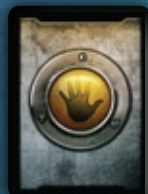




Welcome to the Panic Station



46 cartes Fouille contenant les objets que vous pourrez trouver pendant votre mission. Ce paquet contient aussi une carte Hôte.



20 cartes Exploration qui forment la base à « nettoyer » pendant la mission.



12 cartes Personnage. Chaque joueur contrôle 2 personnages pendant la partie.



12 cartes Scan utilisées lors des scan thermiques pour détecter les personnages infectés. Il y en a 6 positives (rouges) et 6 négatives (bleues)



12 jetons Personnage en bois pour marquer la position des personnages. 2 dans chacune des couleurs : un soldat et un androïde.



10 jetons Parasite en bois. Ils représentent les parasites qui arpentent la base. Il y en a 5 noirs (les plus gros) et 5 gris (normaux).



18 cartes Infection réparties en 6 lots de 3 (un lot par joueur) utilisées par les joueurs infectés pour essayer de contaminer les humains. Leur dos est identique à celui des cartes Fouille.



1 dé 4 faces pour résoudre les placements et mouvements des parasites.



1 plateau Scan Thermique. Il recevra les 2 piles de cartes lors des tests.

Panic Station est un jeu coopératif qui vous rendra paranoïaque dans lequel vous contrôlez 2 membres du Corps d'Extermination envoyé par le gouvernement pour enquêter sur la présence de formes de vie extraterrestres hostiles. Les joueurs devront traverser la base avec leurs Androïdes et leurs Soldats à la recherche d'équipements qui leur permettront de réussir leur mission : trouver et détruire le Nid des Parasites caché dans un recoin de ce sinistre endroit. Si un joueur parvient à faire entrer son Soldat dans le Nid des Parasites et à jouer 3 cartes Jerrican pour alimenter son lance-flammes, les Humains remportent la partie.

Toutefois, l'un des joueurs va devenir l'Hôte, le premier porteur du virus extraterrestre. Il doit garder son identité secrète et infecter autant de membres de l'équipe que possible pour s'en faire des alliés et empêcher les Humains de remplir leurs objectifs. Seuls les joueurs qui parviendront à discerner les comportements étranges chez leurs partenaires auront une chance de survivre aux joueurs infectés et aux parasites.

Panic Station est un jeu où la paranoïa règne, vous ne pouvez faire réellement confiance à personne. Parviendrez-vous à résister à la folie et à détruire la source du mal ?

Mise en place

Au début du jeu, chaque joueur reçoit :

- 2 jetons Personnage et 2 cartes Personnage dans la couleur de son choix (un Soldat et un Androïde)
- 3 cartes Infection de la couleur correspondante
- 2 cartes Scan : une « positive » et une « négative »



Carte Hôte

Placez la Salle du Réacteur au milieu de la table. C'est la pièce qui est entourée des numéros 1 à 4. Il s'agit du lieu de départ. Les joueurs laissent leurs cartes Scan de côté jusqu'à ce qu'ils en aient besoin pour un Scan Thermique.

Chaque joueur reçoit une carte Jerrican et une carte piochée au hasard parmi les cartes Fouille. Chaque joueur regarde ensuite secrètement sa main. Si l'un d'entre eux a reçu une carte Alerte Parasite, il doit la résoudre immédiatement (voir page 12) et prendre une autre carte en remplacement.

Ensuite prenez autant de cartes Fouille que le double du nombre de joueurs et ajoutez-y la carte Hôte. Mélangez ces cartes et placez-les sur le dessus de la pioche de cartes Fouille.

Les joueurs placent leurs deux cartes Personnage face visible devant eux avec les 4 cœurs vers le centre de la table (santé maximum). Ces cartes seront utilisées pour suivre le niveau de vie de chaque personnage. De ce niveau dépend le nombre de Points d'Action (PA) dont ils disposeront à chaque tour.

Enlevez la carte Nid (avec le cocon) et la carte représentant le Terminal (avec un ordinateur sur un bureau) du paquet de cartes Exploration. Formez deux piles grossièrement équivalentes, mélangez le Terminal avec la première puis ajoutez le Nid parmi les cinq dernières cartes de cette même pile. Placez ensuite la deuxième pile par-dessus la première pour former la pioche de cartes Exploration.



Carte Nid



Carte Terminal

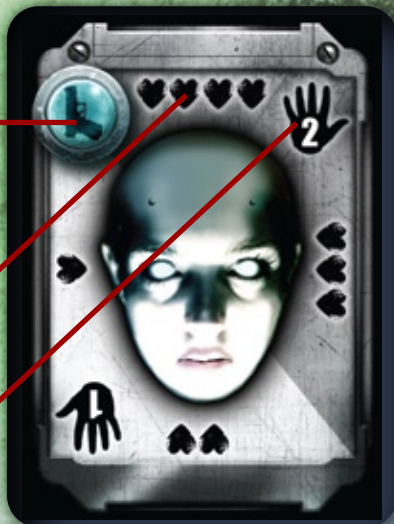
Déterminez au hasard qui sera le premier joueur (il le restera pour toute la partie).

Les cartes Personnage en détail

Cette icône représente le type d'arme dont le personnage est équipé. Les Androïdes portent des pistolets, ce qui est idéal pour garder les parasites à distance. Cependant ