dans votre **Inventaire** pour cet **Objet**, vous pouvez jeter cet **Objet** ou l'échanger avec un de vos **Objets**.

3 Réaction : Activez cette **Compétence** après avoir été attaqué par un **Combat Rapproché**. Prenez un **Objet** parmi ceux de l'attaquant. Un **Objet** avec l'icône ☑ peut être utilisé immédiatement. Si vous n'avez pas assez d'espace dans votre **Inventaire** pour cet **Objet**, vous pouvez jeter cet **Objet** ou l'échanger avec un de vos **Objets**. Puis, effectuez immédiatement une Action **Avancer** ou de **Combat**, en ignorant les **Attaques d'Opportunité**.



PERSUASION

NIV. ACTION

1 Effectuez une Action **Persuader** contre un **Marchand ennemi** (avec la valeur par défaut (pas actuelle) de sa Statistique **Talents** comme expliqué ci-dessus. Les options habituelles s'appliquent (bien que le **Marchand** ennemi ne vous rejoindra pas), et en plus, vous pouvez **Persuader** un personnage de perdre son prochain tour.

2 Effectuez une Action **Persuader** contre un ennemi (sauf **Purge**) à **Portée Courte** ou moins, et en LdV, avec un 1 dé supplémentaire. Le **Marchand** ainsi ciblé utilise sa statistique **Talents** comme expliqué ci-dessus. Les options habituelles s'appliquent (bien que le **Marchand** ennemi ne vous rejoindra pas), et en plus, vous pouvez **Persuader** un personnage de perdre son prochain tour.

3 Comme ci-dessus mais avec 2 dés supplémentaires. De plus, un **Marchand** (mais pas un **Capitaine**) peut être **Persuadé** de vous rejoindre, pour le reste de la mission seulement. Celui-ci n'attaquera jamais ses anciens compagnons. Comme pour les **Civils**, vous devez lancer un **Dé de Chance** à chaque round avant de les activer. Sur un résultat 1, il retournera avec son ancien équipage.



PERTURBATION

NIV. ACTION

1 • Ciblez un **Marchand ennemi** de **Classe Tech** à **Portée Moyenne**. Celui-ci ne pourra pas utiliser de **Compétence Tech** durant ce round.

OU • Ciblez jusqu'à 2 figurines de la **Purge** (rang 1 à 3) à **Portée Moyenne**. Celles-ci perdent leur prochain tour.

2 • Tout **Marchand ennemi** de **Classe Tech** à **Portée Moyenne** ne peut pas utiliser de **Compétences Tech** durant ce round.

OU • Toute figurine de la **Purge** (rang 1 à 3) à **Portée Moyenne** perd son prochain tour.

3 Ciblez un **Marchand ennemi** de **Classe Tech** à **Portée Moyenne**. Celui-ci ne pourra pas utiliser ses **Compétences Tech** jusqu'à la fin de la partie.

OU • Ciblez un **Marchand ennemi** de **Classe Tech** n'importe où sur le plateau. Celui-ci ne pourra pas utiliser ses **Compétences Tech** jusqu'à la fin du round.

OU • Toutes les figurines de la **Purge** (rang 1 à 3) à **Portée Moyenne** ratent leurs deux prochains tours.

OU • Toutes les figurines de la **Purge** (rang 1 à 3) sur le plateau ratent leur prochain tour.



AIDE

NIV. ACTION

1 Ciblez un membre de votre équipage ou vous-même. Aucune blessure ne peut être subie par des **Combats à Distance** jusqu'à la fin du round.

2 Ciblez un membre de votre équipage ou vous-même pour regagner **2 Santé**.

3 Vous coordonnez votre équipe avec des informations vitales. Ciblez-vous vous-même et jusqu'à deux autres membres de votre équipage. Chaque personnage doit effectuer 1 Action, résolue dans n'importe quel ordre.



CONTRÔLE

NIV. ACTION

1 Vous pouvez parasiter les senseurs ennemis pour retirer 1 fiche de la **Piste d'Hostilité**.

OU Vous pouvez appliquer 1 Point de **Réparation** à n'importe quel équipement ou **Machine** avec lequel vous êtes en contact.

2 Choisissez un **Point d'Entrée** et retournez le pion. La **Purge** ne pourra pas entrer à partir de ce point jusqu'à ce que le prochain **Niveau d'Hostilité** soit atteint. Relancez le dé si ce **Point d'Entrée** est obtenu.

3 Choisissez un point n'importe où sur le plateau. Toutes les figurines de la **Purge** (à l'exception des **Organiques**) jusqu'à **Portée Moyenne** de ce point doivent **Avancer** immédiatement aussi loin que leurs actions les leur permettent depuis ce point (ignorant toutes les cibles et générant des **Attaques d'Opportunités** si cela doit s'appliquer), et elles ne pourront pas agir durant tout le round.



PIRATAGE

NIV. ACTION

1 • Éliminez un Personnage de la **Purge** (rang 1 ou 2) jusqu'à **Portée Moyenne**. Retirez-le du jeu.

OU • Fermez et Verrouillez ou Déverrouillez et Ouvrez une porte contre laquelle vous êtes en contact

2 • Éliminez jusqu'à 2 Personnages de la **Purge** (rang 1 ou 2) jusqu'à **Portée Moyenne**. Retirez-les du jeu.

OU • Fermez et Verrouillez ou Déverrouillez et Ouvrez une porte se trouvant jusqu'à **Portée Moyenne**.

3 • Éliminez jusqu'à 2 Personnages de la **Purge** (rang 1 à 3) jusqu'à **Portée Moyenne**. Retirez-les du jeu.

OU • Prenez le contrôle d'un Personnage de la **Purge** (rang 1 à 3) à **Portée Moyenne** (placez un pion près de lui pour l'indiquer). Celui-ci est traité comme faisant partie de votre équipage jusqu'à ce que lui ou le personnage **Tech** soit **Vaincu** ou que la mission soit terminée.

OU • Verrouillez ou Déverrouillez une porte se trouvant sur le plateau.



ACCÉLÉRATION

NIV. ACTION

1 Effectuez 1 Action **Avancer**

2 Effectuez 2 Actions **Avancer** et/ou de **Combat** supplémentaires durant ce tour. Vous pouvez effectuer vos autres actions avant, pendant ou après ces actions.

3 Effectuez 3 Actions **Avancer** et/ou de **Combat** supplémentaires durant ce tour. Vous pouvez effectuer vos autres actions avant, pendant ou après ces actions.



EXPLOSION

NIV. ACTION

1 Vous générez une impulsion percussive concentrée depuis vos mains. Effectuez un **Combat à Distance** avec les statistiques suivantes : 3 2 0

2 Vous générez une énergie vous propulsant vers l'avant. Effectuez 2 Actions **Avancer**, en ignorant tous les Couverts et Personnages sur votre route.

3 Vous générez une énergie dans toutes les directions. Tous les personnages à **Portée Courte** subissent 1 attaque à 3 dés et sont repoussés d'autant de pouces que le nombre de Touches obtenues, sans **Attaque d'Opportunité** possible.



MANIPULATION

NIV. ACTION

1 Vous perturbez l'esprit de votre ennemi. Ciblez un ennemi dans votre LdV, celui-ci ne peut rien faire durant son prochain tour.

2 Vous endommagez l'équipement de votre ennemi. Ciblez un équipement tenu par un ennemi dans votre LdV. Celui-ci est immédiatement **Cassé**.

3 Vous altérez l'environnement autour de vous. Effectuez une des actions suivantes :

• Déplacez un **élément de terrain petit** (ex. une caisse ou une table) ou déplacez un pion **Objet** dans votre LdV d'au maximum une **Portée Courte** depuis sa position actuelle.

OU • Déplacez un **élément de terrain petit ou moyen** (ex. un distributeur ou une table) en LdV et à **Portée Moyenne**, sur une **Portée Courte** au maximum depuis sa position actuelle. Si cet élément touche un Personnage, arrêtez-le à ce nouvel emplacement et effectuez une attaque à 4 dés contre la cible.



STIMULATION

NIV. ACTION

1 Améliorez votre vitalité.
 • Effectuez une Action **Avancer** ou une Action de **Combat à Distance**.

OU • Récupérez **1 Santé**

2 Améliorez vos sens.
 Regardez les deux premières Cartes **Événement** et replacez-les sur le haut de la pioche dans le même ordre. Puis, effectuez une Action **Avancer**.

3 Améliorez votre vitesse et votre force.
 Effectuez une Action **Avancer**, et avant ou après cela, effectuez au choix :

- Un **Combat Rapproché** avec 6 Dés de **Combat**
- OU** • Un **Combat à Distance** avec 4 Dés de **Combat**
- OU** • Un **Combat à Distance** avec 6 Dés de **Combat**, mais vous perdez 1 Santé.



REROUTAGE

NIV. ACTION

1 **Réaction** : À utiliser après avoir été **Vaincu**.
 Vous n'êtes plus **Vaincu** : Récupérez **2 Santé** et **Relevez-vous**.

2 Vous pouvez activer vos systèmes d'auto-réparation et récupérer **2 Santé**.

3 À utiliser lorsque vous êtes en contact avec un mur qui ne possède pas de porte ou de fenêtre. Vous pouvez vous connecter à la substructure interne pour vous recharger.

Récupérez votre Santé jusqu'à son maximum.



ANALYSEURS

NIV. ACTION

1 Ciblez une caisse à **Portée Courte** et en LdV. Inspectez son contenu puis remettez tout à l'intérieur.

2 Vous pouvez intercepter les capteurs de la **Purge** et relayer de fausses données. Ciblez 2 personnages de la **Purge** (rang 1 à 3 uniquement) à **Portée Moyenne** et faites leur effectuer une Action **Avancer** dans la direction de votre choix.

3 Vous pouvez envoyer des pulsations de brouillage qui bloquent toutes les transmissions et les données de micro-contrôle. Réduisez ou augmentez le **Niveau d'Hostilité** de 2 points. Tous les autres **Marchands de Classe Machine** et les figurines de la **Purge** de rang 1 à 3 **ratent** leur prochain tour.



PROTOCOLE DE PROTECTION

NIV. ACTION

1 **Réaction** : À utiliser à n'importe quel moment. Effectuez une Action **Avancer**.

2 Ciblez un personnage allié en contact. Celui-ci récupère **1 Santé**. Pendant que vous êtes en contact avec celui-ci, vous pouvez subir tout ou partie des touches dont il est la cible jusqu'à la fin du round.

3 **Réaction** : À utiliser à n'importe quel moment. Effectuez **2 Actions Avancer** et **1 Action de Combat Rapproché**, dans n'importe quel ordre.

Après l'Action de **Combat Rapproché**, si l'ennemi n'a pas été vaincu, lancez un dé de combat. Si vous obtenez un ou plusieurs touches, l'ennemi est **Mis au Sol**.



RÉPARATION

NIV. ACTION

1 Effectuez une **Réparation** ou une action de **Suppression de Brouillage** sur vous-même ou sur n'importe quel autre personnage ou équipement en contact avec vous, avec une touche automatique ajoutée à votre jet.

2 Vous pouvez appliquer **3 Points de Réparation** à vous-même ou à n'importe quel équipement ou machine en contact avec vous.

3 Lâchez un nuage de nanites réparatrices.
Réparez un objet / Soignez un personnage Machine totalement à **Portée Courte** (y compris vous-même), sans lancer de dés.

Tout autre objet, équipement ou personnages **Machine** à **Portée Courte** applique **1 Point de Réparation**.



SURCHARGE

NIV. ACTION

1 Effectuez **1 Action**.

2 Effectuez deux Actions, puis perdez **1 Santé**.

3 Vous surchargez vos batteries et provoquez une **Autodestruction**. Effectuez un **Combat à Distance** contre chaque personnage à **Portée Courte** avec **5 Dés de Combat**, et contre chaque personnage à **Portée Moyenne** avec **2 Dés de Combat**. Après avoir résolu les attaques, lancez le **Dé de Chance** :

- **1-2** : Votre personnage est retiré **définitivement** de la campagne.
- **3-4** : Votre personnage est retiré **définitivement** de la campagne. Toutefois, chacun de ses pions **objets** sont **Dispersés** depuis la position où se trouvait sa figurine. Cet **objet** est **endommagé**, mais peut être **Réparé**.
- **5-6** : Le corps et l'équipement de votre personnage ont été détruits, mais sa puce AI est restée intacte. Prenez un pion **Objectif** et **Dispersez-le** à partir de la position où se trouvait sa figurine. Le Personnage peut être reconstruit durant la **Phase de Commerce**.



CHARGE

NIV. ACTION

1 Effectuez une Action **Avancer** qui termine en contact d'un ennemi, puis effectuez une Action **Repousser**.

Toutes les touches obtenues lors de l'action **Repousser** sont appliquées comme des dégâts contre l'ennemi **en plus des effets normaux**. Les armures s'appliquent normalement.

2 Pendant la résolution des Actions **Avancer** durant ce round, vous pouvez effectuer une attaque de **Combat Rapproché** gratuite sur jusqu'à 3 personnages contre lesquels vous entrez en contact durant votre Actions **Avancer**, en ignorant les **Attaques d'Opportunité** de ces personnages.



DÉCONNECTÉ

NIV. ACTION

1 Vous laissez votre rage naturelle exploser. Pour ce tour uniquement, vous pouvez ajouter 2" à votre Action **Avancer** et lancer 2 Dés de Combat supplémentaires en **Combat Rapproché**. À la fin du tour, vous êtes **Déconnecté de votre Dresseur**.

2 Vous laissez envahir votre corps d'une rage sans limite. Pour ce tour uniquement, **vous gagnez 1 action supplémentaire**. Vous pouvez également ajouter 2" à vos Actions **Avancer** et lancer **2 Dés de Combat** supplémentaires en **Combat Rapproché**. Tout ennemi contre lequel vous entrez en contact durant votre déplacement pendant ce tour est **Mis au Sol**. À la fin du tour, vous êtes **Déconnecté de votre Dresseur**.



AU PIED !

NIV. ACTION

1 Effectuez 1 Action **Avancer** directement vers votre **Dresseur** par le chemin le plus court possible. Si vous entrez en contact avec lui, toutes les touches qu'il subit vous sont appliquées à la place (Les armures s'appliquent normalement).

2 Effectuez 2 Actions **Avancer** directement vers votre **Dresseur** par le chemin le plus court possible. Si vous entrez en contact avec lui, toutes les touches qu'il subit vous sont appliquées à la place (Les armures s'appliquent normalement).
 Votre **Dresseur** récupère également **1 Santé**.

3 Effectuez 3 Actions **Avancer** directement vers votre **Dresseur** par le chemin le plus court possible. Vous pouvez vous déplacer à travers les autres personnages, effectuant une action gratuite de **Mise au Sol** pour chaque personnage que vous traversez. Si vous entrez en contact avec lui, toutes les touches qu'il subit vous sont appliquées à la place (Les armures s'appliquent normalement).
 Votre **Dresseur** récupère également **1 Santé**.



RUGISSEMENT SONIQUE

NIV. ACTION

1 Vous utilisez une modulation de vos cordes vocales pour provoquer une puissante explosion.
Tous les personnages à **Portée Courte** subissent une attaque à **1 Dé de Combat** ignorant les armures.
Les personnages **Augmentés**, **Machines** et **Purge** ne sont pas affectés.

2 Vous utilisez une modulation de vos cordes vocales pour provoquer une puissante explosion qui affecte toutes les matières.
Un unique personnage (de n'importe quel type, à l'exception des Personnages de la **Purge** de **Rang 4** et supérieur) à **Portée Moyenne** et en LdV subit une attaque à **2 Dés de Combat**, ignorant les armures. Si la cible survit, elle est **Mise au Sol**.



NÉGOCIATION

NIV. ACTION

1 **Passive** : Relancer un dé d'un test **Persuader**.

2 **Phase d'Extraction** : À utiliser avant d'effectuer un jet sur les tables **Débrouille-toi tout seul** ou **Appréhéné** pour vous-mêmes ou tout autre membre de votre équipage. Vous pouvez ignorer tout coût d'UA associé avec l'**Extraction**. Tous les autres effets s'appliqueront. Ensuite, vous gagnez **1 Point de Carrière**.

3 Utilisez cette compétence lorsqu'un **Capitaine Marchand** ennemi n'est pas engagé et se trouve à **Portée Moyenne** et en LdV. Votre équipage et celui de l'autre **Capitaine** se considèrent mutuellement comme des alliés pour le reste du round - ils ne peuvent pas s'attaquer et peuvent se déplacer à travers les **Marchands** de l'autre.
En outre, choisissez un de vos **Marchands**. Ce **Marchand** ne peut pas attaquer ou être attaqué par l'autre équipage avant que le **Niveau d'Hostilité** suivant ne soit atteint, et peut s'échapper par le **Sas** de l'autre équipage pendant ce temps. L'autre équipage vous rendra votre **Marchand** gratuitement après la partie.



TROC

NIV. ACTION

1 **Phase de Commerce** : Vous pouvez effectuer une des actions suivantes :

- Relancer un **Coût de Réparation de Vaisseau**.
- Relancer un **Prix de Vente d'Azurium**.
Vendre un **Objet** pour sa **Valeur d'Achat**, jusqu'à un **maximum de 10 UA**.

2 **Phase de Commerce** : Déduisez jusqu'à 2 UA de la **Valeur d'Achat** ou ajoutez 2 UA au **Prix de Vente** pour 3 **Objets** au maximum, quelque soit leur type.

3 **Passive** : Déduisez jusqu'à 2 UA de la **Valeur d'Achat** d'un objet, d'une **Réparation de Vaisseau** ou de **Bonus d'Équipage** pour chaque **Phase de Commerce**.

Phase de Commerce : Augmenter de 50% (arrondi au supérieur) le nombre de UA gagné pour un objectif principal ou secondaire (si applicable).



ENTRAÎNEMENT

NIV. ACTION

1 À utiliser après avoir effectué une action. Un autre **Marchand** de votre équipage jusqu'à une **Portée Courte** et en LdV effectue immédiatement la même action gratuitement.

2 **Phase d'Avancement** : Ajouter **1 Point de Carrière** à un **Marchand** de votre Équipage (niveau 1 ou 2 uniquement).

3 **Phase d'Avancement** : Ajouter **1 Point de Carrière** à deux **Marchands** de votre Équipage.
L'un d'entre eux peut être de n'importe quel niveau ; l'autre de niveau 1 ou 2 uniquement.



INGÉNIERIE

NIV. ACTION

1 Effectuez une Action de **Réparation**. N'effectuez pas le jet – appliquez automatiquement jusqu'à **2 Points de Réparation**. Des **Points de Réparation** supplémentaires peuvent être utilisés en dépensant d'autres actions.

2 **Passive** : Jusqu'à une **Réparation de Vaisseau** peut être effectué à chaque partie sans devoir rendre visite au **Ferrailleur**, bien que vous deviez payer normalement pour ces éléments.
Phase de Maintenance : Utilisez cette **Compétence** pour relancer un résultat **Dégradation**.

3 **Phase de Maintenance** : Utilisez cette Compétence pour un des deux choix suivants :

- Annuler un résultat **Dégradation** avant d'effectuer le jet.
- Appliquez une **Amélioration de Vaisseau** (en suivant les règles et coûts habituels) même si votre vaisseau n'est pas totalement réparé.



GLISSANT

NIV. ACTION

1 Effectuez une Action **Avancer** avec .

2 **Passive** : Vous pouvez utiliser une **Action Sans Effort** pour ignorer une **Attaque d'Opportunité**. Cette **Compétence** peut être utilisée lorsque le **Marchand** est **Appréhéné** pour défausser la **Plaque Appréhéné** et lui refaire gagner **1 Santé**.

3 Effectuez une Action **Avancer**. Cette action et toutes les autres Actions **Avancer** que vous ignorent les **Attaques d'Opportunités**. Effectuez une attaque avec un dé contre chaque ennemi avec lesquels vous entrez en contact durant vos déplacements. Toutes les touches entraînent également une **Mise au Sol**, même si aucun dégât n'est provoqué.



ESPRIT SCIENTIFIQUE

NIV. ACTION

1 Utilisez l'une des options suivantes :
Réaction : À utiliser lorsque ce **Marchand** ou un autre **Marchand** dans la même salle neutralise une **Infestation** en y plaçant un **Pion de Rappel**. Lors de la **Phase d'Évaluation** suivante, cette salle ne peut pas être choisie pour propager l'**Infestation**, et si une **Infestation** doit être placée dans cette pièce durant ce round, rien ne se passe.
Réaction : À utiliser lorsqu'un PNJ de la **Purge Renégate** en LdV gagne une ou plusieurs fiches. Ajoutez une fiche noire à votre **Statistique Talents**.

2 **Passive** : Si ce **Marchand** est dans la salle lorsque les jets d'**Infestation** sont effectués pour blesser des **Marchands** alliés, les **Marchands** peuvent relancer les dés.
Réaction : À utiliser lors de la récupération de **Dépouilles de la Purge Renégate** pour ajouter jusqu'à deux fiches grâce à la récupération de la puce IA, jusqu'au maximum du personnage.

3 **Passif** : Ce **Marchand** peut neutraliser les **Infestations** avec une **Action Sans Effort**.
Réaction : À utiliser après avoir **Vaincu** un personnage de la **Purge** en **Combat Rapproché** afin de récupérer un pion **Azurium (Raw Blue)**.



VOL & RECEL

NIV. ACTION

1 Effectuez deux des Actions suivantes, dans n'importe quel ordre, avant, après, ou entre vos autres actions durant ce tour :

- **Avancer**
- **Déverrouiller/Ouvrir** une porte ou une caisse jusqu'à une **Portée Courte**
- **Verrouiller/Fermer** une porte ou une caisse jusqu'à une **Portée Courte** (peut être la même).

2 Effectuez une Action **Avancer** pour entrer en contact avec un autre personnage, et lancez un dé pour tenter de le voler :

-  : Vous échouez. Aucun autre effet.
-  : Un des objets de votre cible, déterminé au hasard, est **Dispersé**.
-  : Prenez un petit objet de votre choix des poches de votre cible.
-  : Prenez n'importe quel objet de votre choix des poches de votre cible et mettez-le au sol. Puis effectuez une nouvelle Action **Avancer**, sans possibilité d'**Attaque d'Opportunité**.

①



VOL & RECEL

NIV. ACTION

3 Vous pouvez utiliser un dispositif portable miniaturisé permettant d'inspecter le contenu de toutes caisses à **Portée Moyenne**. Puis lancer le dé de combat :

-  : Remettez tous les objets dans la caisse.
-  : Prenez ou Échangez un petit objet de votre choix
-  : Prenez ou Échangez n'importe quel objet de votre choix.
-  : Prenez ou Échangez tous les objets, et distribuez-les entre votre propre équipement et la cale de votre vaisseau.

Vous pouvez ensuite verrouiller la caisse si vous le voulez.

②



CIBLAGE AVANCÉ

ACTION

- 1 À utiliser après un jet de **Combat à Distance**. Relancez jusqu'à 2 dés.
- 2 À utiliser lorsque vous effectuez un **Combat à Distance**. Effectuez immédiatement une seconde attaque de **Combat à Distance** contre une cible différente. Vous pouvez relancer jusqu'à 3 dés parmi ces deux attaques.
- 3 Effectuez un **Combat à Distance** avec 5 dés. Vous pouvez relancer jusqu'à 2 dés. Après les éventuelles relances, vous pouvez allouer toutes les touches provoquées à plusieurs cibles à portée et en LdV, comme vous le voulez, en appliquant normalement les modificateurs.



L'UN D'ENTRE NOUS

NIV. ACTION

- 1 Marquez votre **Marchand** avec un **Pion de Rappel**. Vous ne pouvez pas être ciblé par les personnages de la **Purge** de rang 1 ou 2 jusqu'à la fin du round.
- 2 Marquez votre **Marchand** avec un **Pion de Rappel**. Vous ne pouvez pas être ciblé par les personnages de la **Purge** jusqu'à la fin du round.
- 3 Marquez votre **Marchand** avec un **Pion de Rappel**. Vous ne pouvez pas être ciblé par les personnages de la **Purge** de rang 1 ou 2 jusqu'à ce que le prochain **Niveau d'Hostilité** soit atteint.



DÉSORMAIS, TU M'APPARTIENS

NIV. ACTION

- 1 Ciblez un personnage de la **Purge** de rang 1, 2 ou 3 jusqu'à une **Portée Moyenne**. Activez-le immédiatement sous votre contrôle. Puis marquez-le avec un **Pion de Rappel** - il ne pourra pas être activé durant la **Phase de la Purge** de ce round.
- 2 Ciblez un personnage de la **Purge** de rang 1 ou 2 jusqu'à une **Portée Moyenne**. Marquez-le avec un **Pion de Rappel**. Vous pouvez l'activer comme s'il était un **Marchand** jusqu'à la fin de la mission ou jusqu'à ce qu'il soit détruit. Il ne pourra pas être ciblé par des personnages de la **Purge** de rang 1 ou 2.
- 3 Retournez un **Point d'Entrée** jusqu'à une **Portée Moyenne**. Pour le reste de la partie, si cet emplacement est obtenu pour l'arrivée de la **Purge**, aucun personnage n'est placé.



HOLOGRAMME

ACTION

- 1 Remplacez votre personnage avec une figurine de **Civil** déterminé aléatoirement. Tant que cet effet est en jeu, vous serez traité comme un **Civil** par tous les autres personnages. Vous pouvez l'activer normalement, mais effectuer une Action de **Combat** annulera l'effet. Autrement, l'effet durera jusqu'à la fin du round.
- 2 Identique au Niveau 1, mais l'effet dure jusqu'à la fin de la mission, sauf si vous décidez à nouveau de changer ou d'effectuer une Action de **Combat**.
- 3 Identique au Niveau 2, mais vous pouvez vous déguiser en un **Marchand** d'un autre équipage plutôt qu'en **Civil**. Les **Marchands** de cet équipage devront entrer en contact et **Interagir** avec vous pour s'apercevoir du déguisement et annuler l'effet.



EXPLOSION GRAVITATIONNELLE

NIV. ACTION

- 1 Effectuez un **Combat à Distance** avec 3 dés jusqu'à une **Portée Moyenne**. Si des touches sont obtenues (quelque soit les dégâts provoqués), la cible est repoussée de 2" directement en arrière (sans provoquer d'**Attaques d'Opportunité**) puis est **Mise au Sol**.
- 2 Identique au Niveau 1, mais le **Combat à Distance** cible tous les autres personnage jusqu'à une **Portée Courte**.
- 3 **Passive** : Gagnez  Effectuez un **Combat à Distance** avec 2 dés qui cible tous les personnages **non-Purge** jusqu'à une **Portée Moyenne**, sans nécessité de LdV. Toutes les cibles sont **Mises au Sol** en plus de tous les dégâts éventuellement provoqués.



ANALYSE

NIV. ACTION

- 1 **Passive** : Une fois par round, utilisez cette **Compétence** après qu'un **Marchand** dépense des fiches de **Talents** jusqu'à une **Portée Courte** et en LdV. Prenez une de ses fiches défaussées et ajoutez-la à votre propre **Profil**.
- 2 **Passive** : Identique au Niveau 1, mais vous pouvez prendre jusqu'à deux fiches.
- 3 **Passive** : Identique au Niveau 2, mais les fiches défaussées peuvent être distribuées entre les autres **Marchands** de votre Équipage.



DRAIN D'ÉNERGIE

ACTION

- 1 Ciblez une **Machine** ou un **Marchand Augmenté** en contact. Effectuez un **Combat Rapproché** avec 3 dés. Vous pouvez désigner une catégorie : **Santé**, **Talents** ou **Munitions**. Pour chaque point de dégâts provoqué, vous pouvez retirer une fiche parmi la catégorie désignée du **Profil** de la cible et l'ajouter à la vôtre.
- 2 Identique au Niveau 1, mais le **Combat Rapproché** s'effectue avec 4 dés et permet de prendre des fiches de différentes catégories.
- 3 **Réaction** : À utiliser lorsqu'une **Machine** ou un **Personnage Augmenté** entre en contact. Vous pouvez utiliser les Niveaux 1 ou 2 de cette **Compétence** (en dépensant normalement les fiches nécessaires). Alternativement, à utiliser comme **Compétence Standard** - comme pour le Niveau 2, sauf que le **Combat Rapproché** s'effectue avec 5 dés et ignore les armures.



ESPRIT DE RUCHE

NIV. ACTION

- 1 Un autre **Marchand** de votre équipage gagne une action supplémentaire pour ce round.
- 2 Tous les **Marchands** de votre équipage (vous y compris) gagne une action supplémentaire pour ce round.
- 3 **Passive** : Utilisez une **Action Sans Effort** pour donner à un autre **Marchand** de votre équipage une action supplémentaire durant ce round.



AZURIUM

NIV. ACTION

- 1 Vous puisez votre puissance directement depuis votre noyau. Effectuez une action de **Combat** avec une arme de la **Purge Renégate** ou n'importe quelle valeur d'attaque innée de votre **Profil**, en ajoutant deux dés à votre jet.
- 2 Enclencher votre source d'alimentation principale en surcharge. Vous perdez 1 **Santé**, mais vous pouvez effectuer 2 **Actions supplémentaires** durant ce tour.
- 3 **Passive** : Lorsque vous parvenez à vaincre un personnage de la **Purge**, vous pouvez ajouter sur votre **Profil** un nombre de fiches de **Santé** égal à son rang.



ASSIMILER LA BIOMASSE

NIV. ACTION

1 Effectuez un **Combat Rapproché** avec **1 dé**. Si la cible est **Vaincue**, vous prenez le contrôle de son corps. Il revient à la vie avec **1 Santé**. Vous pouvez le contrôler comme s'il faisait partie de votre équipage jusqu'au prochain **Niveau d'Hostilité** atteint, ou s'il est à nouveau **Vaincu**, en fonction de ce qui arrive en premier.

Cette Compétence **ne peut pas être utilisée** contre des personnages de la **Purge** ou des **Machines**.

2 Effectuez un **Combat Rapproché** avec **4 dés**. Pour chaque touche qui provoque des dégâts (même s'il y en a assez pour vaincre la cible), ajoutez une fiche de **Santé** à votre **Profil**.

Cette Compétence **ne peut pas être utilisée** contre des personnages de la **Purge** ou des **Machines**.

①



ASSIMILER LA BIOMASSE

NIV. ACTION

3 Effectuez un **Combat Rapproché** avec **3 dés**. Pour chaque touche provoquant des dégâts (même s'il y en a assez pour vaincre la cible), vous gagnerez **1 Point de Carrière** après le jeu. Si l'attaque parvient à vaincre la cible, vous gagnez un **Point de Carrière** supplémentaire et ajoutez une fiche de **Santé** à votre **Profil**. Cette Compétence ne peut pas être utilisée contre des personnages de la **Purge** ou des **Machines**.

②



FABRICATION

NIV. ACTION

1 Vous pouvez puiser dans l'énergie de la technologie de la **Purge** pour reconstruire votre propre corps. Défaussez le pion des **Dépouilles de la Purge** pour récupérer jusqu'à **2 Santé**.

2 Vous pouvez créer de nouvelles pièces technologiques en cours de route. Il ne doit être utilisé que lorsqu'il n'est pas engagé en combat. Créez n'importe quel objet, en prenant et en jetant les jetons appropriés, comme si vous étiez dans l'**Atelier** de la **Phase de Commerce**.



SCANNERS

NIV. ACTION

1 Choisissez une caisse jusqu'à une **Portée Moyenne** de la **Porte du Sas** (aucune LdV n'est nécessaire). Regardez les objets à l'intérieur, puis remettez-les dans la caisse.

2 Choisissez une caisse **n'importe où sur le plateau**. Regardez les objets à l'intérieur, puis remettez-les dans la caisse.

3 Vous pouvez **réduire l'Hostilité de 2 ou moins**. Puis, en fonction du **Niveau d'Hostilité** actuel, lancez le dé pour déterminer le nombre et de PNJ et de Purge ainsi leurs points d'entrée **pour la prochaine Phase d'Arrivée**. Vous pouvez modifier de 1 point tous les **Points d'Entrée**, en plus ou en moins. Placez les figurines potentielles près du **Points d'Entrée** sélectionné, hors du plateau pour le moment. Il n'y aura pas de jet pour les **Phases de la Purge** et des **PNJ** pour ce tour – les figurines seront simplement placées sur le plateau et activées normalement.



AUTO-DEFENSE DU SAS

NIV. ACTION

1 Effectuez une attaque à distance, en traçant les LdV et la portée **depuis la Porte du Sas**, avec les statistiques suivantes :



2 Effectuez une attaque à distance, en traçant les LdV et la portée **depuis la Porte du Sas**, avec les statistiques suivantes :



3 **Passive** : Une fois que cette amélioration est en place, le vaisseau peut être activé **1 fois durant chaque Phase des Marchands** de la partie, comme pour le reste de l'équipage.

Il peut effectuer une seule attaque à distance avec les statistiques suivantes :



PROPULSEURS D'AMARRAGE

NIV. ACTION

1 Vous pouvez déplacer votre **Plaque de Vaisseau** sur **n'importe quel autre point du même bord du plateau** à sa position actuelle.

2 Vous pouvez déplacer votre **Plaque de Vaisseau** vers **n'importe quel point situé sur l'un des deux bords perpendiculaires du plateau** à sa position actuelle si celui-ci **contient une position de sas** de départ sur la carte.

3 Vous pouvez déplacer votre **Plaque de Vaisseau** vers **n'importe quel point situé sur le bord opposé du plateau** à sa position actuelle si celui-ci **contient une position de sas** de départ sur la carte.

Vous devez avoir un Membre d'Équipage à bord du vaisseau pour utiliser cette amélioration.

PHASE DE COMMERCE

RECRUTEMENT

TABLEAU DE RECRUTEMENT

Coût	Mission	Permanent	Temporaire
0-23	2 UA	5 UA	2 UA
24-34	4 UA	7 UA	2 UA
35-39	7 UA	10 UA	3 UA
40-44	9 UA	13 UA	4 UA
45-49	10 UA	15 UA	4 UA
50-54	11 UA	17 UA	5 UA
55-59	12 UA	19 UA	5 UA
60-64	13 UA	21 UA	6 UA
65-74	14 UA	24 UA	8 UA
75-84	18 UA	30 UA	10 UA
85+	24 UA	40 UA	14 UA

PHASE DE COMMERCE

VENTE DE L'AZURIUM

L'Azurium est une source d'énergie unique qui alimente la Purge. Généralement, celui-ci disparaît une fois que la Purge meurt, mais on peut en récupérer dans une Fiole d'Énergie qui peut être vendue sur le marché noir.

Pour déterminer sa valeur, lancez le **Dé de Chance** :

- **1-2** : Vente rapide, vous gagnez 2 UA.
- **3-5** : On vous en propose 5 UA.
- **6** : Vente inespérée pour 9 UA.

Vous n'êtes pas obligé de vendre l'**Azurium**. Après avoir lancé le dé, vous pouvez choisir de le garder avec vous et tenter de faire un meilleur deal lors de la prochaine **Phase de Commerce**.

Rappelez-vous seulement que l'**Azurium** vous prendra un espace précieux dans votre Soute, et vous pourriez avoir besoin d'argent bien plus vite que prévu !

PIONS NANO

Les pions Nano sont un nouveau type d'équipement - de la moitié de la taille d'un pion équipement classique. Ils prennent moins d'espace dans votre Inventaire, mais cette technologie a un coût.



Grâce à la technologie avancée et coûteuse qui est nécessaire pour concevoir de si petits équipements, tous les nano-équipements sont **fiables** ☺

Les nano-équipements amélioreront le plus souvent d'autres équipements que vous portez plutôt que d'apporter eux-mêmes des effets.

Par exemple, l'**Oeil Cibleur** (Targeting Eye) applique ses bénéfices à une autre arme à distance.



PASSER A TRAVERS UNE FENETRE

Lancez le **Dé de Chance** (soustrayez 2 à votre jet si la fenêtre n'est pas déjà brisée) :

1. Vous vous accrochez au cadre ou rebondissez sur la vitre, et vous êtes **Mis au Sol** sur votre position de départ. Ceci est traité comme une chute de 1", lancez 1 Dé de Combat pour déterminer les dégâts.
2. Vous n'arrivez pas à passer dans l'ouverture et vous êtes **Mis au Sol** sur votre position de départ.
3. Vous passez à travers, mais vous atterrissez mal. Vous êtes **Mis au Sol** de l'autre côté de la fenêtre. Traitez cela comme une chute de 1", lancez 1 Dé de Combat pour les dégâts.
4. Vous traversez la fenêtre et vous vous arrêtez après avoir dérapé sur le sol. Vous êtes **Mis au Sol** à 2" ou moins de l'autre côté de la fenêtre.
- 5-6. Vous retombez sur vos pieds en toute sécurité et vous êtes placé **debout** à 2" ou moins de l'autre côté de la fenêtre.

RÈGLES AVANCÉES

PHASE DE MAINTENANCE

1. DEGRADATION



Lancez le **Dé de Chance** :

1. Lancez deux fois de suite le dé sur ce tableau et appliquez les deux résultats (en relançant les résultats d'un 1).
2. La Propulsion est réduite de 1.
3. Le Système de Survie est réduit de 1.
4. Les Réserves sont réduites de 1.
5. L'Intégrité de la Coque est réduite de 1.
6. Dysfonctionnement de l'équipement : Choisissez au hasard un pion d'équipement d'une valeur maximale de 5 UA parmi ceux détenus par votre équipage et dans votre Soute, et jetez-le

PHASE DE MAINTENANCE

2. REPARATIONS

- Durant cette phase, vous pouvez réparer les Systèmes dont il reste des cases à remplir.
- La réparation d'un Système coûte 2 UA.
- Il n'y a pas de limite au nombre de réparations que vous pouvez effectuer
- Les pions Pièces de Rechange (Ship Parts) peuvent être dépensés pour effectuer un nombre de réparations équivalent à la valeur indiquée sur le pion pour un ou plusieurs Systèmes différents.

3. AMELIORATIONS

- Vous pouvez procéder à UNE SEULE amélioration durant la Phase de Maintenance.
 - Scanner
 - Auto-Défense du Sas
 - Propulseurs d'Amarrageen améliorant le niveau d'amélioration actuel.
 - Niv. 0 à Niv.1 : +1 UA
 - Niv.1 à Niv.2 : +2 UA
 - Niv.2 à Niv.3 : +3 UA

PHASE D'EXTRACTION TELEPORTATION D'URGENCE



1. Le Marchand meurt durant la téléportation. ils peuvent avoir été retournés, téléportés dans l'espace, ou bien fusionnés avec la structure du vaisseau. Quel que soit le terrible sort qui leur est réservé, le Marchand et son équipement sont perdus à jamais.
2. Les téléporteurs sont connus pour jouer des tours cruels aux imprudents. Le personnage arrive sain et sauf, mais il n'est plus le même que lorsqu'il est parti ! Remplacez tous les Profils de Marchands qui ne sont pas utilisées pour la campagne actuelle, y compris celles pour les Civils et les Gangers. Choisissez-en un au hasard - c'est la nouvelle identité de votre Marchand - et remplacez la figurine et le Profil du Marchand par la nouvelle. Le nouveau Marchand conservera le même nombre de points de Carrière qu'auparavant, mais le joueur pourra choisir un autre Classe et attribuer les points de Carrière différemment s'il le souhaite. L'équipement du personnage reste le même.

PHASE D'EXTRACTION TELEPORTATION D'URGENCE



3. Le personnage est téléporté en toute sécurité, mais sur le vaisseau fantôme ! Il faudra un certain temps pour les retrouver et les récupérer. Soit le Marchand rate les deux prochaines missions, soit le joueur peut payer 4 AU pour que les Données Centralisées Galactiques puissent localiser le Marchand perdu et le téléporter immédiatement.
4. Le Marchand a survécu au voyage, mais il y a eu un accident et ils sont en mauvaise posture. Ils mettent plus de temps à récupérer que la normale et ils doivent manquer la prochaine mission. Cependant, le personnage apprend de l'expérience - il gagne 1 point de Carrière.
5. Le Marchand est téléporté en toute sécurité à bord, mais son équipement n'a pas survécu au voyage. Leur équipement est perdu et doit être jeté.
6. Le Marchand est téléporté en toute sécurité à bord avec tout son équipement. Il n'y a pas d'autre effet.

PHASE DE COMMERCE

BS-MART

Quel que soit le Comptoir Commercial que vous choisissiez, vous pouvez toujours visiter ce magasin.

Les **BS-Mart** stockent des **Objets** de tous types d'une valeur maximal de 4 UA.

UP CLOSE & PERSONNEL

Armes de Combat Rapproché de 5 à 9 UA.

Chaque **Arme de Combat Rapproché** d'un Coût de 5 à 9 UA que vous vendez chez **Up Close & Personnel** rapporte un **bonus de +1 UA**.

CLAW STORE

Armes de Combat à Distance de 5 à 9 UA.

Chaque **Arme de Combat à Distance** d'un Coût de 5 à 9 UA que vous vendez chez **Claw Store** rapporte un **bonus de +1 UA**.

PHASE D'EXTRACTION DEBROUILLE-TOI TOUT SEUL !



- 1-2. **Rançon** : Le Marchand inconscient est récupéré par l'un des trop nombreux gangs du coin. Vous devrez payer une rançon d'un nombre de UA égal à la valeur de statistique Talents du Marchand pour le ramener à bord.
 - Si vous ne payez pas immédiatement, vous pourrez payer plus tard, mais la rançon augmentera de 1 UA par mission jouée entre temps.
- 3-4. **Appréhéné** : (voir au verso de cette carte)
- 5-6. **Évasion** : Votre coéquipier se réveille juste à temps et parvient à s'éclipser dans une navette d'évacuation. Il se dirige vers un point de ramassage convenu et vous le récupérez. Vous devrez payer 1UA pour le carburant et les autres dépenses. En outre, un des pions d'équipement qu'il transportait déterminé au hasard est perdu/vendu comme frais de passage.

PHASE D'EXTRACTION DEBROUILLE-TOI TOUT SEUL !



- Appréhéné** : Le Corps Galactique a arrêté votre coéquipier laissé pour mort et incarcéré dans un centre pénitentiaire local.
- Pour connaître les charges qui lui sont reprochés, lancez à nouveau le Dé de Chance :
- **1. Circule !** Le Marchand est relâché sans inculpation et il revient dans votre vaisseau.
 - **2-3. Sale Punk !** Le Corps demande une caution 2 UA pour sa remise en liberté
 - **4-5. On sait qui tu es !** Le Corps vous extorque de 5 UA de «frais de justice».
 - **6. T'es fini !** Aucun pot-de-vin n'est suffisant – ça va chauffer pour votre Marchand. Lancez le Dé de Chance – il s'agit du nombre de missions que votre Marchand ratera pour finir sa peine. Tout son équipement est perdu.
 - Si vous devez payer des frais de remise en liberté et que vous ne pouvez ou que vous ne voulez pas, considérez le résultat comme si vous aviez obtenu un 6 sur cette table.

PHASE DE COMMERCE

ARMOUROTÉ

Armures de 5 à 9 UA.

Chaque **Armure** d'un Coût de 5 à 9 UA que vous vendez chez **Armouroté** rapporte un **bonus de +1 UA**.

TECH NOIR

Objets Spéciaux de 5 à 9 UA.

Chaque **Objet Spécial** d'un Coût de 5 à 9 UA que vous vendez chez **Tech Noir** rapporte un **bonus de +1 UA**.

GIGER'S EMPORIUM

Marchands avec une Carrière de Niv. 3 uniquement ayant survécu à la mission précédente.

Objets Rares de 10 UA et plus.

Chaque **Objet Rare** d'un Coût de 10 UA et plus que vous vendez chez **Giger's Emporium** rapporte un **bonus de +1 UA**.

ORDRE DE JEU

1. HOSTILITE

- Augmentation de l'Hostilité
- Pioche de la Carte Événement

2. PHASE DES MARCHANDS

- Activation d'un Marchand (Actions/Action Sans-Effort/Compétence)

3. PHASE DE LA PURGE

- Arrivée / Activation

4. PHASE DES PNJ

- Arrivée / Activation
- Corps Galactique
 - Sécurité
 - Gangers
 - Pilleurs
 - Civils

5. PHASE D'ÉVALUATION

- Nettoyage des pions d'Activation
 - Effets de «Fin de Tour»
 - Passage du Pion de Tour

SÉQUENCE D'APRÈS-PARTIE

1. EXTRACTION

- Mission de Sauvetage
- Téléportation d'Urgence
- Débrouille-toi tout seul !

2. AVANCEMENT

- Point d'Éradication
- Montée de Niveau

3. COMMERCE

- Comptoirs Commerciaux
- Vente de l'Azurium
- Recrutement

4. MAINTENANCE

- Dégradation
- Réparations
- Améliorations

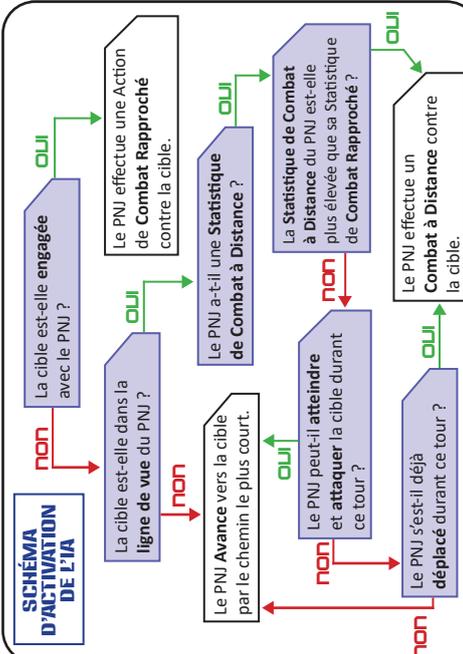
ACTIONS ET ACTIONS SANS EFFORT

LISTE DES ACTIONS

- Avancer
- Combat à Distance
- Combat Rapproché
- Repousser
- Fouiller :
 - Fouiller une Caisse
 - Fouille Globale
- Recharger
- Persuader
- Interagir
- Autres :
 - Désenrayer
 - Armure
 - Se Relever

ACTIONS SANS EFFORT

- 1ere Gratuite -
puis coûte 1 Action ou 1 Fiche de Talents
- Mouvement de Proximité (Avancer 1")
 - Utiliser un Objet
 - Lancer des Objets
 - Ramasser ou Lâcher un objet
 - Donner/Prendre/Échanger un Objet



ACTIONS DES CIVILS

	Avancer selon la direction du
	Effectuez une Action de Combat contre la cible la plus proche, puis 2 Actions Avancer selon la direction du Sinon : Avancer selon la direction du
	Avancer à Couvert de l'ennemi visible le plus proche. Sinon : Avancer selon la direction du
	Rejoindre l'équipage du Marchand le plus proche à Portée Courte et en LdV. Sinon : Avancer selon la direction du
	Avancer vers le Marchand le plus proche non-engagé et en LdV. Si atteint, peut Échanger un équipement avec la cible. Sinon : Avancer selon la direction du
	Si le niveau d'Hostilité est suffisamment élevé pour un Organique , remplacez le Civil par un Organique. Sinon, le Civil ne fait rien .

ACTIONS DES TRAVAILLEURS

	Spécifique à la Mission : Le Travailleur effectue une action indiquée par la Mission, si possible. Sinon : Avancer selon la direction du
	Effectuez une Action de Combat contre la cible la plus proche, puis 2 Actions Avancer selon la direction du Sinon : Avancer selon la direction du
	Avancer à Couvert de l'ennemi visible le plus proche. Sinon : Avancer selon la direction du
	Fuite : Avancer deux fois vers la porte ouverte la plus proche. S'il passe la porte, il la ferme et la verrouille derrière lui puis termine son déplacement.
	Alarme Silencieuse : Placez 2 Agents de Sécurité au Point d'Entrée le plus proche d'un Travailleur et déplacez-les vers lui.
	Confinement : Le Travailleur verrouille les caisses dans la salle où il se trouve. Les consoles doivent être piratées pour être accessibles (2 succès requis)

AGENTS DE SÉCURITÉ

	Recherche : L'Agent de Sécurité effectue une action Avancer vers le Marchand le plus proche en LdV qui n'est pas engagé avec un ennemi. Contact : Fouille du Marchand. Ce dernier doit abandonner un équipement de son choix OU dépenser une fiche de Talent pour éviter la fouille. Pas de contact : l'Agent s'arrête. Sinon : Avancer selon la direction du
	Avancer : L'Agent de Sécurité effectue une action Avancer dans la direction indiquée par le
	Interroger : L'Agent de Sécurité effectue une action Avancer vers le Marchand le plus proche en LdV qui n'est pas engagé avec un ennemi. Contact : Marchand Interrogé. Celui-ci manquera son prochain tour OU dépenser une fiche de Talent pour éviter la fouille. Pas de contact : l'Agent s'arrête. Sinon : Avancer selon la direction du

AGENTS DE SÉCURITÉ

	Appeler des Renforts : Tous les autres Agents de Sécurité à Portée Moyenne du personnage actif effectuent 2 actions Avancer directement vers lui, s'arrêtant s'ils entrent en contact avec lui. Si tous les autres Agents de Sécurité en jeu sont déjà en contact avec lui, relancer ce résultat. S'il n'y a pas d'autres Agents de Sécurité en jeu, placez-en un au Point d'Entrée le plus proche du personnage actif. Tout autre personnage déplacé ou placé par cette règle pourra toujours être activé si ce n'a pas été déjà le cas.
	Attaquer : L'Agent de Sécurité choisira une cible en suivant les règles normales, puis suivra le Schéma d'Activation de l'IA pour déterminer ses actions.
	Courir : L'Agent de Sécurité effectue 2 actions Avancer dans la direction indiquée sur le dé de sécurité, en se déplaçant sur le terrain si nécessaire.

MERG DÉCONNECTÉ

- Un Merg déconnecté est toujours le dernier Marchand de leur équipage à être activé.
- Le joueur ne peut pas choisir ces actions :
 - 1ere Action : Avancer dans une direction indiquée par le
 - Si ce mouvement le met en contact avec un autre personnage (ami ou ennemi), leur 2e action et toutes les actions suivantes seront des actions de Combat Rapproché contre celui-ci.
 - S'ils n'entrent pas en contact avec un autre personnage, leur 2e action sera dans une direction indiquée par le
 - Cette action se poursuivra jusqu'à ce que toutes les actions soient épuisées.
- Reconnexion : le Dresseur doit être à Portée Moyenne, et utiliser 2 actions ou 2 fiches de Talents (ou combinaison de ceux-ci) pendant son tour. Le Merg agira ensuite à nouveau normalement.
- Si un Dresseur est vaincu au cours d'une partie et n'est pas extrait, le Merg est également perdu.

SOLDAT

(SOLDIER)

 TIR PRECIS NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 TIREUR D'ELITE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 OBSTINE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 ASSAUT NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 HATA NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 REFLEHES NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 EXPERT NIV. 1 - 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

SOUTIEN

(SUPPORT)

 CA VA ALLER ! NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 ASSAUT NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 OBSTINE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 INSENSIBLE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 CONTROLE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 HATA NIV. 1 - 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
 STIMULATION NIV. 1	<input type="radio"/>		

TECH

(TECH)

 PERTURBATION NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 CONTROLE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 AIDE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 PIRATAGE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 CAMOUFLAGE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 INTOUCHABLE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 DISTRACTION NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

EQUIPIER

(CREWMAN)

 FUSILLADE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 CA VA ALLER ! NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 PERSUASION NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 DOIGTS AGILES NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 EVASION NIV. 1 - 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
 EMBUSCADE NIV. 1 - 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
 PIRATAGE NIV. 1 - 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

AUGMENTE

(AUGMENTED)

 ACCELERATION NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 EXPLOSION NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 MANIPULATION NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 STIMULATION NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 INSENSIBLE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 INTOUCHABLE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 AIDE NIV. 1 - 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

CHASSEUR

(HUNTER)

 TIREUR D'ELITE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 EXPERT EN ARMES NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 DESARMEMENT NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 EXPERT EN COMBAT NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 EMBUSCADE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 FONDU AU NOIR NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 EVASION NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

MERG

(MERG)

 RUGISSEMENT	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
 SONIQUE NIV. 1 - 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
 CHARGE NIV. 1 - 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
 DECONNECTE NIV. 1 - 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
 AU PIED ! NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 ASSAUT NIV. 1 - 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
 EMBUSCADE NIV. 1	<input type="radio"/>		

MACHINE

(MACHINE)

 ANALYSEURS NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 SURCHARGE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 PROTOCOLE DE PROTECTION NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 AU PIED ! NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 REROUTAGE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 ACCELERATION NIV. 1 - 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

PILLEUR

(SCAVENGER)

 VOL ET RECEL NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 GLISSANT NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 INGENIERIE NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 INSENSIBLE NIV. 1	<input type="radio"/>		
 REFLEHES NIV. 1 - 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 DESARMEMENT NIV. 1 - 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
 EMBUSCADE NIV. 1 - 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

MANOEUVRE

(OPERATIONS)

-  **NEGOCIATION**
NIV. 1 - 3
-  **TROC**
NIV. 1 - 3
-  **ENTRAINEMENT**
NIV. 1 - 3
-  **PIRATAGE**
NIV. 1 - 3
-  **PERSUASION**
NIV. 1 - 3
-  **EMBUSCADE**
NIV. 1 - 2

INGENIEUR

(ENGINEER)

-  **INGENIERIE**
NIV. 1 - 3
-  **ESPRIT SCIENTIFIQUE**
NIV. 1 - 3
-  **TROC**
NIV. 1 - 3
-  **ENTRAINEMENT**
NIV. 1 - 3
-  **CONTROLE**
NIV. 1 - 3
-  **AIDE**
NIV. 1 - 2

SCIENTIFIQUE

(SCIENTIST)

-  **INGENIERIE**
NIV. 1 - 3
-  **ESPRIT SCIENTIFIQUE**
NIV. 1 - 3
-  **TROC**
NIV. 1 - 3
-  **ANALYSEURS**
NIV. 1 - 3
-  **INTOUCHABLE**
NIV. 1 - 3
-  **PERTURBATION**
NIV. 1 - 2

ADMINISTRATEUR

(MANAGEMENT)

-  **NEGOCIATION**
NIV. 1 - 3
-  **TROC**
NIV. 1 - 3
-  **ENTRAINEMENT**
NIV. 1 - 3
-  **FONDU AU NOIR**
NIV. 1 - 3
-  **DISTRACTION**
NIV. 1 - 3
-  **EVASION**
NIV. 1 - 2

BS-MART

Knife 0 > 0	Utility Knife 1 > 0	Combat Knife 3 > 1
Combat Knife Crafted 4 > 2	Energy Combat Knife 4 > 2	Combat Axe 4 > 2
Baton 3 > 1	Energy Baton 4 > 2	Mine 4 > 1
Combat Sword 4 > 2	Outland Rifle 0 > 0	
Outland Pistol 0 > 0	Outland Pistol Enhanced 2 > 1	Outland Pistol Custom 3 > 1
Common Pistol 3 > 1	Common Pistol Enhanced 4 > 2	Common Pistol Custom 4 > 2

BS-MART

Shield Belt 4 > 2	Jacket Blades 4 > 2	
Ammo Loose 1 > 0	Ammo Mag 2 > 1	Nano Ammo Mag 4 > 2
Medi-Stim 0 > 0	Combat Stim 3 > 1	Medi-Pack 3 > 1
Nano Health Stim 4 > 2	Nano Combat Stim 4 > 2	Nano Skill Stim 4 > 2
Laser Cutter 4 > 2	Data Pack 4 > 2	Burst Shield 3 > 2
Grenade E.M.P 3 > 1	Grenade Time Pulse 3 > 1	Flash Bomb 3 > 1

UP CLOSE & PERSONNEL

Up Close & Personnel stocke des armes d'assaut coûtant entre 5 et 9 UA. Toute arme de combat rapproché dont le prix d'achat est compris entre 5 et 9 UA que vous vendez lors de votre visite au comptoir commercial **Up Close & Personnel** vous rapportera un bonus de 1 UA par objet.

Combat Sword 4 > 2	Combat Sword 7 > 3	
Short Sword 6 > 3	Short Sword Crafted 8 > 5	Thump Knife 8 > 4

GIGER'S EMPORIUM

Giger's Emporium stocke des articles de tous types coûtant 10UA ou plus. Tout objet rare ou ayant un prix d'achat de 10UA+ que vous vendez lors de votre visite au comptoir **Giger's Emporium** vous rapportera un bonus de 1UA par objet

Energy Pistol 10 > 5	Machine Pistol 12 > 6	Magnum Pistol 21 > 11
Machine Rifle 12 > 6	Shock Rifle 11 > 5	
Line Rifle 14 > 6	Bio-Tag Rifle 28 > 12	
Shock Assault Tonfa 15 > 7	Titan's Fist 18 > 10	
Breach Rifle 37 > 21	Mother's Venom 20 > 15	

GIGER'S EMPORIUM

Tactical Rifle 32 > 14	Cyclone Rifle 34 > 18	
Combat Jacket 10 > 5	Combat Jacket Custom 12 > 6	Chit Carapace 24 > 14
Flak Jacket Shiny 11 > 7	Merg Plating 30 > 18	Burst Vest 14 > 8
Stim Vest 31 > 12	Shuttle 90 > 40	Quell's Fury 31 > 18
Bio-Tag Blade 19 > 8	Nano Detonator (M) 15 > 9	Nano Detonator (L) 21 > 13
Nano Sniper Sight 15 > 8	Nano Target Laser 18 > 11	Large Ammo Box 14 > 8

TECH NOIR

Tech Noir stocke des articles spéciaux dont le coût varie entre 5 et 9UA. Tout objet spécial dont le prix d'achat est compris entre 5 et 9 UA et que vous vendez lors de votre visite au comptoir commercial **Tech Noir** vous rapportera un bonus de 1 UA par objet

Ammo Box 5 > 2	Comms Unit 5 > 3	Tech Pack 5 > 2
Jump Pack 5 > 4	Sensor Googles 7 > 2	Target Laser 8 > 5

CLAW STORE

Claw Store stocke des armes de combat à distance coûtant entre 5 et 9 UA. Toute arme de combat à distance d'un prix d'achat compris entre 5 et 9 UA que vous vendez lors de votre visite au comptoir commercial **Claw Store** vous rapportera un bonus de +1 UA par objet.

Military Pistol 8 > 4	Military Pistol 8 > 4	Military Pistol Enhanced 9 > 4
Energy Pistol 9 > 4	Officer Pistol 9 > 4	Time Bomb 7 > 5
Grenade 6 > 3	Grenade 6 > 3	Grenade 6 > 3
Grenade Energy 8 > 4	Teleport Grenade 8 > 5	Nano Grenade 5 > 4

CLAW STORE

Outland Energy Rifle Custom 6 > 3	Outland Energy Rifle 5 > 2
Military Rifle Enhanced 6 > 3	Outland Energy Rifle Enhanced 8 > 4
Combat Rifle Custom 8 > 4	Combat Rifle 9 > 4
Energy Rifle 9 > 4	Sniper Rifle 8 > 4
Nano Throwing Blade 7 > 5	

ARMOUROTE

Les armures **Armourote** coûtent entre 5 et 9 UA. Toute armure dont le prix d'achat est compris entre 5 et 9 UA que vous vendez lors de votre visite au comptoir commercial **Armourote** vous rapporte un bonus de 1 UA par objet.

Combat Vest 7 > 3	Combat Vest 7 > 3	Combat Vest Shiny 8 > 4
Combat Vest Shinier 8 > 6	Combat Vest Shinier 8 > 6	Flak Jacket Shiny 8 > 7
Shield Pod 6 > 4	Shield Belt Custom 7 > 3	
Neoflex Plate 7 > 2		

LA POPULACE

DETENDU! → PRUDENCE!

Aaaaagh! : Le Civil le plus proche d'un ennemi doit **Avancer** deux fois en s'éloignant de celui-ci (jusqu'à 8").

ATTENTION!

C'est pas à moi! Un des Civils laisse tomber un **objet** du **Sac de Pioche**, puis le personnage est déplacé aléatoirement.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Agitation : Tous les Civils s'activent immédiatement comme si c'était la **Phase des PNJ**. Ils seront activés à nouveau durant la prochaine **Phase des PNJ**.

A L'AIDE! → PURGE!

Émeute : Tous les Civils non-engagés **Avancent** deux fois vers le **Purge** le plus proche (8" max.). Tous les Civils ainsi engagés avec un **Purge** effectueront une action de **Combat Rapproché** contre un ennemi **Purge**.

UNE MILICE BIEN ORGANISEE

DETENDU! → PRUDENCE!

Tir à l'aveuglette : Le Civil non-engagé le plus proche d'un **Purge** en LdV effectue une action d'**Attaque à Distance** contre lui.

ATTENTION!

«Hey!» : Le Civil le plus proche d'un **Purge** le distrait. Déplacez immédiatement ce personnage de la **Purge** vers ce Civil.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Ensemble : Tous les Civils non-engagés à **Portée Moyenne** d'un **Purge** effectuent une action d'**Attaque à Distance** contre le plus proche d'eux.

A L'AIDE! → PURGE!

Soulèvement : Tous les Civils non-engagés **Avancent** deux fois vers le **Purge** le plus proche (8" max.). Tous les Civils ainsi engagés avec un **Purge** effectueront une action de **Combat Rapproché** un ennemi **Purge**.

AFFAIRES COURANTES

DETENDU! → PRUDENCE!

En Ballade : Dispersez tous les Civils non-engagés.

ATTENTION!

Touriste : Chaque joueur peut restaurer 2 **Munitions** ou 2 **Santé** à un seul **Marchand**.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Touristes : Jusqu'à deux Civils entrent sur le plateau au point d'entrée le plus proche d'un **Marchand**. S'il n'y en a pas, réduisez l'**Hostilité** de 1.

A L'AIDE! → PURGE!

Agitation : Tous les Civils s'activent immédiatement comme si c'était la **Phase des PNJ**. Ils s'activeront à nouveau normalement lors de la **Phase des PNJ**.

INTERFERENCE

DETENDU! → ATTENTION!

Rebelle : Une personne n'apprécie pas le mépris flagrant que les gens ont pour l'homme commun. Sélectionnez un **Civil non-engagé** au hasard. Il effectue une Action de **Combat à Distance** contre l'ennemi le plus proche, puis effectue une **Action Avancer** dans la direction opposée.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Révolte : «Vas-y, on n'est pas du bétail!»
Tous les Civils non-engagés se déplacent deux fois vers l'ennemi le plus proche (8" max.). Ensuite, tous les Civils engagés feront une action Action de **Combat Rapproché** contre un ennemi, et tous les Civils non-engagés feront une Action de **Combat Rapproché** contre l'ennemi le plus proche, si possible.

QU'EST-CE QUE CA VAUT ?

DETENDU! → PURGE!

Informations utiles : Le Civil non-engagé le plus proche d'un **Marchand** effectue une Action **Avancer** vers ce **Marchand**. S'il entre en contact avec lui, il lui fournira des informations importantes sur les événements à venir contre 2UA.

S'il accepte, il prend les 3 prochaines cartes **Événement** et les regarde en secret, avant de les remettre sur la pioche, dans l'ordre de son choix.

Si le Civil n'entre pas en contact avec le **Marchand**, les informations seront toujours accessibles, **une seule fois durant ce round**, par un **Marchand** réussissant une Action **Persuader** avec ce Civil. Aucun jet de dés n'est nécessaire, mais les 2UA doivent être payés.

VOUS AVIEZ UN TRAVAIL

DETENDU! → CHARGEZ!

Toujours à l'heure : Tous les **Employés** sur le plateau agissent comme s'ils avaient obtenu un résultat **!!**. Puis remélanguez cette carte dans le paquet.

A L'AIDE! → PURGE!

Fermez cet endroit! Tous les **Employés** sur le plateau agissent comme s'ils avaient lancé un résultat **!**, suivi d'un résultat **!**.

SORTIES DE SECOURS

DETENDU! → COUVREZ-MOI!

Quand une Porte se ferme : Le joueur avec le **Pion de Tour** choisit une **Trappe** et la disperse deux fois, en la plaçant le plus près possible de la nouvelle position sans chevaucher d'élément de terrain. Placez un **Pilleur** sur un des côtés de la **Trappe** si possible - il arrivera lors de la **Phase des PNJ**.

CHARGEZ!

Issue fermée : Choisissez une **Trappe** au hasard et retirez-la du plateau. Placez un **Pilleur** sur un des côtés de la **Trappe** si possible - il arrivera lors de la **Phase des PNJ**.

A L'AIDE! → PURGE!

Sortie de Secours bloquée : La porte ouverte la plus proche de chaque **Pilleur** sur le plateau est immédiatement fermée et verrouillée.

JUSTE SOUS TON NEZ

DETENDU! → COUVREZ-MOI!

Doigts agiles : Tous les **Pilleurs** s'activent immédiatement comme s'il s'agissait de la **Phase des PNJ**. Ils seront activés une nouvelle fois lors de la **Phase des PNJ**.

CHARGEZ! → PURGE!

Escapade rapide : Tous les **Pilleurs** s'activent immédiatement, mais ne feront que des Actions **Avancer** vers la **Trappe** la plus proche.

S'ils l'atteignent, ils sont retirés du plateau, comme d'habitude.

Ils seront activés une nouvelle fois lors de la **Phase des PNJ**.

SUPER SCORE

DETENDU! → CHARGEZ!

Objet de Valeur : Les **Pilleurs** ont entendu des rumeurs sur un objet d'une valeur inestimable. Mettez tous les **Pilleurs** disponibles de côté - ils arriveront lors de la **Phase des PNJ**. Prenez un petit objet **(R)** au hasard dans la réserve, sans le regarder, et ajoutez-le à la **caisse** la plus proche du centre du plateau (même si elle a déjà été fouillée). Placez cette carte à côté de la **Piste d'Hostilité**, et un pion rappel sur la caisse. Une fois que l'**Hostilité** atteint **A l'Aide!**, la caisse est immédiatement verrouillée (même les **Pilleurs** ne peuvent pas l'ouvrir). Si vous avez le **Corps Galactique** et qu'ils ne sont pas en jeu, placez-les tous à un **Point d'Entrée** aléatoire.

A L'AIDE! → PURGE!

Trop tard : Les **Pilleurs** ont raté leur chance et se sont éparpillés. Tous les **Pilleurs** présents à bord effectuent si possible 2 Actions **Fouiller**, puis déclenchent une **Bombe Aveuglante (Flash Bomb)** et sont retirés du plateau. Ils ne reviendront pas dans cette partie.

ENNEMIS INVISIBLES

DETENDU! → ATTENTION!

Cupidité : Un des **Marchands** a passé trop de temps à chercher des objets de valeur et a attiré l'attention de la **Purge**. Placez un **Récolteur** sur le dernier **Marqueur de Fouille** posé dans une des salles. Si aucun marqueur n'a été placé, augmentez l'**Hostilité** de 1.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Le Veilleur : Vous repérez au loin ce qui semble être un **Civil** qui vous observe, mais il s'agit en réalité d'un **Organique** agissant comme un éclaircur. Il disparaît avant que vous ne puissiez réagir. Augmentez l'**Hostilité** de 3.



CB

ON NOUS TRAQUE

DETENDU! → ATTENTION!

Triangulation : La **Purge** détourne le réseau local pour identifier des cibles biologiques. S'il n'y a pas de **Dévastateurs** en jeu, placez-en deux au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand** ; les **Dévastateurs** gagnent une 3^e action durant ce round, qui ne suit pas la règle [CB].

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Chasseur : L'**Assassin** reçoit une augmentation de puissance depuis son vaisseau-mère. S'il n'y a pas d'**Assassin** en jeu, placez-en un au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand** : les **Assassins** gagnent une action supplémentaire durant ce round.



CB

INTERFERENCE DE LA RUCHE

DETENDU! → PRUDENCE!

Dysfonctionnement : Le **Purge** le plus proche d'un **Marchand** subit une défaillance système catastrophique. Retirez-le du jeu.

ATTENTION!

Investigation : Le **Purge** le plus proche d'un **Civil** (ou **Marchand** si aucun **Civil**) effectue une Action **Avancer** vers celui-ci.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Mise à jour : La **Purge** s'arrête pour recevoir une mise à jour de mission. Seuls les **Organiques** arriveront et/ou seront activés durant ce round. Laissez cette carte près de la **Piste d'Hostilité** pour vous en souvenir.

A L'AIDE! → PURGE!

Redirection : Tous les personnages **Purge** de rang 1 à 3 sont détournés vers un autre conflit. Ils effectuent une Action **Avancer** vers le bord du plateau le plus proche. Tous ceux qui l'atteignent sont retirés du plateau.



CB

PURGE EN ACTION

DETENDU! → PRUDENCE!

Recherche : Placez 1 **Récolteur** au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.

ATTENTION!

Réaction : Le **Récolteur** le plus proche d'un **Marchand** effectue une Action **Avancer** vers ce **Marchand**.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Réponse : Le **Dévastateur** le plus proche d'un **Marchand** effectue immédiatement une Action **Combat à Distance** contre ce **Marchand**, si possible.

A L'AIDE! → PURGE!

Cible acquise : L'**Assassin** le plus proche d'un **Capitaine** effectue immédiatement une Action en suivant la table d'IA avec le **Capitaine** le plus proche comme cible.



CB

INTERVENTION DE L'ORGANIQUE

DETENDU! → ATTENTION!

Liaison de Données Défectueuse : Le **Récolteur** ou **Dévastateur** le plus proche d'un **Marchand** perd son lien avec l'esprit de la ruche. Retirez-le du jeu.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Explosion Gravitonique : s'il n'y a pas d'**Organique** en jeu, augmentez l'**Hostilité** de 2, sinon l'**Organique** active son arme gravitonique. Tous les personnages non-**Purge** à **Portée Courte** d'un **Organique** sont repoussés d'une distance égale au résultat d'un jet de **Dé de Chance** et subissent une attaque de 2 dés.

Tout **Organique** avec des personnages non-ennemis à **Portée Courte** gagne une Action supplémentaire durant ce round.



CB

TENSION CROISSANTE

DETENDU! → ATTENTION!

Surveillance : Placez 2 **Récolteurs** au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.

De plus, tous les **Récolteurs** gagnent une action supplémentaire au cours de ce round.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Redéploiement : S'il n'y a pas d'**Organique** en jeu, augmentez l'**Hostilité** de 2, sinon un **Organique** active sa robe holo-grav. Retirez cet **Organique** du plateau, pour l'instant.

Si un résultat **Organique** n'est pas obtenu pour un **Civil** durant ce round, désignez au hasard un des **Civils** comme un **Organique** à la fin de la **Phase des PNJ**.

Si aucun **Civil** n'est en jeu à la fin de la **Phase des PNJ**, placez l'**Organique** retiré avec cet événement au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.



CB

REPLICATEUR

DETENDU

Échauffement : Placez 2 **Récolteurs** au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.

PRUDENCE! → PURGE!

La Première Vague : Reportez-vous à la **Piste d'Hostilité** et lancez un dé pour l'arrivée de la **Purge**, mais ne les activez pas.

Vous lancerez à nouveau le dé durant **Phase de Purge**.



PR

A LA VUE DE TOUS

DETENDU! → COUVREZ-MOI!

Une personne étrange : Lancez le **Dé de Chance** pour chaque **Civil**. Sur un résultat **Organique**, remplacez le **Civil** par un **Organique**, quel que soit le **Niveau d'Hostilité**. Tous les autres résultats sont ignorés. S'il n'y a pas assez d'**Organiques** disponibles, augmentez l'**Hostilité** de 1 pour chaque **Organique** que vous ne pouvez pas placer.

CHARGEZ! → PURGE!

Cible Prioritaire : Un **Civil** connaît un moyen de combattre la **Purge**, faisant de lui une cible à abattre. Choisissez un **Civil** au hasard et placez jusqu'à 2 **Assassins** (si disponibles) au **Point d'Entrée** le plus proche de lui. Lorsqu'il se trouve en LdV d'un **Assassin**, ce **Civil** sera la cible de toutes ses actions jusqu'à la fin de la partie ou qu'il soit vaincu. De plus, le premier **Marchand** réussissant à **Persuader** ce **Civil** peut prendre un pion **Objectif** à la place de tout autre effet.



PR

REGAIN D'HOSTILITE

DETENDU! → CHARGEZ!

Danger! : Jusqu'à la fin du round, le **Niveau d'Hostilité** est considéré comme supérieur d'un niveau par rapport à ce qu'il est actuellement et est appliqué à tous les effets, comme pour déterminer l'arrivée de la **Purge** et des **PNJ**.

A L'AIDE!

Purge! Retournez la **Plaque des Profils de la Purge** immédiatement sur sa face **Chargée** (Charged), et utilisez les **Profils** améliorés jusqu'à la fin de la partie.

PURGE!

Puissance Accrue : Toutes les figurines de la **Purge** gagnent 1 **Action supplémentaire** pour ce round.



PR

TIMING PARFAIT

DETENDU ! → PURGE !

À mon signal ! Vous vous êtes entraîné pendant votre absence afin de conserver une bonne synergie au sein de votre équipe.

Conservez cette carte et défaussez-la pendant l'un de vos tours pour bénéficier de l'avantage suivant :

- **Attaque combinée** : Chacun de vos **Marchands** peut effectuer l'une des actions gratuites suivantes :
 - Avancer
 - Combat à Distance
 - Recharger



P

CA VA SAUTER !

DETENDU ! → PURGE !

Surcharge ! : Vous aviez appris un vieux truc à l'armée, et c'est plutôt efficace !

Conservez cette carte et défaussez-la pendant l'un de vos tours pour bénéficier de l'avantage suivant :

- **Grenade Artisanale** : Tout **Marchand** possédant une **Arme à Énergie** (*pion d'arme avec le mot-clé «Energy» au verso*) peut en faire surcharger la batterie afin de créer une **Grenade**. Retirez toutes les munitions restantes au Personnage, et lancez-la (en effectuant une **Action Sans Effort** habituelle).

Les statistiques de l'arme sont les suivantes :



Y

DRESSEUR MERG

DETENDU ! → PURGE !

Intense Connexion : Votre équipage a appris à contrôler ce célèbre animal sauvage qu'est le **Merg**.

Conservez cette carte et défaussez-la pendant l'un de vos tours pour bénéficier de l'avantage suivant :

- **Manipulateur temporaire** : Tout **Marchand** peut perdre son tour entier afin d'avoir un tour gratuit avec n'importe quel **Merg** se trouvant à **Portée Courte**. Il peut dépenser ses propres **fiches de Talents** pour utiliser les **Compétences du Merg**.

Le **Merg** n'a pas besoin de faire partie du même équipage.

Une fois le tour terminé, le **Merg** se reconnecte à son véritable dresseur.



Y

ASSISTANCE TECHNIQUE

DETENDU ! → PURGE !

Réparation de fortune : Votre technicien a trafiqué votre vaisseau avec quelques améliorations provisoires de son cru.

Conservez cette carte et défaussez-la pendant l'un de vos tours pour bénéficier de l'avantage suivant :

- **Amélioration du vaisseau** : utilisez une des **Améliorations de Vaisseau** d'un niveau supérieur à celui qu'il possède actuellement, **sans dépenser de fiche de Talents**.



P

LUMIERE AVEUGLANTE

DETENDU ! → PURGE !

Protégez vos yeux : Vous avez reçu des informations importantes à propos de cette mission.

Conservez cette carte et défaussez-la pendant l'un de vos tours pour bénéficier de l'avantage suivant :

- **Bombe Aveuglantes** : Vous piratez le système d'éclairage local afin de le faire surcharger et aveugler tous ceux qui vous entourent.

Choisissez un point sur le plateau de jeu dans la **LdV** d'un de vos **Marchands**. Tous les personnages (sauf les **Machines**) à **Portée Courte** depuis ce point perdent une **Action** lors de leur prochain tour.



C

CLAIRVOYANCE

DETENDU ! → PURGE !

Tactiques de Retardement : Vous avez obtenu des informations importantes à propos de cette mission.

Défaussez cette carte et Piochez une nouvelle carte **Événement** mais conservez-la pour vous - ne la résolvez pas.

Défaussez-la à n'importe quel moment d'un de vos tours pour en résoudre les effets.



C

LEVER LES BOUCLERS

DETENDU ! → PURGE !

Boucliers Activés : Votre technicien a installé un ensemble de générateurs de boucliers portatif, à usage unique.

Conservez cette carte et défaussez-la pendant l'un de vos tours pour bénéficier de l'avantage suivant :

- **Générateur de Bouclier** : Tout votre équipage a une **Valeur de Bouclier de 2** jusqu'à la fin du round.



S

ASSISTANCE TECHNIQUE

DETENDU ! → PURGE !

Réparation de fortune : Votre technicien a trafiqué votre vaisseau avec quelques améliorations provisoires de son cru.

Conservez cette carte et défaussez-la pendant l'un de vos tours pour bénéficier de l'avantage suivant :

- **Amélioration du vaisseau** : utilisez une des **Améliorations de Vaisseau** d'un niveau supérieur à celui qu'il possède actuellement, **sans dépenser de fiche de Talents**.



S

MULTIPASS

DETENDU ! → PURGE !

Plans : Vous avez réussi à pirater le système de sécurité de la zone. **Conservez cette carte**. Vous pouvez la mettre en jeu durant un de vos tours. Placez-la à côté de la **Piste d'Hostilité**, au niveau supérieur à son niveau actuel. À partir du moment où vous jouez la carte et jusqu'à ce que vous atteigniez le niveau suivant, vous bénéficiez des avantages suivants :

- **Accès total** : Tout votre équipage peut se déplacer librement à travers des portes fermées et verrouillées, à moins que la mission ne limite la manière dont elles peuvent être déverrouillées. Les portes ainsi traversées resteront fermées et/ou verrouillées. Vos **Marchands** peuvent également se déplacer par les **Trappes de Pilleur** et choisir leur destination au lieu de lancer le dé.

Une fois que l'**Hostilité** atteint le niveau indiqué par cette carte, votre accès a été révoqué et la carte est défaussée.



SC

INTERDIT DE FUMER

DETENDU! → PURGE!

Fuite de fluide réfrigérant : Il y a eu une fuite. Les contrôles environnementaux tentent de la localiser et ballaient toutes les zones. Il y a un risque que les armes énergétiques enflamment les vapeurs de ce réfrigérant lorsqu'elles sont utilisées. Si un **▲** est obtenu avec une **Arme à Énergie***, son utilisateur et tout autre personnage en contact avec son socle subissent une attaque à 2 dés. Tous les autres effets, tels que les **Enrayement**, s'appliquent normalement.

Cet événement dure jusqu'à ce que le **Compteur d'Hostilité** atteigne le prochain Niveau d'Hostilité.

Placez cette carte près de la **Piste d'Hostilité** pour vous en souvenir.

* uniquement les armes avec le mot-clé **Energy** indiqué au dos de leur pion.



CB

L'ORDINATEUR DIT NON

DETENDU! → ATTENTION!

Panne des Communicateurs : une surtension affecte toutes les communications entre les **Marchands**. Tout personnage hors de la LdV de son **Capitaine** n'est pas sûr des ordres reçus et ne peut pas effectuer d'**Actions Sans Effort** durant ce round.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Arrêt des Ventilateurs : L'alimentation de l'air est brièvement interrompue.

Chaque personnage (à l'exception de la **Purge** ou des **Machines**) lance le **Dé de Chance**. Sur un 1, ils sont **Mis au Sol**.



CB

CACHE DE RAVITAILLEMENT

DETENDU! → PRUDENCE!

Munitions : Vous trouvez quelques munitions. Chaque joueur peut ajouter 2 **Munitions** à un seul **Marchand**.

ATTENTION!

Matériel Médical : Chaque joueur peut restaurer 2 **Munitions** ou 2 **Santé** à un seul **Marchand**.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Pillage : Chaque joueur peut effectuer une **Fouille Globale** avec un **Marchand** éligible.

A L'AIDE! → PURGE!

Jackpot : Chaque joueur peut choisir un **Marchand** non-engagé, puis piocher deux objets du sac et donner l'un ou l'autre ou les deux à ce **Marchand**, en défaussant de la manière habituelle les objets non sélectionnés.



CB

ILS SONT PARTOUT!

DETENDU! → PURGE!

Essaim : Vous aviez remarqué ici et là quelques nuées d'insectes sur les tuyaux et les conduits, probablement attirés par l'énergie résiduelle.

Au début, ils n'étaient pas très dérangeant, mais à présent ils semblent vous considérer comme une menace et vous attaquent!

Bien qu'ils ne soient pas mortels, ils sont nuisibles et possèdent une morsure toxique.

Tous les personnages autres que la **Purge** perdent 1 **Action** durant ce round et ne peuvent pas faire d'**Actions Sans Effort**.

Les Personnages avec une **Statistique Talents de 3 ou plus** ne perdent que la capacité à effectuer des **Actions Sans Effort**.



CB

RENSEIGNEMENTS

DETENDU! → PRUDENCE!

Évaluation : Chaque joueur pioche une carte **Événements**. Ils doivent lire leur carte et les remettre dans la pioche, dans le même ordre. Les joueurs peuvent décider de révéler ou de garder secret ce qu'ils ont appris.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Kill Code : Un code d'élimination d'une durée limitée vous a été transmis par votre vaisseau. Chaque joueur peut choisir un seul personnage de la **Purge** (rang 1 à 3) en LdV de l'un de ses **Marchands**. Cette figurine de la **Purge** est instantanément détruite et retirée du jeu.



CB

LA TERRE BOUGE

DETENDU! → PRUDENCE!

Secousses : Le sol se met à trembler subitement, rendant le combat plus difficile. Toutes les attaques lancent un dé de moins jusqu'à la fin du round, et toutes les distances de déplacement sont réduites de 1".

ATTENTION! → COUVREZ-MOI!

Tremblement : Un choc sismique inattendu se produit. Tous les personnages qui ne sont pas en contact avec un mur sont **Mis au Sol**.

CHARGEZ! → PURGE!

Effondrement : Le plancher complètement pourri se brise. Le joueur avec le **Pion de Tour** désigne un point sur le plateau, puis lance deux fois le dé de dispersion. Tous les personnages se trouvant à moins de 3" de l'emplacement final tombent sur la structure située en contrebas. Ils devront **passer** leur prochain Tour pour remonter, mais ils ne pourront pas non plus être attaqués durant ce round.



CB

SOURIT AUX AUDACIEUX

DETENDU! → PRUDENCE!

En avant : Tout est calme. Mais ça va probablement se corser, alors soyez prêts. Mais pour le moment, **réduisez** l'**Hostilité** de 1.

ATTENTION!

Prise de Position : Chaque joueur peut immédiatement effectuer une **Action Avancer** avec un **Marchand**.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Ennemi commun : Chaque **Marchand** peut immédiatement effectuer une **Action de Combat** contre un personnage **Purge**.

A L'AIDE! → PURGE!

Regroupement : Chaque **Marchand** peut immédiatement effectuer une **Action Avancer**.



CB

J'AI UN MAUVAIS PRESENTIMENT...

DETENDU! → PRUDENCE!

Nervosité : Un terrible bruit strident résonne dans l'air. Augmentez l'**Hostilité** de 1.

ATTENTION! → PURGE!

Ils arrivent : Les sirènes et les messages audio automatisés se mettent à hurler dans les haut-parleurs.

«Veuillez vous diriger vers l'itinéraire d'évacuation le plus proche. Cet endroit a été compromis. Si vous n'avez pas de moyen de transport viable, veuillez utiliser les pilules Quick-Kill qui sont maintenant distribuées dans les points de vente.»*

Chaque joueur peut désigner un **Marchand** adverse prenant peur. Ce **Marchand** doit dépenser 1 **fiche de Talents** OU passer son prochain tour.

* Vite-Mort



CB

LA LOI DE MURPHY

DETENDU! → PURGE!

Pop! :

«Non, pas maintenant ! Non ! Non ! NON !!!»

Juste au moment où vous en aviez le plus besoin, il ne marche pas ! Le joueur avec le **Pion de Tour** choisit un **Marchand** adverse au hasard. Un des objets qu'il transporte, déterminé au hasard, casse et doit être **Réparé**.

Retournez ce pion objet dans votre Inventaire.



CB

SCANNER DE DETECTION

DETENDU! → PURGE!

Zone de Scan : La zone voisine semble être idéale pour s'adonner à un peu de pillage. Vous scannez les alentours pour chercher des choses intéressantes.

Chaque joueur peut choisir un personnage. Piochez 2 objets du sac et placez-les n'importe où à **Portée Courte** de ce personnage.

Si vous choisissez un **personnage Tech** pour scanner la zone, vous pouvez piocher 3 objets et les placer jusqu'à **Portée Moyenne**.



DEFENSES AUTOMATISEES

DETENDU! → PURGE!

Verrouillage : Tous les systèmes se bloquent. Les portes restent dans leur état actuel, mais **ne peuvent pas être ouvertes ou fermées**, et vous ne pouvez pas **interagir** avec les systèmes en ligne (comme les ascenseurs, boutons, etc.) jusqu'à la fin du round.

ATTENTION! → COUVREZ-MOI!

Confinement : Les systèmes de confinement activent le scellage de toutes les portes. Toutes les portes sont **fermées** et **verrouillées**, et les ascenseurs et autres systèmes en ligne ne peuvent pas être utilisés jusqu'à la fin du round.

CHARGEZ! → PURGE!

Tourelles Armées : Les systèmes de défense s'activent. Chaque joueur peut choisir un personnage de la **Purge** et effectuer une attaque à 5 dés contre celui-ci.



ENVIRONNEMENT HOSTILE

DETENDU! → PURGE!

Protocole Activé : Les tourelles automatisées s'animent, leurs capteurs s'enclenchent à cause d'une activité hostile croissante.

Un personnage sélectionné aléatoirement dans chaque salle du plateau (s'il y en a un) subit une **attaque à 2 dés**.

Avant de lancer le dé, tout **Marchand** peut dépenser 1 **fiche de Talents** pour éviter cette attaque. S'il le fait, il peut effectuer gratuitement une **Action Avancer**.



UN DIAMANT A L'ETAT BRUT

DETENDU! → PURGE!

Qui Trouve Garde : Vous trouvez une pièce d'équipement qui pourrait s'avérer utile à votre équipage.

Le joueur qui a le **Pion de Tour** doit désigner un personnage puis lancer le **Dé de Chance** :

- 1-2 : Piochez au hasard un **Grand Pion** d'équipement.
- 3-4 : Piochez au hasard un **Petit Pion** d'équipement.
- 5-6 : Prenez le pion **Pièces de Rechange 2** (*Ship Parts 2*). S'il est déjà en jeu, prenez le pion **Pièces de Rechange 1** (*Ship Parts 1*). S'il est aussi en jeu, piochez au hasard un **Petit Pion** d'équipement.

Les objets non sélectionnés sont placés aux pieds du personnage.



SUBSISTANCE

DETENDU! → PURGE!

Extraction : De subtils changements dans la matière sont détectés par la **Classe Augmenté**. Ils puisent cette matière dans leur environnement afin d'améliorer leurs capacités pour cette mission uniquement.

Tous les personnages **Augmentés** peuvent choisir l'une des options suivantes (ce qui peut les amener à dépasser leur maximum) :

1. Ajoutez 1 **fiche de Santé**
2. Ajoutez de 2 **fiches de Talents**
3. Utilisez immédiatement une des **Compétences** de leur **Plaque de Classe** à n'importe quel niveau (même si celle-ci n'a pas encore été apprise) au prix de 1 **fiche de Talents**.

S'il n'y a pas de personnages **Augmentés** en jeu, **réduisez l'Hostilité** de 1.



PUITS GRAVITIQUE

DETENDU! → PRUDENCE!

Moon Boots : La gravité artificielle agit bizarrement. **Toutes les distances** de déplacement sont **augmentées de 2"** durant ce round.

ATTENTION! → COUVREZ-MOI!

La gravité, c'est nul ! : Tout semble si lourd... Aucun personnage ne peut pas faire plus d'une **Action Avancer** durant ce round.

CHARGEZ! → PURGE!

Gravité Croissante : Ce qui monte, doit descendre... éventuellement...

Les **Armes de Jet** peuvent être lancées à une distance **d'un niveau supérieur** à son niveau normal durant ce round.



DANGER BIOLOGIQUE

DETENDU! → PURGE!

Infectés : Le joueur avec le **Pion de Tour** doit désigner un autre joueur. Ce joueur doit choisir un de ses **Marchands** comme étant **infecté**. Lancez le **Dé de Chance** pour déterminer l'effet :

1. Évanouissement. Votre personnage est **Vaincu**.
2. Perdez de 2 **fiches de Santé** et 2 **fiches de Talents**
3. Perdez de 2 **fiches de Santé**.
4. Perdez de 2 **fiches de Talents**.
5. Étourdissement. Manquez votre prochain tour.
6. Augmentez de façon permanente la **Santé** de 2 **fiches** (jusqu'à votre maximum).

Avant d'effectuer ce test, le personnage peut se **défausser** d'un **Medi-Stim** ou d'un **Medi Pack** pour en ignorer les effets de l'infection.



ANNIHILATION !

DETENDU! → ATTENTION!

Ça vient : Vous entendez un grondement au loin. **Augmentez le Niveau d'Hostilité** de 1 et remettez cette carte dans la pioche

COUVREZ-MOI!

C'est là : Placez un **Annihilateur de la Purge** au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.

CHARGEZ! → PURGE!

Auto-réparation : Réparez un niveau de dégâts de l'**Annihilateur de la Purge** le plus proche d'un **Marchand**, ou appliquez-lui une amélioration aléatoire s'il n'est pas endommagé. S'il n'y a pas d'**Annihilateur de la Purge** sur le plateau, placez-en un au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.



ARACHNOPHOBIE

DETENDU! → COUVREZ-MOI!

Ils arrivent : On entend un grondement au loin. **Augmentez le Niveau d'Hostilité** de 1 et remettez cette carte dans le paquet.

CHARGEZ!

Ils sont là : Placez une **Mère** de la **Purge** au point d'entrée le plus proche d'un **Marchand**, et mettez 5 **Araignées** en contact avec elle.

A L'AIDE! → PURGE!

Protéger la Mère : Toutes les **Araignées** non-engagées du plateau s'activent immédiatement - leur cible doit être l'ennemi le plus proche de la **Mère**. Tous les pions **Araignée** sur le plateau ou qui ont été défaussés sont placés à côté de la **Profil** des **Cueilleurs**, et ces **Araignées** sont mises en contact avec la **Mère**. S'il n'y a pas de **Mère** sur le plateau, placez une **Mère** au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**, et placez 5 **Araignées** en contact avec elle.



INTERVENTION MILITAIRE

DETENDU! → ATTENTION!

Reconnaissance : Le **Corps Galactique** a été attiré à cet endroit à cause d'une activité croissante. Placez 2 **Gardes du Corps Galactique** au **Point d'Entrée** le plus proche de leur cible prioritaire.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Frappe : Le **Corps Galactique** vous surveille et s'apprête à intervenir. Placez 2 **Gardes du Corps Galactique** au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**. Puis, activez-les comme si c'était la **Phase des PNJ**.

Ils seront à nouveau activés lors de la **Phase des PNJ**.



GC

OPERATIONS MULTIPLES

DETENDU! → COUVREZ-MOI!

Cible Non Prioritaire : Vous n'êtes pas encore digne de l'attention du **Corps Galactique**. Piochez une autre **Carte Événement** et remettez celle-ci dans la pioche.

CHARGEZ! → PURGE!

Le Bras Armé de la Loi : Le **Corps Galactique** surveillait cet endroit et s'apprête à débarquer en force!

Placez les personnages du **Corps Galactique** qui ne sont pas encore en jeu à un **Point d'Entrée** aléatoire, puis placez cette **Carte Événement** près de celui-ci. Ces personnages s'activeront normalement lors de la **Phase de PNJ**. Cependant, pour le reste de la mission, chaque fois qu'un personnage du **Corps Galactique** est vaincu, placez-le sur cette carte.

Ceux-ci reviendront sur le plateau à partir de ce même **Point d'Entrée** lors de la prochaine **Phase de PNJ**.



GC

ESPION GALACTIQUE

DETENDU! → ATTENTION!

Sous Couverture : Ils vous observe depuis tout ce temps... Un **Civil** déterminé au hasard se révèle être un **Espion Galactique**! Remplacez ce **Civil** par un **Garde du Corps Galactique**.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Agent : Un **Civil** déterminé aléatoirement se révèle être un espion galactique!

Remplacez ce **Civil** par le **Directeur Galactique**.



GC

POSTE DE SECURITE

DETENDU! → PURGE!

Raids sur les Docks : La **Sécurité Locale** fouille tous les vaisseaux. Chaque joueur lance le **Dé de Chance**.

- 1 : Perdez 2 objets (aléatoire) de votre **Soute**.
- 2-3 : Perdez 1 objet (aléatoire) de votre **Soute**.
- 4 : Ils ne trouvent rien, mais laissent tous vos systèmes en marche. Réduisez de 1 les **Ressources** de votre vaisseau.
- 5 : Ils ne trouvent rien, mais prennent le régulateur de votre vaisseau. Réduisez de 1 la **Propulsion** de votre vaisseau.
- 6 : Ils sont interrompus et abandonnent les recherches en laissant traîner toutes sortes de débris. Piochez un objet du sac et placez-le dans votre **Soute**, ou sur le plateau juste à côté de votre sas, si votre **Soute** est pleine.

Ensuite, placez 2 **Agents de Sécurité** devant la porte du Sas du joueur avec le **Pion de Tour**.



GC

CONTROLE ET FOUILLE

DETENDU! → PURGE!

Vérifiez-les : L'activité accrue dans le secteur a attiré l'attention de la **Sécurité Locale**.

Tout **Agent de Sécurité** non-engagé sur le plateau est immédiatement activé avec un résultat Q automatique.

De plus, ces **Agents de Sécurité** se déplaceront une seconde fois avant la **Fouille** s'ils ne parviennent pas à atteindre un **Marchand**. Ils seront activés à nouveau lors de la **Phase des PNJ**.

S'il n'y a pas d'**Agents de Sécurité** en jeu, placez-en 2 au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.



GC

ESPRIT DE RUCHE NEUTRALISE

DETENDU! → PRUDENCE!

Ctrl+F5 : Toutes les figurines de la **Purge Renégate** de **Rang 1** s'activeront dans la **Phase de la Purge** comme s'ils étaient de la **Purge** normale durant ce round. Ils conserveront leurs **Statistiques de Renégats** mais ne gagneront pas de **fiches** pour quelque raison que ce soit. Si elles sont vaincues, elles suivent les règles normales de la **Purge Renégate**.

ATTENTION! → COUVREZ-MOI!

Alt+F4 : Comme ci-dessus, mais cela affecte les figurines de la **Purge Renégate** de rang 1-2.

CHARGEZ! → PURGE!

Ctrl+Alt+Del : Comme ci-dessus, mais cela affecte les figurines de la **Purge Renégate** de rang 1 à 3.



RP

DEGUISEMENT DOUTEUX

DETENDU! → ATTENTION!

Personnage suspect : 1 **Civil** entre sur le plateau au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**. Augmentez l'**Hostilité** de 1 et remettez cette carte dans la pioche.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Comme vous avez de grandes oreilles : choisissez un **Civil** au hasard (en ignorant ceux qui sont essentiels à l'objectif de la mission). Ils sont immédiatement remplacés par un **Organique Renégat**. Si l'**Organique Renégat** a déjà été révélé dans ce jeu, augmentez l'**Hostilité** de 2.



RP

PROTOCOLE DE DECOMPOSITION

DETENDU! → COUVREZ-MOI!

Transmission cryptée : Vous entendez un bruit étrange sur vos comms et vous ressentez comme un malaise.

Augmentez l'**Hostilité** de 1 et remettez cette carte dans la pioche.

CHARGEZ! → PURGE!

Dissimuler les preuves : L'**Organique** ne veut pas que ses dernières expériences soient révélées et il transmet des instructions à ses laquais pour qu'ils accélèrent leur décomposition. Tous les **Renégats de la Purge** vaincus perdent une **fiche** de leur **Profil**, y compris ceux dont les dépouilles ont déjà été récupérées par les **Marchands**.



RP

LE VAGABOND

DETENDU! → ATTENTION!

Harvester égaré : Un **Récolteur Renégat** est placée à un **Point d'Entrée** aléatoire. S'il est encore en vie lorsque la **Piste d'Hostilité** atteint le niveau suivant, tous les autres **Récolteurs Renégats** arriveront au **Point d'Entrée** le plus proche de lui lors de la prochaine **Phase des PNJ**. Si la **Purge Renégate** a déjà été révélée dans cette partie, augmentez l'**Hostilité** de 1.

COUVREZ-MOI!

Recherche de Cibles : Comme ci-dessus, mais placez plutôt un **Dévastateur Renégat** et augmentez l'**Hostilité** par 2 si la **Purge Renégate** a déjà été révélée.

CHARGEZ! → PURGE!

Assassin solitaire : Comme ci-dessus, mais placez plutôt un **Assassin Renégat** et augmentez l'**Hostilité** de 3 si la **Purge Renégate** a déjà été révélée.



RP

APPRENTISSAGE RAPIDE

DETENDU! → ATTENTION!

P-P-P-Prends une Fiche : Toutes les figurines de la **Purge Renégate** non-vaincues ajoutent 1 fiche à leur Profil.

A L'AIDE! → PURGE!

Techniques de Survie : La **Purge Renégate** a appris des secrets qui les rendront encore plus puissants. Les figurines de la **Purge Renégate** en jeu non-vaincues ajoutent 1 fiche à leur Profil. Placez ensuite cette carte à côté de la **Piste d'Hostilité** pour vous rappeler que l'Armure de toutes les figurines de la **Purge Renégate** jusqu'au Rang 3 est améliorée de 1 point pour le restant de la partie.



RP

HAUSSE DE LA CRIMINALITE

DETENDU! → ATTENTION!

Allez-y! Tous les **Gangers** s'activent immédiatement comme s'il s'agissait de la **Phase des PNJ**, mais en effectuant **qu'une seule action**. Ils seront activés à nouveau durant la **Phase des PNJ**.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Renforcements : Placez les **Gangers** qui ne sont pas encore en jeu à un **Point d'Entrée aléatoire**. Tous les **Gangers** sont immédiatement activés comme s'il s'agissait de la **Phase des PNJ**, en effectuant **qu'une seule action**. Ils seront activés à nouveau durant la **Phase des PNJ**.



Z

ACTIVITES DES GANGS

DETENDU! → ATTENTION!

Criminel : Placez les 2 **Gangers** de Rang le plus faible disponibles au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Crime organisé : Placez les 4 **Gangers** de Rang le plus faible disponibles au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.



Z

DELITS MINEURS

DETENDU! → ATTENTION!

Initiation : Un **Civil** a fait ses preuves auprès du **Chef** du Gang local et a rejoint la bande. Choisissez un **Civil** au hasard - il est désormais considéré comme un **Ganger** pour le reste de la partie. Son **Profil** et ses statistiques restent les mêmes - placez un **Pion de Rappel** sur son **Profil** pour vous rappeler de l'utiliser comme un **Ganger**.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Hommes de Main : Le gang local a recruté. Choisissez deux **Civils** au hasard - ils sont désormais considérés comme des **Gangers** pour le reste de la partie. Leur **Profil** et leurs statistiques restent les mêmes - placez un **Pion de Rappel** sur leur **Profil** pour vous rappeler de les utiliser comme des **Gangers**.



Z

ACTIVITES DES GANGS

DETENDU! → ATTENTION!

Criminel : Placez les 2 **Gangers** de Rang le plus faible disponibles au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Crime organisé : Placez les 4 **Gangers** de Rang le plus faible disponibles au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.



Z

LUTTE DE POUVOIR

DETENDU! → ATTENTION!

Prise de Contrôle Hostile : Le **Ganger** le plus proche du **Chef de Gang** (**Ganger** de Rang 3) s'active immédiatement, avec le **Chef de Gang** comme cible pour toutes ses actions.

Si le chef survit, le **Ganger** attaquant sera retiré du jeu. Sinon, le **Ganger** sera activé à nouveau durant la **Phase des PNJ**.

CHARGEZ! → PURGE!

Fusillade : Les luttes intestines au sein du gang se sont étendues à toute la région!

Suivez les règles ci-dessus. Ensuite, tous les autres **Gangers** s'activent. Chacun visera la figurine la plus proche, quel que soit son type. Ils seront activés à nouveau durant la **Phase des PNJ**.



Z

LA POPULACE

DETENDU! → PRUDENCE!

Aaaaagh ! : Le **Civil** le plus proche d'un **ennemi** doit **Avancer** deux fois en s'éloignant de celui-ci (jusqu'à 8").

ATTENTION!

C'est pas à moi ! Un des **Civils** laisse tomber un **objet** du **Sac de Pioche**, puis le personnage est déplacé aléatoirement.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Agitation : Tous les **Civils non-engagés** immédiatement comme si c'était la **Phase des PNJ**. Ils seront activés à nouveau durant la prochaine **Phase des PNJ**.

A L'AIDE! → PURGE!

Émeute : Tous les **Civils non-engagés Avancent** deux fois vers le **Purge** le plus proche (8" max.). Tous les **Civils** ainsi engagés avec un **Purge** effectueront une action de **Combat Rapproché** contre un **ennemi Purge**.



CB

UNE MILICE BIEN ORGANISEE

DETENDU! → PRUDENCE!

Tir à l'aveuglette : Le **Civil non-engagé** le plus proche d'un **Purge** en LdV effectue une action d'**Attaque à Distance** contre lui.

ATTENTION!

«Hey !» : Le **Civil** le plus proche d'un **Purge** le distrait. Déplacez immédiatement ce personnage de la **Purge** vers ce **Civil**.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Ensemble : Tous les **Civils non-engagés** à **Portée Moyenne** d'un **Purge** effectuent une action d'**Attaque à Distance** contre le plus proche d'eux.

A L'AIDE! → PURGE!

Soulèvement : Tous les **Civils non-engagés Avancent** deux fois vers le **Purge** le plus proche (8" max.). Tous les **Civils** ainsi engagés avec un **Purge** effectueront une action de **Combat Rapproché** un **ennemi Purge**.



CB

AFFAIRES COURANTES

DETENDU! → PRUDENCE!

En Ballade : Dispersez tous les **Civils non-engagés**.

ATTENTION!

Touriste : Chaque joueur peut restaurer 2 **Munitions** ou 2 **Santé** à un seul **Marchand**.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Touristes : Jusqu'à deux **Civils** entrent sur le plateau au point d'entrée le plus proche d'un **Marchand**. S'il n'y en a pas, réduisez l'**Hostilité** de 1.

A L'AIDE! → PURGE!

Agitation : Tous les **Civils** s'activent immédiatement comme si c'était la **Phase des PNJ**. Ils s'activeront à nouveau normalement lors de la **Phase des PNJ**.



CB

INTERFERENCE

DETENDU! → ATTENTION!

Rebelle : Une personne n'apprécie pas le mépris flagrant que les gens ont pour l'homme commun. Sélectionnez un **Civil non-engagé** au hasard. Il effectue une Action de **Combat à Distance** contre l'**ennemi** le plus proche, puis effectue une **Action Avancer** dans la direction opposée.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Révolte : «*Vas-y, on n'est pas du bétail !*». Tous les **Civils non-engagés** se déplacent deux fois vers l'**ennemi** le plus proche (8" max.). Ensuite, **tous les Civils engagés** feront une action Action de **Combat Rapproché** contre un **ennemi**, et **tous les Civils non-engagés** feront une Action de **Combat Rapproché** contre l'**ennemi** le plus proche, si possible.



CB

QU'EST-CE QUE CA VAUT ?

DETENDU! → PURGE!

Informations utiles : Le **Civil non-engagé** le plus proche d'un **Marchand** effectue une Action **Avancer** vers ce **Marchand**. S'il entre en contact avec lui, il lui fournira des informations importantes sur les événements à venir contre 2UA.

S'il accepte, il prend les 3 prochaines cartes **Événement** et les regarde en secret, avant de les remettre sur la pioche, dans l'ordre de son choix.

Si le **Civil** n'entre pas en contact avec le **Marchand**, les informations seront toujours accessibles, **une seule fois durant ce round**, par un **Marchand** réussissant une Action **Persuader** avec ce **Civil**. Aucun jet de dés n'est nécessaire, mais les 2UA doivent être payés.



CB

VOUS AVIEZ UN TRAVAIL

DETENDU! → CHARGEZ!

Toujours à l'heure : Tous les **Employés** sur le plateau agissent comme s'ils avaient obtenu un résultat $\theta\theta$. Puis remélanguez cette carte dans le paquet.

A L'AIDE! → PURGE!

Fermez cet endroit ! Tous les **Employés** sur le plateau agissent comme s'ils avaient lancé un résultat θ , suivi d'un résultat θ .



SC

SORTIES DE SECOURS

DETENDU! → COUVREZ-MOI!

Quand une Porte se ferme : Le joueur avec le **Pion de Tour** choisit une **Trappe** et la disperse deux fois, en la plaçant le plus près possible de la nouvelle position sans chevaucher d'élément de terrain. Placez un **Pilleur** sur un des côtés de la **Trappe** si possible - il arrivera lors de la **Phase des PNJ**.

CHARGEZ!

Issue fermée : Choisissez une **Trappe** au hasard et retirez-la du plateau. Placez un **Pilleur** sur un des côtés de la **Trappe** si possible - il arrivera lors de la **Phase des PNJ**.

A L'AIDE! → PURGE!

Sortie de Secours bloquée : La porte ouverte la plus proche de chaque **Pilleur** sur le plateau est immédiatement fermée et verrouillée.



SC

JUSTE SOUS TON NEZ

DETENDU! → COUVREZ-MOI!

Doigts agiles : Tous les **Pilleurs** s'activent immédiatement comme s'il s'agissait de la **Phase des PNJ**.

Ils seront activés une nouvelle fois lors de la **Phase des PNJ**.

CHARGEZ! → PURGE!

Escapade rapide : Tous les **Pilleurs** s'activent immédiatement, mais ne feront que des Actions **Avancer** vers la **Trappe la plus proche**.

S'ils l'atteignent, ils sont retirés du plateau, comme d'habitude.

Ils seront activés une nouvelle fois lors de la **Phase des PNJ**.



SC

SUPER SCORE

DETENDU! → CHARGEZ!

Objet de Valeur : Les **Pilleurs** ont entendu des rumeurs sur un objet d'une valeur inestimable. Mettez tous les **Pilleurs** disponibles de côté - ils arriveront lors de la **Phase des PNJ**. Prenez un petit objet G au hasard dans la réserve, sans le regarder, et ajoutez-le à la **caisse la plus proche** du centre du plateau (même si elle a déjà été fouillée). Placez cette carte à côté de la **Piste d'Hostilité**, et un pion rappel sur la caisse. Une fois que l'**Hostilité** atteint **A l'Aide !**, la caisse est immédiatement **verrouillée** (même les **Pilleurs** ne peuvent pas l'ouvrir). Si vous avez le **Corps Galactique** et qu'ils ne sont pas en jeu, placez-les tous à un **Point d'Entrée** aléatoire.

A L'AIDE! → PURGE!

Trop tard : Les **Pilleurs** ont raté leur chance et se sont éparpillés. Tous les **Pilleurs** présents à bord effectuent si possible 2 Actions **Fouiller**, puis déclenchent une **Bombe Aveuglante (Flash Bomb)** et sont retirés du plateau. Ils ne reviendront pas dans cette partie.



SC

ENNEMIS INVISIBLES

DETENDU! → ATTENTION!

Cupidité : Un des **Marchands** a passé trop de temps à chercher des objets de valeur et a attiré l'attention de la **Purge**. Placez un **Récolteur** sur le dernier **Marqueur de Fouille** posé dans une des salles. Si aucun marqueur n'a été placé, augmentez l'**Hostilité** de 1.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Le Veilleur : Vous repérez au loin ce qui semble être un **Civil** qui vous observe, mais il s'agit en réalité d'un **Organique** agissant comme un éclaircur. Il disparaît avant que vous ne puissiez réagir. Augmentez l'**Hostilité** de 3.



CB

ON NOUS TRAQUE

DETENDU! → ATTENTION!

Triangulation : La **Purge** détourne le réseau local pour identifier des cibles biologiques. S'il n'y a pas de **Dévastateurs** en jeu, placez-en deux au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand** ; les **Dévastateurs** gagnent une 3^e action durant ce round, qui ne suit pas la règle

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Chasseur : L'**Assassin** reçoit une augmentation de puissance depuis son vaisseau-mère. S'il n'y a pas d'**Assassin** en jeu, placez-en un au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand** ; les **Assassins** gagnent une action supplémentaire durant ce round.



CB

INTERFERENCE DE LA RUCHE

DETENDU! → PRUDENCE!

Dysfonctionnement : Le **Purge** le plus proche d'un **Marchand** subit une défaillance système catastrophique. Retirez-le du jeu.

ATTENTION!

Investigation : Le **Purge** le plus proche d'un **Civil** (ou **Marchand** si aucun **Civil**) effectue une Action **Avancer** vers celui-ci.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Mise à jour : La **Purge** s'arrête pour recevoir une mise à jour de mission. Seuls les **Organiques** arriveront et/ou seront activés durant ce round. Laissez cette carte près de la **Piste d'Hostilité** pour vous en souvenir.

A L'AIDE! → PURGE!

Redirection : Tous les personnages **Purge** de rang 1 à 3 sont détournés vers un autre conflit. Ils effectuent une Action **Avancer** vers le bord du plateau le plus proche. Tous ceux qui l'atteignent sont retirés du plateau.



CB

PURGE EN ACTION

DETENDU! → PRUDENCE!

Recherche : Placez 1 **Récolteur** au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.

ATTENTION!

Réaction : Le **Récolteur** le plus proche d'un **Marchand** effectue une Action **Avancer** vers ce **Marchand**.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Réponse : Le **Dévastateur** le plus proche d'un **Marchand** effectue immédiatement une Action **Combat à Distance** contre ce **Marchand**, si possible.

A L'AIDE! → PURGE!

Cible acquise : L'**Assassin** le plus proche d'un **Capitaine** effectue immédiatement une Action en suivant la table d'IA avec le **Capitaine** le plus proche comme cible.



CB

INTERVENTION DE L'ORGANIQUE

DETENDU! → ATTENTION!

Liaison de Données Défectueuse : Le **Récolteur** ou **Dévastateur** le plus proche d'un **Marchand** perd son lien avec l'esprit de la ruche. Retirez-le du jeu.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Explosion Gravitonique : s'il n'y a pas d'**Organique** en jeu, augmentez l'**Hostilité** de 2, sinon l'**Organique** active son arme gravitonique.

Tous les personnages non-**Purge** à **Portée Courte** d'un **Organique** sont repoussés d'une distance égale au résultat d'un jet de **Dé de Chance** et subissent une attaque de 2 dés.

Tout **Organique** avec des personnages non-ennemis à **Portée Courte** gagne une Action supplémentaire durant ce round.



CB

TENSION CROISSANTE

DETENDU! → ATTENTION!

Surtension : Placez 2 **Récolteurs** au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.

De plus, tous les **Récolteurs** gagnent une action supplémentaire au cours de ce round.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Redéploiement : S'il n'y a pas d'**Organique** en jeu, augmentez l'**Hostilité** de 2, sinon un **Organique** active sa robe holo-grav. Retirez cet **Organique** du plateau, pour l'instant.

Si un résultat **Organique** n'est pas obtenu pour un **Civil** durant ce round, désignez au hasard un des **Civils** comme un **Organique** à la fin de la **Phase des PNJ**.

Si aucun **Civil** n'est en jeu à la fin de la **Phase des PNJ**, placez l'**Organique** retiré avec cet événement au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.

CB

REPLICATEUR

DETENDU

Échauffement : Placez 2 **Récolteurs** au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.

PRUDENCE! → PURGE!

La Première Vague : Reportez-vous à la **Piste d'Hostilité** et lancez un dé pour l'arrivée de la **Purge**, mais ne les activez pas.

Vous lancerez à nouveau le dé durant **Phase de Purge**.



PR

A LA VUE DE TOUS

DETENDU! → COUVREZ-MOI!

Une personne étrange : Lancez le **Dé de Chance** pour chaque **Civil**. Sur un résultat **Organique**, remplacez le **Civil** par un **Organique**, quel que soit le **Niveau d'Hostilité**. Tous les autres résultats sont ignorés. S'il n'y a pas assez d'**Organiques** disponibles, augmentez l'**Hostilité** de 1 pour chaque **Organique** que vous ne pouvez pas placer.

CHARGEZ! → PURGE!

Cible Prioritaire : Un **Civil** connaît un moyen de combattre la **Purge**, faisant de lui une cible à abattre. Choisissez un **Civil** au hasard et placez jusqu'à 2 **Assassins** (si disponibles) au **Point d'Entrée** le plus proche de lui. Lorsqu'il se trouve en LdV d'un **Assassin**, ce **Civil** sera la cible de toutes ses actions jusqu'à la fin de la partie ou qu'il soit vaincu. De plus, le premier **Marchand** réussissant à **Persuader** ce **Civil** peut prendre un pion **Objectif** à la place de tout autre effet.



PR

REGAIN D'HOSTILITE

DETENDU! → CHARGEZ!

Danger! : Jusqu'à la fin du round, le **Niveau d'Hostilité** est considéré comme supérieur d'un niveau par rapport à ce qu'il est actuellement et est appliqué à tous les effets, comme pour déterminer l'arrivée de la **Purge** et des **PNJ**.

A L'AIDE!

Purge! Retournez la Plaque des **Profils de la Purge** immédiatement sur sa face **Chargée** (Charged), et utilisez les **Profils** améliorés jusqu'à la fin de la partie.

PURGE!

Puissance Accrue : Toutes les figurines de la **Purge** gagnent 1 Action supplémentaire pour ce round.



PR

TIMING PARFAIT

DETENDU! → PURGE!

À mon signal! Vous vous êtes entraîné pendant votre absence afin de conserver une bonne synergie au sein de votre équipe.

Conservez cette carte et **défaussez-la** pendant l'un de vos tours pour **bénéficier** de l'avantage suivant :

- **Attaque combinée** : Chacun de vos **Marchands** peut effectuer l'une des actions gratuites suivantes :
 - Avancer
 - Combat à Distance
 - Recharger



P

CA VA SAUTER !

DETENDU! → PURGE!

Surcharge! : Vous aviez appris un vieux truc à l'armée, et c'est plutôt efficace !

Conservez cette carte et **défaussez-la** pendant l'un de vos tours pour **bénéficier** de l'avantage suivant :

- **Grenade Artisanale** : Tout **Marchand** possédant une **Arme à Énergie** (*pion d'arme avec le mot-clé «Energy» au verso*) peut en faire surcharger la batterie afin de créer une **Grenade**. Retirez toutes les munitions restantes au **Personnage**, et lancez-la (en effectuant une **Action Sans Effort** habituelle).

Les statistiques de l'arme sont les suivantes :



Y

DRESSEUR MERG

DETENDU! → PURGE!

Intense Connexion : Votre équipage a appris à contrôler ce célèbre animal sauvage qu'est le **Merg**.

Conservez cette carte et **défaussez-la** pendant l'un de vos tours pour **bénéficier** de l'avantage suivant :

- **Manipulateur temporaire** : Tout **Marchand** peut perdre son tour entier afin d'avoir un tour gratuit avec n'importe quel **Merg** se trouvant à **Portée Courte**. Il peut dépenser ses propres **fiches de Talents** pour utiliser les **Compétences** du **Merg**.

Le **Merg** n'a pas besoin de faire partie du même équipage.

Une fois le tour terminé, le **Merg** se reconnecte à son véritable dresseur.



Y

ASSISTANCE TECHNIQUE

DETENDU! → PURGE!

Réparation de fortune : Votre technicien a trafiqué votre vaisseau avec quelques améliorations provisoires de son cru.

Conservez cette carte et **défaussez-la** pendant l'un de vos tours pour **bénéficier** de l'avantage suivant :

- **Amélioration du vaisseau** : utilisez une des **Améliorations de Vaisseau** d'un niveau supérieur à celui qu'il possède actuellement, **sans dépenser de fiche de Talents**.



P

LUMIERE AVEUGLANTE

DETENDU! → PURGE!

Protégez vos yeux : Vous avez reçu des informations importantes à propos de cette mission.

Conservez cette carte et **défaussez-la** pendant l'un de vos tours pour **bénéficier** de l'avantage suivant :

- **Bombe Aveuglantes** : Vous piratez le système d'éclairage local afin de le faire surcharger et aveugler tous ceux qui vous entourent.

Choisissez un point sur le plateau de jeu dans la LdV d'un de vos **Marchands**. Tous les personnages (sauf les **Machines**) à **Portée Courte** depuis ce point perdent une Action lors de leur prochain tour.



C

CLAIRVOYANCE

DETENDU! → PURGE!

Tactiques de Retardement : Vous avez obtenu des informations importantes à propos de cette mission.

Défaussez cette carte et **Piochez** une nouvelle carte **Événement** mais conservez-la pour vous - **ne la résolvez pas**.

Défaussez-la à n'importe quel moment d'un de vos tours pour en résoudre les effets.



C

LEVER LES BOUCLERS

DETENDU! → PURGE!

Boucliers Activés : Votre technicien a installé un ensemble de générateurs de boucliers portatif, à usage unique.

Conservez cette carte et **défaussez-la** pendant l'un de vos tours pour **bénéficier** de l'avantage suivant :

- **Générateur de Bouclier** : Tout votre équipage a une **Valeur de Bouclier de 2** jusqu'à la fin du round.



S

ASSISTANCE TECHNIQUE

DETENDU! → PURGE!

Réparation de fortune : Votre technicien a trafiqué votre vaisseau avec quelques améliorations provisoires de son cru.

Conservez cette carte et **défaussez-la** pendant l'un de vos tours pour **bénéficier** de l'avantage suivant :

- **Amélioration du vaisseau** : utilisez une des **Améliorations de Vaisseau** d'un niveau supérieur à celui qu'il possède actuellement, **sans dépenser de fiche de Talents**.



S

MULTIPASS

DETENDU! → PURGE!

Plans : Vous avez réussi à pirater le système de sécurité de la zone. **Conservez cette carte**. Vous pouvez la mettre en jeu durant un de vos tours. Placez-la à côté de la **Piste d'Hostilité**, au niveau supérieur à son niveau actuel. À partir du moment où vous jouez la carte et jusqu'à ce que vous atteigniez le niveau suivant, vous bénéficierez des avantages suivants :

- **Accès total** : Tout votre équipage peut se déplacer librement à travers des portes fermées et verrouillées, à moins que la mission ne limite la manière dont elles peuvent être déverrouillées. Les portes ainsi traversées resteront fermées et/ou verrouillées. Vos **Marchands** peuvent également se déplacer par les **Trappes de Pilleur** et choisir leur destination au lieu de lancer le dé.

Une fois que l'**Hostilité** atteint le niveau indiqué par cette carte, votre accès a été révoqué et la carte est défaussée.



SC

INTERDIT DE FUMER

DETENDU! → PURGE!

Fuite de fluide réfrigérant : Il y a eu une fuite. Les contrôles environnementaux tentent de la localiser et ballaient toutes les zones. Il y a un risque que les armes énergétiques enflamment les vapeurs de ce réfrigérant lorsqu'elles sont utilisées. Si un  est obtenu avec une **Arme à Énergie***, son utilisateur et tout autre personnage en contact avec son socle subissent une attaque à 2 dés. Tous les autres effets, tels que les **Enrayement**, s'appliquent normalement.

Cet événement dure jusqu'à ce que le **Compteur d'Hostilité** atteigne le prochain Niveau d'Hostilité.

Placez cette carte près de la **Piste d'Hostilité** pour vous en souvenir.

* uniquement les armes avec le mot-clé **Energy** indiqué au dos de leur pion.



CB

L'ORDINATEUR DIT NON

DETENDU! → ATTENTION!

Panne des Communicateurs : une surtension affecte toutes les communications entre les **Marchands**. Tout personnage hors de la LdV de son **Capitaine** n'est pas sûr des ordres reçus et ne peut pas effectuer d'**Actions Sans Effort** durant ce round.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Arrêt des Ventilateurs : L'alimentation de l'air est brièvement interrompue.

Chaque personnage (à l'exception de la **Purge** ou des **Machines**) lance le **Dé de Chance**. Sur un 1, ils sont **Mis au Sol**.



CB

CACHE DE RAVITAILLEMENT

DETENDU! → PRUDENCE!

Munitions : Vous trouvez quelques munitions. Chaque joueur peut ajouter 2 **Munitions** à un seul **Marchand**.

ATTENTION!

Matériel Médical : Chaque joueur peut restaurer 2 **Munitions** ou 2 **Santé** à un seul **Marchand**.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Pillage : Chaque joueur peut effectuer une **Fouille Globale** avec un **Marchand** éligible.

A L'AIDE! → PURGE!

Jackpot : Chaque joueur peut choisir un **Marchand** non-engagé, puis piocher deux objets du sac et donner l'un ou l'autre ou les deux à ce **Marchand**, en défaussant de la manière habituelle les objets non sélectionnés.



CB

ILS SONT PARTOUT !

DETENDU! → PURGE!

Essaim : Vous aviez remarqué ici et là quelques nuées d'insectes sur les tuyaux et les conduits, probablement attirés par l'énergie résiduelle.

Au début, ils n'étaient pas très dérangeant, mais à présent ils semblent vous considérer comme une menace et vous attaquent !

Bien qu'ils ne soient pas mortels, ils sont nuisibles et possèdent une morsure toxique.

Tous les personnages autres que la **Purge** perdent 1 **Action** durant ce round et ne peuvent pas faire d'**Actions Sans Effort**.

Les Personnages avec une **Statistique Talents** de 3 ou plus ne perdent que la capacité à effectuer des **Actions Sans Effort**.



CB

RENSEIGNEMENTS

DETENDU! → PRUDENCE!

Évaluation : Chaque joueur pioche une carte **Événements**. Ils doivent lire leur carte et les remettre dans la pioche, dans le même ordre. Les joueurs peuvent décider de révéler ou de garder secret ce qu'ils ont appris.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Kill Code : Un code d'élimination d'une durée limitée vous a été transmis par votre vaisseau. Chaque joueur peut choisir un seul personnage de la **Purge** (rang 1 à 3) en LdV de l'un de ses **Marchands**. Cette figurine de la **Purge** est instantanément détruite et retirée du jeu.



CB

LA TERRE BOUGE

DETENDU! → PRUDENCE!

Secousses : Le sol se met à trembler subitement, rendant le combat plus difficile. Toutes les attaques lancent un dé de moins jusqu'à la fin du round, et toutes les distances de déplacement sont réduites de 1".

ATTENTION! → COUVREZ-MOI!

Tremblement : Un choc sismique inattendu se produit. Tous les personnages qui ne sont pas en contact avec un mur sont **Mis au Sol**.

CHARGEZ! → PURGE!

Effondrement : Le plancher complètement pourri se brise. Le joueur avec le **Pion de Tour** désigne un point sur le plateau, puis lance deux fois le dé de dispersion. Tous les personnages se trouvant à moins de 3" de l'emplacement final tombent sur la structure située en contrebas. Ils devront passer leur prochain Tour pour remonter, mais ils ne pourront pas non plus être attaqués durant ce round.



CB

SOURIT AUX AUDACIEUX

DETENDU! → PRUDENCE!

En avant : Tout est calme. Mais ça va probablement se corser, alors soyez prêts. Mais pour le moment, réduisez l'**Hostilité** de 1.

ATTENTION!

Prise de Position : Chaque joueur peut immédiatement effectuer une **Action Avancer** avec un **Marchand**.

COUVREZ-MOI! → CHARGEZ!

Ennemi commun : Chaque **Marchand** peut immédiatement effectuer une **Action de Combat** contre un personnage **Purge**.

A L'AIDE! → PURGE!

Regroupement : Chaque **Marchand** peut immédiatement effectuer une **Action Avancer**.



CB

J'AI UN MAUVAIS PRESENTIMENT...

DETENDU! → PRUDENCE!

Nervosité : Un terrible bruit strident résonne dans l'air. Augmentez l'**Hostilité** de 1.

ATTENTION! → PURGE!

Ils arrivent : Les sirènes et les messages audio automatisés se mettent à hurler dans les haut-parleurs.

«Veuillez vous diriger vers l'itinéraire d'évacuation le plus proche. Cet endroit a été compromis. Si vous n'avez pas de moyen de transport viable, veuillez utiliser les pilules Quick-Kill qui sont maintenant distribuées dans les points de vente.»*

Chaque joueur peut désigner un **Marchand** adverse prenant peur. Ce **Marchand** doit dépenser 1 **fiche de Talents** OU passer son prochain tour.

* Vite-Mort



CB

LA LOI DE MURPHY

DETENDU! → PURGE!

Pop! :

«Non, pas maintenant ! Non ! Non ! NON !!!»

Juste au moment où vous en aviez le plus besoin, il ne marche pas ! Le joueur avec le **Pion de Tour** choisit un **Marchand** adverse au hasard. Un des objets qu'il transporte, déterminé au hasard, casse et doit être **Réparé**.

Retournez ce pion objet dans votre Inventaire.



CB

SCANNER DE DETECTION

DETENDU! → PURGE!

Zone de Scan : La zone voisine semble être idéale pour s'adonner à un peu de pillage. Vous scannez les alentours pour chercher des choses intéressantes.

Chaque joueur peut choisir un personnage. Piochez 2 objets du sac et placez-les n'importe où à **Portée Courte** de ce personnage.

Si vous choisissez un personnage **Tech** pour scanner la zone, vous pouvez piocher 3 objets et les placer jusqu'à **Portée Moyenne**.



S

DEFENSES AUTOMATISEES

DETENDU! → PURGE!

Verrouillage : Tous les systèmes se bloquent. Les portes restent dans leur état actuel, mais **ne peuvent pas être ouvertes ou fermées**, et vous ne pouvez pas **interagir** avec les systèmes en ligne (comme les ascenseurs, boutons, etc.) jusqu'à la fin du round.

ATTENTION! → COUVREZ-MOI!

Confinement : Les systèmes de confinement activent le scellage de toutes les portes. Toutes les portes sont **fermées et verrouillées**, et les ascenseurs et autres systèmes en ligne ne peuvent pas être utilisés jusqu'à la fin du round.

CHARGEZ! → PURGE!

Tourelles Armées : Les systèmes de défense s'activent. Chaque joueur peut choisir un personnage de la **Purge** et effectuer une attaque à 5 dés contre celui-ci.



Y

ENVIRONNEMENT HOSTILE

DETENDU! → PURGE!

Protocole Activé : Les tourelles automatisées s'animent, leurs capteurs s'enclenchent à cause d'une activité hostile croissante.

Un personnage sélectionné aléatoirement dans chaque salle du plateau (s'il y en a un) subit une **attaque à 2 dés**.

Avant de lancer le dé, tout **Marchand** peut dépenser 1 **fiche de Talents** pour éviter cette attaque. S'il le fait, il peut effectuer gratuitement une **Action Avancer**.



PO

UN DIAMANT A L'ETAT BRUT

DETENDU! → PURGE!

Qui Trouve Garde : Vous trouvez une pièce d'équipement qui pourrait s'avérer utile à votre équipage.

Le joueur qui a le **Plon de Tour** doit désigner un personnage puis lancer le **Dé de Chance** :

- 1-2 : Piochez au hasard un **Grand Plon** d'équipement.
- 3-4 : Piochez au hasard un **Petit Plon** d'équipement.
- 5-6 : Prenez le pion **Pièces de Rechange 2 (Ship Parts 2)**. S'il est déjà en jeu, prenez le pion **Pièces de Rechange 1 (Ship Parts 1)**. S'il est aussi en jeu, piochez au hasard un **Petit Plon** d'équipement.

Les objets non sélectionnés sont placés aux pieds du personnage.



P

SUBSISTANCE

DETENDU! → PURGE!

Extraction : De subtils changements dans la matière sont détectés par la **Classe Augmenté**. Ils puisent cette matière dans leur environnement afin d'améliorer leurs capacités pour cette mission uniquement.

Tous les personnages **Augmentés** peuvent choisir l'une des options suivantes (ce qui peut les amener à dépasser leur maximum) :

1. Ajoutez 1 **fiche de Santé**
2. Ajoutez de 2 **fiches de Talents**
3. Utilisez immédiatement une des **Compétences** de leur **Plaque de Classe** à n'importe quel niveau (même si celle-ci n'a pas encore été apprise) au prix de 1 **fiche de Talents**.

S'il n'y a pas de personnages **Augmentés** en jeu, **réduisez l'Hostilité** de 1.



C

PUITS GRAVITIQUE

DETENDU! → PRUDENCE!

Moon Boots : La gravité artificielle agit bizarrement. **Toutes les distances de déplacement sont augmentées de 2"** durant ce round.

ATTENTION! → COUVREZ-MOI!

La gravité, c'est nul ! : Tout semble si lourd... Aucun personnage ne peut pas faire plus d'une **Action Avancer** durant ce round.

CHARGEZ! → PURGE!

Gravité Croissante : Ce qui monte, doit descendre... éventuellement...

Les **Armes de Jet** peuvent être lancées à une distance d'un **niveau supérieur** à son niveau normal durant ce round.



PO

DANGER BIOLOGIQUE

DETENDU! → PURGE!

Infectés : Le joueur avec le **Plon de Tour** doit désigner un autre joueur. Ce joueur doit choisir un de ses **Marchands** comme étant **infecté**. Lancez le **Dé de Chance** pour déterminer l'effet :

1. Évanouissement. Votre personnage est **Valincu**.
2. Perdez de 2 **fiches de Santé** et 2 **fiches de Talents**
3. Perdez de 2 **fiches de Santé**.
4. Perdez de 2 **fiches de Talents**.
5. Étourdissement. Manquez votre prochain tour.
6. Augmentez de façon permanente la **Santé** de 2 **fiches** (jusqu'à votre maximum).

Avant d'effectuer ce test, le personnage peut se **défausser** d'un **Medi-Stim** ou d'un **Medi Pack** pour en ignorer les effets de l'infection.



PO

ANNIHILATION !

DETENDU! → ATTENTION!

Ça vient : Vous entendez un grondement au loin. **Augmentez le Niveau d'Hostilité** de 1 et remettez cette carte dans la pioche

COUVREZ-MOI!

C'est là : Placez un **Annihilateur de la Purge** au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.

CHARGEZ! → PURGE!

Auto-réparation : Réparez un niveau de dégâts de l'**Annihilateur de la Purge** le plus proche d'un **Marchand**, ou appliquez-lui une amélioration aléatoire s'il n'est pas endommagé. S'il n'y a pas d'**Annihilateur de la Purge** sur le plateau, placez-en un au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.



PO

ARACHNOPHOBIE

DETENDU! → COUVREZ-MOI!

Ils arrivent : On entend un grondement au loin. **Augmentez le Niveau d'Hostilité** de 1 et remettez cette carte dans le paquet.

CHARGEZ!

Ils sont là : Placez une **Mère** de la **Purge** au **point d'entrée** le plus proche d'un **Marchand**, et mettez 5 **Araignées** en contact avec elle.

A L'AIDE! → PURGE!

Protéger la Mère : Toutes les **Araignées** non-engagées du plateau s'activent immédiatement - leur cible doit être l'ennemi le plus proche de la **Mère**. Tous les pions **Araignée** sur le plateau ou qui ont été défaussés sont placés à côté de le **Profil des Cuellieurs**, et ces **Araignées** sont mises en contact avec la **Mère**. S'il n'y a pas de **Mère** sur le plateau, placez une **Mère** au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**, et placez 5 **Araignées** en contact avec elle.



PO

INTERVENTION MILITAIRE

DETENDU! → ATTENTION!

Reconnaissance : Le **Corps Galactique** a été attiré à cet endroit à cause d'une activité croissante. Placez 2 Gardes du Corps Galactique au Point d'Entrée le plus proche de leur cible prioritaire.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Frappe : Le **Corps Galactique** vous surveille et s'apprête à intervenir. Placez 2 Gardes du Corps Galactique au Point d'Entrée le plus proche d'un Marchand. Puis, activez-les comme si c'était la Phase des PNJ.

Ils seront à nouveau activés lors de la Phase des PNJ.



GC

OPERATIONS MULTIPLES

DETENDU! → COUVREZ-MOI!

Cible Non Prioritaire : Vous n'êtes pas encore digne de l'attention du **Corps Galactique**. Piochez une autre Carte Événement et remettez celle-ci dans la pioche.

CHARGEZ! → PURGE!

Le Bras Armé de la Loi : Le **Corps Galactique** surveillait cet endroit et s'apprête à débarquer en force !

Placez les personnages du **Corps Galactique** qui ne sont pas encore en jeu à un Point d'Entrée aléatoire, puis placez cette Carte Événement près de celui-ci. Ces personnages s'activeront normalement lors de la Phase de PNJ. Cependant, pour le reste de la mission, chaque fois qu'un personnage du **Corps Galactique** est vaincu, placez-le sur cette carte.

Ceux-ci reviendront sur le plateau à partir de ce même Point d'Entrée lors de la prochaine Phase de PNJ.



GC

ESPION GALACTIQUE

DETENDU! → ATTENTION!

Sous Couverture : Ils vous observe depuis tout ce temps... Un **Civil** déterminé au hasard se révèle être un **Espion Galactique** ! Remplacez ce **Civil** par un **Garde du Corps Galactique**.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Agent : Un **Civil** déterminé aléatoirement se révèle être un espion galactique !

Remplacez ce **Civil** par le **Directeur Galactique**.



GC

POSTE DE SECURITE

DETENDU! → PURGE!

Raids sur les Docks : La Sécurité Locale fouille tous les vaisseaux. Chaque joueur lance le **Dé de Chance**.

- 1 : Perdez 2 objets (aléatoire) de votre *Soute*.
- 2-3 : Perdez 1 objet (aléatoire) de votre *Soute*.
- 4 : Ils ne trouvent rien, mais laissent tous vos systèmes en marche. Réduisez de 1 les **Ressources** de votre vaisseau.
- 5 : Ils ne trouvent rien, mais prennent le régulateur de votre vaisseau. Réduisez de 1 la **Propulsion** de votre vaisseau.
- 6 : Ils sont interrompus et abandonnent les recherches en laissant traîner toutes sortes de débris. Piochez un objet du sac et placez-le dans votre *Soute*, ou sur le plateau juste à côté de votre sas, si votre *Soute* est pleine.

Ensuite, placez 2 **Agents de Sécurité** devant la porte du Sas du joueur avec le **Pion de Tour**.



GC

CONTROLE ET FOUILLE

DETENDU! → PURGE!

Vérifiez-les : L'activité accrue dans le secteur a attiré l'attention de la Sécurité Locale.

Tout **Agent de Sécurité** non-engagé sur le plateau est immédiatement activé avec un résultat automatique.

De plus, ces **Agents de Sécurité** se déplaceront une seconde fois avant la **Fouille** s'ils ne parviennent pas à atteindre un **Marchand**. Ils seront activés à nouveau lors de la Phase des PNJ.

S'il n'y a pas d'**Agents de Sécurité** en jeu, placez-en 2 au Point d'Entrée le plus proche d'un **Marchand**.



GC

ESPRIT DE RUCHE NEUTRALISE

DETENDU! → PRUDENCE!

Ctrl+F5 : Toutes les figurines de la **Purge Renégate de Rang 1** s'activeront dans la Phase de la **Purge** comme s'ils étaient de la **Purge** normale durant ce round. Ils conserveront leurs Statistiques de **Renégats** mais ne gagneront pas de fiches pour quelque raison que ce soit. Si elles sont vaincues, elles suivent les règles normales de la **Purge Renégate**.

ATTENTION! → COUVREZ-MOI!

Alt+F4 : Comme ci-dessus, mais cela affecte les figurines de la **Purge Renégate** de rang 1-2.

CHARGEZ! → PURGE!

Ctrl+Alt+Del : Comme ci-dessus, mais cela affecte les figurines de la **Purge Renégate** de rang 1 à 3.



RP

DEGUISEMENT DOUTEUX

DETENDU! → ATTENTION!

Personnage suspect : 1 **Civil** entre sur le plateau au Point d'Entrée le plus proche d'un **Marchand**. Augmentez l'**Hostilité** de 1 et remettez cette carte dans la pioche.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Comme vous avez de grandes oreilles : choisissez un **Civil** au hasard (en ignorant ceux qui sont essentiels à l'objectif de la mission). Ils sont immédiatement remplacés par un **Organique Renégat**. Si l'**Organique Renégat** a déjà été révélé dans ce jeu, augmentez l'**Hostilité** de 2.



RP

PROTOCOLE DE DECOMPOSITION

DETENDU! → COUVREZ-MOI!

Transmission cryptée : Vous entendez un bruit étrange sur vos comms et vous ressentez comme un malaise.

Augmentez l'**Hostilité** de 1 et remettez cette carte dans la pioche.

CHARGEZ! → PURGE!

Dissimuler les preuves : L'**Organique** ne veut pas que ses dernières expériences soient révélées et il transmet des instructions à ses laquais pour qu'ils accélèrent leur décomposition. Tous les **Renégats de la Purge** vaincus perdent une fiche de leur Profil, y compris ceux dont les dépouilles ont déjà été récupérées par les **Marchands**.



RP

LE VAGABOND

DETENDU! → ATTENTION!

Harvester égaré : Un **Récolteur Renégat** est placée à un Point d'Entrée aléatoire. S'il est encore en vie lorsque la **Piste d'Hostilité** atteint le niveau suivant, tous les autres **Récolteurs Renégats** arriveront au Point d'Entrée le plus proche de lui lors de la prochaine Phase des PNJ. Si la **Purge Renégate** a déjà été révélée dans cette partie, augmentez l'**Hostilité** de 1.

COUVREZ-MOI!

Recherche de Cibles : Comme ci-dessus, mais placez plutôt un **Dévastateur Renégat** et augmentez l'**Hostilité** par 2 si la **Purge Renégate** a déjà été révélée.

CHARGEZ! → PURGE!

Assassin solitaire : Comme ci-dessus, mais placez plutôt un **Assassin Renégat** et augmentez l'**Hostilité** de 3 si la **Purge Renégate** a déjà été révélée.



RP

APPRENTISSAGE RAPIDE

DETENDU! → ATTENTION!

P-P-P-Prends une Fiche : Toutes les figurines de la **Purge Renégate** non-vaincues ajoutent 1 fiche à leur Profil.

A L'AIDE! → PURGE!

Techniques de Survie : La **Purge Renégate** a appris des secrets qui les rendront encore plus puissants. Les figurines de la **Purge Renégate** en jeu non-vaincues ajoutent 1 fiche à leur Profil. Placez ensuite cette carte à côté de la **Piste d'Hostilité** pour vous rappeler que l'Armure de toutes les figurines de la **Purge Renégate** jusqu'au Rang 3 est améliorée de 1 point pour le restant de la partie.



RP

HAUSSE DE LA CRIMINALITE

DETENDU! → ATTENTION!

Allez-y ! Tous les **Gangers** s'activent immédiatement comme s'il s'agissait de la **Phase des PNJ**, mais en effectuant qu'une seule action. Ils seront activés à nouveau durant la **Phase des PNJ**.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Renforcements : Placez les **Gangers** qui ne sont pas encore en jeu à un **Point d'Entrée aléatoire**. Tous les **Gangers** sont immédiatement activés comme s'il s'agissait de la **Phase des PNJ**, en effectuant qu'une seule action. Ils seront activés à nouveau durant la **Phase des PNJ**.



Z

ACTIVITES DES GANGS

DETENDU! → ATTENTION!

Criminel : Placez les 2 **Gangers** de Rang le plus faible disponibles au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Crime organisé : Placez les 4 **Gangers** de Rang le plus faible disponibles au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.



Z

DELITS MINEURS

DETENDU! → ATTENTION!

Initiation : Un **Civil** a fait ses preuves auprès du Chef du Gang local et a rejoint la bande. Choisissez un **Civil** au hasard - il est désormais considéré comme un **Ganger** pour le reste de la partie. Son **Profil** et ses statistiques restent les mêmes - placez un **Pion de Rappel** sur son **Profil** pour vous rappeler de l'utiliser comme un **Ganger**.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Hommes de Main : Le gang local a recruté. Choisissez deux **Civils** au hasard - ils sont désormais considérés comme des **Gangers** pour le reste de la partie. Leur **Profil** et leurs statistiques restent les mêmes - placez un **Pion de Rappel** sur leur **Profil** pour vous rappeler de les utiliser comme des **Gangers**.



Z

ACTIVITES DES GANGS

DETENDU! → ATTENTION!

Criminel : Placez les 2 **Gangers** de Rang le plus faible disponibles au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.

COUVREZ-MOI! → PURGE!

Crime organisé : Placez les 4 **Gangers** de Rang le plus faible disponibles au **Point d'Entrée** le plus proche d'un **Marchand**.



Z

LUTTE DE POUVOIR

DETENDU! → ATTENTION!

Prise de Contrôle Hostile : Le **Ganger** le plus proche du **Chef de Gang** (**Ganger** de Rang 3) s'active immédiatement, avec le **Chef de Gang** comme cible pour toutes ses actions.

Si le chef survit, le **Ganger** attaquant sera retiré du jeu. Sinon, le **Ganger** sera activé à nouveau durant la **Phase des PNJ**.

CHARGEZ! → PURGE!

Fusillade : Les luttes intestines au sein du gang se sont étendues à toute la région!

Suivez les règles ci-dessus. Ensuite, tous les autres **Gangers** s'activent. Chacun visera la figurine la plus proche, quel que soit son type. Ils seront activés à nouveau durant la **Phase des PNJ**.



Z

PURGE !



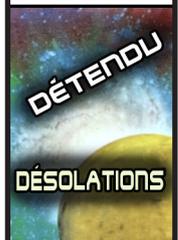
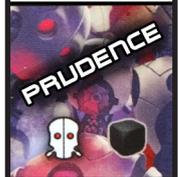
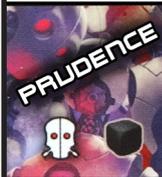
<- RECTO

PISTE D'HOSTILITÉ POUR CORE SPACE

VERSO ->

La taille de ces inserts correspond parfaitement à la plaque plastique, faite bien attention à imprimer ces inserts à la bonne taille !

PURGE !



RÉSUMÉ DES RÈGLES

ORDRE DE JEU

1. Phase d'Hostilité
2. Phase des Marchands
3. Phase de la Purge
4. Phase des PNJ
5. Phase d'Évaluation

PHASE D'HOSTILITÉ (P. 20)

- Ajoutez 1 Fiche Noire par tranche de 3 Équipages
- Piochez une Carte d'Événement

PHASE DES MARCHANDS (P. 21)

Activation alternée entre les Marchands. Chaque Marchand effectue un nombre d'Actions égale à  chaque tour.

- Les Personnages *Mis au Sol* doivent tout d'abord *Se Relever*
- Les Personnages *Vaincus* ne peuvent pas être activés tant qu'ils ne sont pas soignés (p.33)

ACTIONS (P. 21)

AVANCER (P. 22)

Jusqu'à 4", limité à 11" au maximum par round. Les Ennemis peuvent effectuer une **Attaque d'Opportunité** si le personnage se désengage d'un adversaire.

COMBAT À DISTANCE (P. 26)

Effectuer un **Combat à Distance** contre une cible à portée et en LdV. Défaussez les **Fiches de Munitions** si nécessaire. Une Fiche par round est ajoutée à la Piste d'Hostilité.

COMBAT RAPPROCHÉ (P. 25)

Effectuer un *Combat Rapproché* contre une cible en contact.

REPOUSSER (P. 28)

Lancez  ou  contre une cible en contact. Repoussez la cible d'1" par touche obtenue, peut poursuivre.

3+ touches = cible mise au sol.

 = aucun effet, la cible peut Repousser l'attaquant.

FOUILLER (P. 28)

AU CHOIX : Regarder dans une caisse en contact, prendre les objets ou les échanger.

OU Placer un  dans la salle fouillée et prendre un pion objet dans le sac de pioche.

RECHARGER (P. 29)

Utilisez un pion **Munitions**, **Chargeur de Munitions** ou **Boîte de Munitions** pour récupérer des fiches de Munitions

PERSUADER (P. 29)

Lancez un nombre de dés équivalent à la valeur  contre la cible en contact. Les touches doivent battre la valeur  de la cible.

Succès = La cible échange un objet, rejoint l'équipage ou autre (voir mission)

AUTRE (P. 29)

- Interagir,
- Se Relever,
- Revêtir une Armure
- Désenrayer une arme

ACTIONS SANS EFFORT (P. 30)

1ere Action Sans Effort **gratuite** par round, dépensez ensuite

1  ou 1 Fiche de **Talents** au-delà

- Mouvement de Proximité – Déplacement de 1"
- Utiliser un objet 
- Lancer un objet (p. 31)
- Ramasser ou Jeter un objet
- Donner/Prendre/Échanger un objet avec un autre Personnage.

COMPÉTENCES (P. 32)

Durant le tour, dépensez (x) fiches de **Talents** pour utiliser **une** Compétence disponible au niveau (x). Une seule Compétence au maximum peut être utilisée par round (y compris comme **Action Sans Effort**).

- Les Compétences **Passives** **ne dépendent pas** de Fiches de **Talents**
- Les Compétences de **Réaction** ne peuvent être effectuées que si les conditions permettent leur déclenchement.

JETS D'ATTAQUE (P. 23)

- Lancez les dés, 1 dé , les autres .  = touches
- Réduisez les touches par le Couvert (p.15)
- Réduisez les touches par la Valeur d'Armure
- Réduisez la santé de la cible par le nombre de touches restantes/Une seule touche élimine un PNJ
- 2+  = arme est enrayerée/endommagée

ARMES EXPLOSIVES (P. 31)

Lancez 1 . Touche = sur Cible, Vide = Déplace le point ciblé de 1",  = adversaire déplace le point ciblé jusqu'à 2". Puis résoudre comme pour les jets d'attaque.

STATISTIQUES DES ARMES (P. 17)

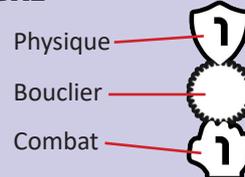
ARMES À DISTANCE



ARMES DE CORPS-À-CORPS



ARMURE



ARMES EXPLOSIVES



COMPÉTENCES

Voir pages 94-100.

ICÔNES

Voir pages 101-103.

PHASE DE LA PURGE (P. 34)

ARRIVÉE (P. 34)

Lancez un dé ou du premier au dernier de la liste.

Lancez le pour un point d'entrée.

Placez les personnages aussi prêt que possible du point d'entrée

Rang 4+ : au maximum 1 par partie.

ACTIVATION (P. 35)

Plus haut rang en premier. Choisissez une cible, puis effectuez les actions comme indiqué sur le **Diagramme des Action de PNJ** (voir ci-dessous).

Ciblez le personnage non-Purge le plus proche. Priorisez les cibles dans la LdV et hors couvert. La cible est verrouillée pour le tour.

Les **Assassins** cibleront les **Capitaines** s'ils sont dans leur LdV.

PHASE DES PNJ (P. 38)

1. Purge Renégate
2. Corps Galactique
3. Sécurité
4. Gangers
5. Pilleurs
6. Civils.

Chacun d'entre eux arrive puis s'active, les plus hauts rangs en premier. Cible l'ennemi de plus haute priorité en contact, puis dans la LdV et hors couvert, puis à couvert, et enfin n'importe où.

Si un tir cible un PNJ qui ne peut être blessé, choisissez une autre cible si possible.

PHASE D'ÉVALUATION (P. 20)

- Retirez les Pions d'Activation.
- Autre effets de «Fin de Tour»
- Passez le Pion de Tour.

CIVILS (P. 40)

Lancez le (Dé de Chance) pour déterminez la direction.

	Avancer selon la direction du
	Effectuez une Action de Combat contre la cible la plus proche. Puis effectuez 2 Actions Avancer selon la direction du S'il pas de cible, Avancer selon la direction du
	Avancer à Couvert de l'ennemi visible le plus proche. Si pas de Couvert ou d'ennemi, Avancer selon la direction du
	Rejoindre l'équipage (p.42) du Marchand le plus proche à courte portée et en LdV. Si aucun Marchand, Avancer selon la direction du
	Avancer vers le Marchand le plus proche non-engagé et en LdV. Si atteint, peut Échanger un équipement avec la cible. Si aucun Marchand n'est en LdV, Avancer selon la direction du
	Si le niveau d'Hostilité est suffisamment élevé pour un Organique , remplacez le Civil par un Organique. Sinon, le Civil ne fait rien (aucun déplacement ou action).

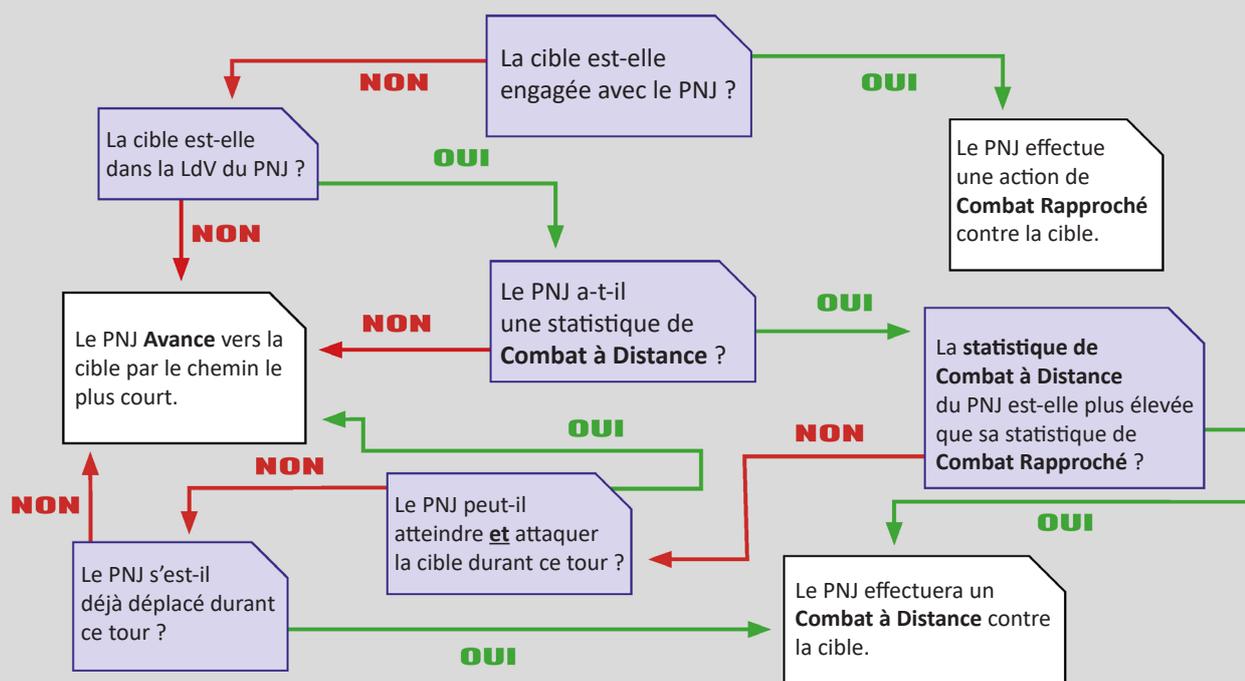
PRIORITÉ DES CIBLES

1. Purge
2. Gangers/Marchands

Pas de Mouvement à 4" ou moins d'une figurine de la Purge, sauf dans le cas d'une attaque.

Si commence à 4" ou moins de la Purge, tout mouvement doit être effectué en direction opposée afin d'atteindre **plus de 4"** de distance. Les autres actions sont effectuées normalement.

DIAGRAMME D'ACTION IA DES PNJ



Traduction et adaptation de la mise en page VF : Sébastien Jacquet (VortexZone.com)

avec l'aide considérable de Caroline (LeChienJaunequiParle) pour ses corrections éclairées.

Remerciements à Colin Young, Wayne Abela et Stewart Gibbs de Battle Systems pour leur autorisation.

Core Space and all associated characters, names, places and things are TM and © Battle Systems Ltd. 2020.

RÉFÉRENCE - CARACTÉRISTIQUES DES OBJETS



• Cet *Objet* peut être lancé à **Portée Courte** avec le nombre de dés indiqué. Si l'icône a un **M** ou **L** près de lui, l'*Objet* peut être lancé respectivement à une **Portée Moyenne** ou **Longue**



• Cet *Objet* peut être utilisé lors d'une **Action Sans Effort**.



• Cet *Objet* est rare et ne peut pas être acheté. Il peut uniquement être trouvé en utilisant l'Action *Fouille* durant une mission.



• **Rafale +1**: Vous pouvez ajouter 1 dé de Combat à votre attaque, mais vous devez retirer 1 *Fiche* de Munitions supplémentaire.



• **Rafale +2**: Vous pouvez ajouter jusqu'à 2 dés de Combat à votre attaque, mais vous devez retirer autant de *Fiches* de munitions que de dés ajoutés.



• **Tir à Pleine Capacité** : Vous pouvez vider votre arme en une seule rafale surpuissante. Cela retire toutes les *Fiches* de munitions.

Au choix :

- Ajoutez 2 dés de Combat à votre attaque si 4 ou 5 *fiches* de Munitions ont été retirées.
- Ajoutez 3 dés de Combat à votre attaque si 6 ou 7 *fiches* de Munitions ont été retirées.



• **Munitions infinies** : Cette arme n'utilise pas de *Fiches* de Munitions (et peut faire feu même si vous n'avez pas de munitions), mais une *Fiche* doit tout de même être ajoutée à la *Piste d'Hostilité* depuis la *Réserve*.



• **Fiable** : Cette arme ignore les résultats 'Danger'



• **Cible Accrochée** : Cette arme ignore les **Couverts Partiels**, et peut faire feu sur des personnages engagés en contact à n'importe quelle portée sans déterminer aléatoirement la cible.



• **Silencieux** : Cette arme n'ajoute pas de *Fiche de Munitions* à la *Piste d'Hostilité*



• **Dangereux** : Après qu'un **Combat à Distance** a été effectuée, l'utilisateur subit une attaque avec un nombre de dés de combat égal au nombre indiqué sur l'icône.



• **Tir Soutenu** : Si cette arme touche, vous pouvez immédiatement effectuer un autre **Combat à Distance** avec la même arme, comme **Action Sans Effort**. Ce second **Combat à Distance** doit cibler le même ennemi, ou un ennemi se trouvant à une **Portée Courte** de celui-ci.



• Lorsque cet *Objet* est utilisé, retournez le pion. Il y aura généralement un effet alternatif au dos du pion.



• Lorsque cet *Objet* est utilisé, défaussez-le et remettez le pion dans la pioche.



• Cette arme peut être *Rechargée* avec une **Action Sans Effort**.



• Cet *Objet* ne peut pas être utilisé durant la mission où vous le trouvez - retournez le pion pour vous en souvenir.



• Cette arme gèle la cible et lui fait perdre son prochain tour. Aucun jet n'est nécessaire. Lancez les dés comme indiqué pour les personnages respectivement à 1'' et 2''. Toute touche les gèlera aussi, quelle que soit leur Armure ou leur Couvert.



• Tous les personnages à **Portée Courte** ou moins de la cible, quels que soient la LdV, l'armure ou le couvert, ne peuvent pas effectuer d'actions de **Combat à Distance** durant ce round. Aucun jet n'est nécessaire.

 • **Réaction** : Utilisez la *Grenade de Distorsion Temporelle (TimeWarp)* immédiatement après qu'un personnage à courte portée et LdV ait été activé. Lancez un *Dé de Combat*. Sur une touche, inversez complètement l'effet des deux dernières actions de la cible. Elles sont toujours considérées comme ayant été activées. Sur un résultat *Nul* ou *Échec*, inversez uniquement la dernière action de la cible. Après utilisation, marquez votre personnage avec un *Pion de Rappel* - il perdra une action à son prochain tour.

 • **Stim** : Restaurez 2 fiches de **Santé**.

 • **Stim** : Restaurez 2 fiches de **Talents**.

 • **Stim** : Gagnez 2 actions supplémentaires pour ce tour.

 • Rechargez jusqu'à 7 fiches de **Munitions**.

 • Cet objet **disperse*** la cible le nombre de fois indiqué, ou deux fois si aucun nombre n'est indiqué, **sans qu'aucune Attaque d'Opportunité ne soit autorisée**. Lancez un seul dé – si au moins une touche est obtenue, vous pouvez choisir la direction ; sinon, elle est déterminée par le *Dé de Chance*. La cible peut être dispersée à travers un mur ou un élément de terrain, mais ne peut pas terminer son déplacement par-dessus. Elle ne peut pas être dispersée hors du plateau mais peut être dispersée en l'air si vous utilisez des terrains à plusieurs niveaux, auquel cas elle tombera depuis sa hauteur actuelle. Lancez les dés comme indiqué (le cas échéant) pour tout personnage se trouvant dans un rayon de 1'' et 2'' respectivement. Toute touche les dispersera également, dans une direction aléatoire. Notez que ceci peut être utilisé sur un personnage allié. Si l'icône se trouve sur une armure, on l'applique sur celui qui la porte.

** Il s'agit généralement d'une téléportation*

 • Cette arme ne peut plus être utilisée après qu'un Marchand a effectué une Action Recharger durant la partie – Retournez le jeton quand vous Rechargez pour vous en souvenir

Ceci remplace l'effet précédent de cette icône (voir page 91).

NOTES SUR LES ÉQUIPEMENTS

Ci-dessous vous trouverez des notes supplémentaires sur différents objets afin de clarifier leur utilisation.

OBJETS À SÉPARER

Notez que certains objets sont utilisés séparément durant vos parties de *Core Space*, et devront par conséquent être conservés séparément entre chaque partie dans des sachets ou tout autre moyen pour un accès plus aisé. Les types d'*Objets* sont :

- **Petits Objets** : Ces derniers sont toujours utilisés, et peuvent être conservés dans le sac de pioche.
- **Grands Objets** : Ceux-ci ne sont utilisés que dans les grandes caisses et doivent être conservés séparément.
- **Rare (objets **) : Ces pions ne sont utilisés que lorsque cela est précisé dans la mission et doivent être conservés séparément.
- **Objectifs (pions verts)** : Ces pions ne sont utilisés que lorsque cela est précisé dans la mission et doivent être conservés séparément.

UTILISATION DES OBJETS

Notez que ces *Objets* n'ont pas à être utilisés sur le personnage qui les porte - ils peuvent également être utilisés au bénéfice d'un personnage allié en contact avec ce personnage.

Par exemple, vous pouvez utiliser un Medi-Stim pour faire récupérer de la santé à un camarade sans devoir le lui passer auparavant.

NOTES SUR DES OBJETS SPÉCIFIQUES



Pions Crédits : Chaque fois qu'un Marchand trouve un pion Crédits, la valeur en UA de celui-ci est immédiatement ajoutée aux Ressources de l'équipage et le jeton est défaussé.



Jump Pack : Le Jump Pack est utilisable en tant qu'action Sans Effort. Il permet au personnage d'Avancer en utilisant les valeurs de l'icône Ruée figurant sur le pion.



Boîte de Munitions : Cet objet contient deux **Chargeurs de Munitions**. Lors de sa première utilisation, le pion est retourné, et à sa seconde utilisation, le pion est défaussé. Si cet objet n'a pas encore été défaussé à la fin de la mission durant une campagne, il est automatiquement restauré pour la prochaine mission.



Munitions : Le terme 'D6' correspond à un dé à 6 faces. Lancez le *Dé de Chance* pour déterminer le nombre de munitions que vous récupérez avec ce pion.



Cibleur Laser : Permet au personnage de relancer un seul dé lors de chaque **Combat à Distance** avant de déterminer le résultat. Cela peut éviter ou provoquer un enrayement.



Découpeur laser (Laser Cutter) : Cet objet permet, même sans LdV, d'ouvrir ou déverrouiller une porte située jusqu'à **Portée Moyenne** (voir p. 81 du livre de règles)



Tablette Numérique (Data Pad) : Cet objet permet, même sans LdV, d'ouvrir ou de fermer une porte située jusqu'à **Portée Moyenne** (voir p. 81 du livre de règles)



Équipement de Tech : Cet équipement est utilisé pour effectuer des *Réparations* en utilisant les règles avancées présentées dans la version Deluxe du livre de règles. Si vous n'utilisez pas ces règles, ces équipements devront être retirés du sac de pioche et laissés dans la boîte.



Pièces de Rechange de Vaisseau : Les *Pièces de Rechange* peuvent être dépensées durant la *Phase de Maintenance* pour effectuer autant de *Réparations* qu'indiqué sur le pion, sur un ou plusieurs systèmes du vaisseau.



Compétence Basique : Ces objets, tels que les *Menottes Empathiques* (Compétence *Insensible*) appliquent des *Compétences Basiques* à un personnage exactement comme si elles se trouvaient sur la *Plaque de Marchand* du personnage.



Objets exclusifs : certains équipements et armes sont exclusifs à un personnage, une espèce ou une Classe, (par ex., les *Brassards Tempête* sont exclusifs à l'espèce des *Mergs*). Ceci est indiqué sur le pion de l'objet.



Nano-Visueur de Sniper : L'icône de cet objet peut être appliquée à n'importe quelle arme à distance que le personnage tient en main. Une seule visée d'arme (comme cet objet ou le laser de visée) peut être appliquée à une attaque - les effets ne s'empilent pas.



Grande Caisse de Munitions : Cet objet contient trois lots de munitions. À la première utilisation, pivotez le pion pour avoir le 14 vers le haut. Lors de la deuxième utilisation, pivotez le pion pour avoir le 7 vers le haut, et lors de la troisième utilisation, il est défaussé. Si cet objet n'a pas encore été défaussé à la fin de mission durant une Campagne, il sera automatiquement rechargé et placé face visible lors de la mission suivante.



Module de Munitions de la Purge : Cet objet contient trois lots de munitions. À la première utilisation, pivotez le pion pour avoir le 14 vers le haut. Lors de la deuxième utilisation, pivotez le pion pour avoir le 7 vers le haut, et lors de la troisième utilisation, il est défaussé. Si cet objet n'a pas encore été défaussé à la fin de mission durant une Campagne, il sera automatiquement rechargé et placé face visible lors de la mission suivante.



Mines et détonateurs : Les mines (à gauche) n'ont aucune utilité en soi, - elles ne fonctionnent que lorsqu'elles sont associées à un détonateur (à droite). Une mine peut être jetée ou lâchée au sol *Sans Effort*.

Un détonateur peut être utilisé plus tard dans la partie, également comme une action *Sans Effort*. Il doit être utilisé dans la Portée indiquée (LdV non requise) pour résoudre et défausser une mine. Si plus d'un équipage possède un détonateur, ils ne déclencheront pas les mines des autres. Utilisez des Pions de Rappel de couleur différente pour indiquer les mines que chaque équipage peut faire exploser.



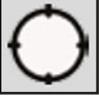
Veste Stim : lorsque cet objet est retourné, il offre tous les avantages indiqués sur son verso. Toutefois, le personnage perdra automatiquement 1 Santé à chaque Phase d'Évaluation suivante jusqu'à ce qu'il soit vaincu. Tant que l'armure est utilisée, on ne peut pas utiliser de stims de quelque nature que ce soit, ni d'objets qui redonnent de la Santé. Si le personnage est ranimé plus tard, les effets ne s'appliquent plus.



Marqueur de Matière (Matter Tagger) : Cet objet téléporte une caisse dans votre vaisseau. Lorsque vous Fouillez une caisse, retirez tout son contenu et placez-les directement dans la Soute de votre vaisseau. Tout objet qui ne peut y être placé est défaussé.

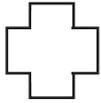
RÉFÉRENCES - ICÔNES

CAPACITÉS DE PERSONNAGE

	<p>Lorsqu'il effectue une action <i>Avancer</i> (voir page 22), ce personnage peut se déplacer d'un nombre de pouces supplémentaires équivalent au nombre indiqué dans l'icône. La limitation à 11" maximum s'applique toujours.</p>		<p>Ce personnage peut <i>Désenrayer</i> une arme avec une action Sans Effort.</p>
	<p>Lorsqu'il effectue une action de <i>Combat Rapproché</i> (voir page 25), ce joueur lance un nombre de dés équivalent au nombre indiqué dans l'icône lorsqu'il n'est pas armé. Si le <i>Marchand</i> choisit d'utiliser une arme, il utilisera alors les statistiques de l'arme.</p>		<p>Le personnage est <i>Massif</i>. Les personnages <i>Massifs</i> peuvent être vu/peuvent voir au-dessus de plus petits personnages. Tout personnage avec un numéro plus petit dans son icône <i>Massif</i>, ou sans l'icône <i>Massif</i>, ne bloquera pas la LdV vers un personnage <i>Massif</i>, mais peut servir de couvert en suivant les règles normales. Les personnages <i>Massifs</i> réduisent les tentatives d'action <i>Repousser</i> contre eux par le chiffre indiqué dans l'icône. Ils ajoutent autant de touches automatiques à leur tentative d'action <i>Repousser</i>.</p>
	<p>Lorsqu'il effectue une action de <i>Combat à Distance</i> (voir page 26), ce joueur lance un nombre de dés équivalent au nombre indiqué dans l'icône lorsqu'il n'est pas armé. Si le <i>Marchand</i> choisit d'utiliser une arme, il utilisera alors les statistiques de l'arme.</p>		
	<p>Ce personnage a une valeur d'<i>Armure Physique</i> permanente (voir page 24) équivalant au nombre indiqué dans l'icône, lorsqu'il ne porte pas d'<i>Armure</i>. S'il porte une <i>Armure</i>, il utilisera alors la valeur la plus haute.</p>		<p>Il s'agit du rang d'un PNJ (Personnage Non-Joueur)</p>
	<p>Lorsque ce personnage se déplace en contact avec un ennemi, il bénéficie d'une action de <i>Combat Rapproché</i> gratuite immédiate (voir page 25).</p>		<p>Les personnages avec cette icône ont leurs actions 'liées'. Ceci signifie que les actions qu'ils prennent durant leur tour doivent être du même type. <i>Par exemple, un personnage avec deux actions peut se déplacer deux fois ou tirer deux fois, mais ne pourra pas se déplacer et tirer durant le même tour.</i></p>
	<p>Une fois que ce personnage a été vaincu, le joueur peut lancer un nombre de dés de combat équivalent au chiffre indiqué dans l'icône lors de chaque <i>Phase des Marchands</i>. Si une touche est obtenue, le <i>Marchand</i> peut se relever et récupérer un nombre de <i>Santé</i> équivalent au nombre de touches obtenues lors de ce jet. Il s'agit de son activation durant ce round. Cela ne peut s'effectuer qu'une seule fois durant une partie.</p>		<p>Ce personnage peut porter des armes de <i>Combat à Distance</i>, mais ne peut pas les utiliser.</p>
	<p>Cette icône permet à un personnage de <i>Bondir</i> par-dessus des <i>Objets</i> et éléments de terrain. Ceci est optionnel dans le jeu de base. Le nombre au-dessus est la hauteur ou la largeur maximale en pouces des <i>Objets</i> que le personnage peut ignorer durant son déplacement. Le personnage peut se déplacer par-dessus ces objets sans pénalité. Cela inclut les passages à travers les fenêtres. Le chiffre en bas, et les autres utilisations de cette icône pour <i>Escalader</i> et <i>Sauter</i>, sont expliqués avec plus de détails dans les règles avancées du <i>Livre de Règles Deluxe</i>. Si vous utilisez ces règles, elles remplacent celles présentées ici.</p>	 	<p>Ce personnage peut porter des armes de <i>Combat Rapproché</i>, mais ne peut pas les utiliser.</p> <p>Ce personnage peut porter des <i>Objets</i>, mais ne peut pas les utiliser.</p>

RÉFÉRENCES - ICÔNES

CAPACITÉS DES OBJETS

	<p>Le personnage peut relancer un seul dé de chaque attaque avec cette arme.</p>		<p>Lorsqu'il est activé, cet objet ajoute le nombre de fiches de <i>Santé</i> indiqué dans l'icône. Cela peut amener un personnage à dépasser sa <i>Santé</i> de départ tant qu'il y a de la place sur son Profil.</p>
	<p>Le personnage peut relancer un seul dé pour chaque <i>Combat à Distance</i>.</p>		<p>Lorsqu'il est utilisé, cet objet donne au <i>Marchand</i> la valeur d'armure physique indiquée dans le bouclier durant un nombre de round indiqués dans le petit cercle (cela inclut le round en cours). Placez le pion sur l'emplacement d'Armure du <i>Marchand</i> et retirez-le lors de la <i>Phase d'Évaluation</i> après que le nombre de round soit passé.</p>
	<p>Le personnage peut relancer un seul dé pour chaque <i>Combat Rapproché</i>.</p>		<p>À chaque tour, ce personnage peut dépenser jusqu'au nombre d'actions indiqué pour donner ce nombre d'actions à un autre personnage portant un objet avec cette même icône, qui les utilisera à son prochain tour.</p>
	<p>Vous pouvez ajouter un nombre illimité de <i>Dés de Combat</i> à votre attaque, en dépensant une fiche de <i>Munitions</i> par dé supplémentaire.</p>		<p>Un personnage portant cet objet peut se déplacer librement à travers des portes fermées et verrouillées. Les portes qu'il franchit resteront fermées et/ou verrouillées si elles l'étaient déjà. Cet objet ne fonctionne que dans la mission dans laquelle il a été trouvé.</p>
	<p>Une fois qu'une attaque avec cette arme a été résolue, placez un nombre de pions Feu correspondant au nombre de touches provoquées (indépendamment des dégâts causés) près de la cible ou sur son Profil. Lors de chaque <i>Phase d'Évaluation</i>, la cible retire un pion <i>Feu</i> et perd une <i>Santé</i>. Un personnage ne peut pas avoir plus de 3 pions <i>Feu</i>. Un personnage en feu peut utiliser une action alors qu'il est <i>Couché</i> au sol pour retirer un pion <i>Feu</i>. Les personnages de la <i>Purge</i> et <i>Machines</i> retirent automatiquement un pion <i>Feu</i> à chaque fois qu'ils effectuent une action.</p>		<p>Cet objet est lancé comme une grenade. Tous les personnages se trouvant à moins de 1" du point d'explosion sont <i>Couchés</i> au sol et perdent une action à leur tour suivant (indiquez-le avec un <i>Pion de Rappel</i>). Les personnages se trouvant à moins de 2" ne sont pas frappés mais perdent quand même une action à leur prochain tour.</p>
	<p>Après qu'une attaque avec cette arme a été résolue, placez un nombre de pions Poison correspondant au nombre de touches provoquées (quel que soit les dégâts causés) près de la cible ou sur son Profil. Lors de chaque <i>Phase d'Évaluation</i>, la cible retire un pion <i>Poison</i> et perd une <i>Santé</i>. Un personnage ne peut pas avoir plus de 3 pions <i>Poison</i>. Les personnages de la <i>Purge</i> et <i>Machines</i> ne subissent jamais de pion <i>Poison</i> Tout objet qui rétablit la <i>Santé</i> peut être utilisé pour retirer des pions <i>Poison</i> à la place.</p>		<p>Lorsqu'il est lancé, tant qu'au moins une touche est marquée, cet objet n'est pas retiré de l'emplacement des objets du lanceur. Si aucune touche n'est marquée, il sera placé à côté de la cible.</p>

LEXIQUE

Le jeu original étant en langue anglaise, le matériel est également en version anglaise. De ce fait, il peut être particulièrement utile pour les joueurs francophones de connaître les correspondances des termes utilisés pour cette version française afin de vous faire profiter pleinement de Core Space.

CORE SPACE (JEU DE BASE)

- **Objective** : Objectif
- **Mission Objective** : Objectif de Mission
- **Carry** : Malette
- **1 Career** : Carrière +1 (Pion d'Éradication)

COMPTEUR D'HOSTILITÉ

- **Relaxed** : Détendu !
- **Guarded** : Prudence !
- **Watch Your Back** : Attention !
- **Cover Me** : Couvrez-moi !
- **Charge** : Chargez !
- **Kill Me** : À l'Aide !
- **Purge** : Purge !

PROFILS DE MARCHAND

- **Health** : Santé
- **Actions** : Actions
- **Skills** : Talents (terme officiel «Compétences»)
- **Career** : Carrière
- **Captain** : Capitaine
- **Crew** : Équipage

PLAQUES DE CLASSE

- **Soldier** : Soldat
- **Hunter** : Chasseur
- **Tech** : Tech
- **Machine** : Machine
- **Crewman** : Membre d'Équipage
- **Augmented** : Augmenté
- **Support** : Soutien

ÉQUIPAGES

ÉQUIPAGE DU ION HOPE (BOITE DE BASE CORE SPACE)

- **Line Rifle** : Fusil Linéaire
- **Common Pistol** : Pistolet Commun
- **Energy Pistol** : Pistolet à Énergie
- **Grenade (Ballistic)** : Grenade (Ballistique)
- **Energy Baton** : Bâton à Énergie
- **Havoc Pistol (Chemical)** : Pistolet Ravageur (Chimique)
- **Utility Knife** : Lame Rétractable
- **Combat Stim** : Stim de Combat
- **Combat Jacket Custom** : Veste de Combat (Customisé)
- **Ammo Mag / 7 Ammo** : Chargeurs de Munitions / 7 Munitions
- **Data Credits 2 UA** : Crédits Numériques 2 UA

ÉQUIPAGE DU BLACK MARIA (BOITE DE BASE CORE SPACE)

- **Ammo Mag / 7 Ammo** : Chargeurs de Munitions / 7 Munitions (2 exemplaires)
- **Tech Pack (+1 Repair)** : Équipement de Tech (Réparation +1 dé)
- **Combat Vest Shinier** : Veste de Combat Super Neuve
- **Shield Belt** : Ceinture-Bouclier
- **Antique Revolver** : Révolver Antique
- **Knife** : Couteau (2 exemplaires)
- **Military Pistol** : Pistolet Militaire
- **Common Pistol** : Pistolet Commun
- **Shock Rifle** : Fusil Incapacitant

LA PURGE

- **Harvester** : Récolteur
- **Devastator** : Dévastateur
- **Assassin** : Assassin
- **Live One** : Organique
- **Gatherers** : Cueilleurs
- **Mother** : Mère
- **Spiders** : Araignées
- **Annihilator** : Annihilateur
- **Charged** : Chargé

PLAQUE DE VAISSEAU

RECTO

- **Home / Vessel** : Foyer / Vaisseau
- **Propulsion** : Propulsion
- **Life Support** : Systèmes de Survie
- **Supplies** : Réserves
- **Hull Integrity** : Intégrité de la Coque
- **Upgrades** : Améliorations
- **Assets** : Ressources

AMÉLIORATION DU SCANNER

- **Medium** : (Portée) Moyenne
- **Any** : N'importe où
- **Spawn** : Réapparition

AMÉLIORATION DE L'AUTO-DÉFENSE DU SAS

- **Passive** : Passif

VERSO

- **Designation** : Classification
- **Equipment Hold** : Soute d'équipement

Listing des Pions/Équipements disponibles dans le jeu de base (Hors Équipages Black Maria et Ion Hope)

ARME DE COMBAT RAPPROCHÉ

- **Knife** : Couteau
- **Utility Knife** : Lame Rétractable
- **Combat Knife** : Couteau de Combat
- **Combat Knife *Crafted*** : Couteau de Combat *Artisanal*
- **Energy Combat Knife** : Couteau de Combat à Énergie
- **Short Sword** : Épée Courte
- **Short Sword *Crafted*** : Épée Courte *Artisanale*
- **Combat Axe** : Hache de Combat
- **Baton** : Matraque
- **Energy Baton** : Matraque à Énergie
- **Combat Sword** : Épée de Combat

PIONS D'ÉQUIPEMENT

- **Ammo Loose** : Munitions (5 exemplaires)
- **Ammo Mag** : Chargeur de Munitions (3 exemplaires)
- **Medi-Stim** : Médi-Stim (6 exemplaires)
- **Medi Pack** : Matériel Médical
- **Combat Stim** : Stim de Combat (2 exemplaires)
- **Laser Cutter** : Découpeur Laser
- **Data Pad** : Tablette Numérique
- **Ammo Box** : Caisse de Munitions (2 exemplaires)
- **Sensor Google** : Lunettes de Détection
- **Target Laser / Ranged Re-Roll** : Cibleur Laser / Relance Distance
- **Tech Pack** : Équipement de Tech
- **Ship Parts 1 Repair** : Pièces de Rechange 1 Réparation
- **Ship Parts 2 Repair** : Pièces de Rechange 2 Réparations
- **Data Credits 2 UA** : Crédits Numériques 2 UA
- **Data Credits 3 UA** : Crédits Numériques 3 UA
- **Data Credits 5 UA** : Crédits Numériques 5 UA
- **Mission Objective** : Objectif de Mission

ARMURE

- **Combat Vest** : Veste de Combat
- **Combat Vest Shiny** : Veste de Combat *Neuve*
- **Combat Jacket** : Veste de Combat
- **Shield Belt** : Ceinture-Bouclier
- **Shield Belt Shiner** : Ceinture-Bouclier *Neuve*
- **Jacket Blades** : Lames de Défense

ARME DE COMBAT À DISTANCE

- **Outland Pistol** : Pistolet Exotique (2 exemplaires)
- **Outland Pistol *Custom*** : Pistolet Exotique *Custom*
- **Outland Pistol *Enhanced*** : Pistolet Exotique
- **Common Pistol** : Pistolet Commun
- **Common Pistol *Custom*** : Pistolet Commun *Custom*
- **Common Pistol *Enhanced*** : Pistolet Commun *Amélioré*
- **Energy Pistol** : Pistolet à Énergie
- **Military Pistol** : Pistolet Militaire (**Remarque** : 2 exemplaires ; 2 x  et 1 x )
- **Military Pistol *Enhanced*** : Pistolet Militaire *Amélioré*
- **Officer's Pistol** : Pistolet d'Officier
- **Machine Pistol** : Pistolet Mitrailleur
- **Outland Rifle** : Fusil Exotique
- **Outland Energy Rifle** : Fusil à Énergie Exotique
- **Outland Energy Rifle *Enhanced*** : Fusil à Énergie Exotique *Amélioré*
- **Outland Energy Rifle *Custom*** : Fusil à Énergie Exotique *Custom*
- **Combat Rifle** : Fusil de Combat
- **Combat Rifle *Custom*** : Fusil de Combat *Custom*
- **Energy Rifle** : Fusil à Énergie
- **Machine Rifle** : Fusil Mitrailleur
- **Military Rifle *Enhanced*** : Fusil Militaire *Amélioré*
- **Sniper Rifle** : Fusil de Sniper
- **Grenade *Ballistic*** : Grenade *Ballistique*

PIONS D'ÉQUIPEMENT RARES

- **Raw Blue / Energy Flash** : Azurium / Flacon d'Énergie
- **Impact Suit** : Combinaison d'Impact
- **Energy Pistol *Custom*** : Pistolet à Énergie *Custom*
- **Officer's Pistol *Custom*** : Pistolet d'Officier *Custom*
- **Vapour Pistol *Custom*** : Pistolet *Custom*
- **Incinerator Gun *Chemical*** : Fusil Incinérateur *Chimique*
- **Mayhem Gun *Chemical*** : Fusil Chaos *Chimique*
- **Paragon Sword** : Épée Paragon

EXTENSION ÉQUIPAGES

ÉQUIPAGE DU YAMATO

- **Ammo Mag / 7 Ammo** : Chargeurs de Munitions / 7 Munitions (2 exemplaires)
- **Storm Bracers** : Brassards Tempête
- **Merg Plating / Merg Only** : Protection Merg / *Merg Uniquement*
- **Empathic Cuffs** : Bracelets Empathiques
- **Military Coat** : Manteau Militaire
- **Knife** : Couteau (2 exemplaires)
- **Common Pistol** : Pistolet Commun
- **Military Pistol** : Pistolet Militaire
- **Machine Pistol** : Pistolet Mitrailleurs

ÉQUIPAGE DU CYGNUS

- **Bio-Tag Rifle** : Fusil Bio-Tag
- **Energy Pistol** : Pistolet à Énergie
- **Grenade T-Port Pulse** : Grenade Téléportation *Impulsion*
- **Grenade E.M.P.** : Grenade à Impulsion Electro Magnétique *Impulsion*
- **Combat Vest** : Veste de Combat
- **Combat Vest Shinier** : Veste de Combat Super Neuve
- **Chit Carapace / Chit Only** : Carapace de Chit / Chit Uniquement
- **Medi-Pack / 4 Health** : Médi-Pack / 4 Santé
- **Ammo Mag / 7 Ammo** : Chargeurs de Munitions / 7 Munitions (2 exemplaires)
- **Target Laser / Ranged Re-Roll** : Cibleur Laser / Relance de Tir

ÉQUIPAGE DU SKYLARK

- **Flak Jacket Shiny** : Gilet pare-balles *Neuf*
- **Titan's Fist** : Poing de Titan
- **Grenade Energy** : Grenade Énergie
- **Neoflex Plate** : Plaque de Néoflex - *Mech uniquement*
- **Shield Module Upgrade** : Module Bouclier *Amélioration - Mech uniquement*
- **Shield Pod Upgrade** : Capsule Bouclier *Amélioration (Remarque : icône ☸)*
- **Utility Knife** : Lame Rétractable
- **Grenade Energy** : Grenade à Énergie (*Augmenté uniquement*)
- **Energy Baton** : Bâton à Énergie
- **Officer's Pistol Custom** : Pistolet d'Officier *Custom*
- **Data Credits 2 UA** : Crédits Numériques 2 UA

ÉQUIPAGE DU POSÉIDON

- **Shock Assault Tonfa** : Tonfa à Décharge Électrique
- **Grenade Time Pulse** : Grenade Temporelle *Impulsion*
- **Flak Jacket Shiny** : Gilet Pare-balles *Neuf*
- **Havoc Pistol Chemical** : Pistolet Ravageur *Chimique*
- **Combat Axe** : Hache de Combat
- **Military Pistol Enhanced** : Pistolet Militaire *Amélioré*
- **Outland Pistol Custom** : Pistolet Exotique *Custom*
- **Flak Jacket Shiny** : Gilet pare-balles *Neuf*
- **Flak Jacket Shiny** : Gilet pare-balles *Neuf (Rare)*
- **Ammo Mag / 7 Ammo** : Chargeurs de Munitions / 7 Munitions
- **Jump Pack** : Réacteur Dorsal

EXTENSION GALACTIC CORP

PROFILS DE PERSONNAGE

- **Galactic Corps** : Corps Galactique
- **Director** : Directeur
- **Juggernaut** : Juggernaut
- **Guard** : Garde
- **Warden** : Agent
- **Apprehended** : Appréhendé

PIONS D'ÉQUIPEMENT

- **Jump Pack** : Réacteur Dorsal
- **Ammo Mag / 7 Ammo** : Chargeurs de Munitions / 7 Munitions
- **Data Pad / Hack M Range** : Tablette Numérique / Piratage Portée M
- **Medi-Stim / 2 Health** : Médi-Stim (+2 Santé)
- **Military Pistol** : Pistolet Militaire
- **Machine Pistol** : Pistolet Mitrailleur
- **Energy Baton** : Grenade à Énergie
- **Grenade E.M.P.** : Grenade I.E.M. *Impulsion*
- **Grenade Time Pulse**: Grenade Temporelle *Impulsion*
- **Energy Pistol** : Pistolet à Énergie
- **Juggernaut Riot Fist** : Poing Anti-émeute de Juggernaut (Rare)

PLAQUE APPREHENDED (APPREHENDÉ)

- **1** : Circule ! (Aucune Pénalité)
- **2-3** : Sale Punk ! (Amende de 2UA)
- **4-5** : On sait qui tu es ! (Amende de 5UA)
- **6** : T'es fini ! (Manque 1d6 Missions)

EXTENSION SHOOTOUT AT ZED'S

- **Magnum Pistol** : Pistolet Magnum
- **Outland Pistol Custom** : Pistolet Exotique *Custom*
- **Military Pistol** : Pistolet Militaire
- **Grenade T-Port Pulse** : Grenade de Téléportation *Impulsion*
- **Grenade Frag Ballistic** : Grenade à Fragmentation *Ballistique*
- **Short Sword** : Épée Courte
- **Short Sword Crafted** : Épée Courte *Artisanal* (**Remarque** : 3 / 0 / 2)
- **Thump Knife**: Poignard
- **Energy Combat Knife** : Couteau de Combat à Énergie
- **Power Claw** : Griffes Énergétiques
- **Outland Hatchet Crafted** : Hachette Exotique *Artisanal*
- **Data Pad / Hack M Range** : Tablette Numérique / Piratage Portée M
- **Medi-Stim / 2 Health** : Médi-Stim (+2 fiches Santé)
- **Combat-Stim / 2 Action** : Médi-Stim (+2 fiches Action)
- **Laser Cutter Breach Door** : Découpeur Laser - Détruit les Portes
- **Ammo Box / 7+7 Ammo** : Caisse de Munitions / Munitions 7+7
- **Ship Parts 2** : 2 Pièces de Rechange de Vaisseau
- **5000 Credits** : 5000 Crédits
- **Raw Blue** : Azurium
- **Shield Pod Upgrade** : Capsule-Bouclier *Amélioration*
- **Shield Belt Custom** : Ceinture-Bouclier *Customisé*
- **Combat Vest** : Veste de Combat

EXTENSION SHIFT CHANGE AT MEGACORP

- **Shift Change at MegaCorp** : Changement d'équipe à la MégaCorp

NOUVELLES PLAQUES DE CLASSE

- **Engineer** : Ingénieur
- **Scientist** : Scientifique
- **Scavenger** : Pilleur
- **Operations** : Opérations
- **Management** : Administration

RÉSUMÉ ACTIONS IA SUR LES PROFILS DE PERSONNAGES

- **Mission** : Suivre la Mission
- **Attack** : Attaquer
- **Hide** : Se Cacher
- **Get Out** : S'Enfuir
- **Alarm** : Donner l'Alarme
- **Lockdown** : Verrouiller

PIONS D'ÉQUIPEMENT

- **Flash Bomb** : Bombe Aveuglante
- **Bio-Tag Blade** : Lame Bio-Tag
- **Burst Vest** : Veste Renforcée
- **Ship Parts** : Pièces de Rechange
- **Breach Rifle** : Fusil Transperceur
- **P.T.D. Vest** : Veste D.T.P. (Dispositif de Téléportation Portatif)
- **Tactical Rifle** : Fusil Tactique
- **Cyclone Rifle** : Fusil Cyclone
- **Quell's Fury / Chemical** : Rage de Quell / Chimique
- **Objective** : Objectif
- **Stim Vest** : Veste Stim
- **Ammo Box Large** : Grande Caisse de Munitions
- **Thump Knife** : Cran d'arrêt
- **Combat Vest Shinier** : Veste de Combat Super Neuve
- **Shield Belt Custom** : Ceinture-Bouclier Custom
- **Machine Rifle** : Fusil Mitrailleur
- **Shock Rifle** : Fusil Incapacitant
- **Line Rifle** : Fusil Linéaire
- **Combat Jacket Custom** : Veste de Combat Custom

NANO-PIONS

- **Mine** : Mine
- **Health Stim** : Stim de Santé
- **Combat Stim** : Stim de Combat
- **Ammo Mag** : Chargeur de Munitions
- **Burst Shield** : Bouclier Renforcé
- **Throwing Blade** : Lame de Lancer
- **Grenade** : Grenade
- **Time Bomb** : Bombe Temporelle
- **Comms Unit** : Communicateurs
- **Detonator (M)** : Détonateur (M)
- **Detonator (L)** : Détonateur (L)
- **Sniper Sight** : Viseur de Sniper
- **Targer Laser** : Cibleur Laser

EXTENSION PURGE OUTBREAK

- **Mother's Venom** : Venin de la Mère

EXTENSION GET TO THE SHUTTLE

- **Shuttle** : Navette

EXTENSION ROGUE PURGE

PROFILS DE PERSONNAGE

- **Rogue Purge** : Purge Renégate
- **Rogue** : Renégat

PIONS D'ÉQUIPEMENT

- **Pumped Strong-Arm** : Rayonneur Suralimenté
- **Shield Clamp** : Pince-Bouclier
- **Ammo Module** : Module de Munitions
- **Matter Tagger** : Marqueur de Matière
- **Power Clamp** : Pince Énergétique
- **Target Lens** : Lentille de Visée
- **Cloth Graft**: Tissu Greffé
- **Anni's Wing** : Ailes d'Anni
- **Mother's Orb** : Orbe de la Mère
- **Mother's Orb 2.0** : Orbe 2.0 de la Mère
- **Mother's Gaze** : Regard de la Mère
- **Mother's Disruptor** : Disrupteur de la Mère
- **Hunter's Brace** : Collier de Hunter
- **Harvey's Bang** : Claqueur de Harvey
- **Harvey's Banger** : Gros Claqueur de Harvey
- **Harvey's Gauntlet** : Gantelet de Harvey
- **Harvey's Twin** : Jumeaux de Harvey
- **Devon's Strong-Arm** : Rayonneur de Devon
- **Assassin's Claw** : Griffe d'Assassin
- **Assassin's Pride** : Orgueil de l'Assassin
- **Armour** : Armure
- **Equip** : Équipé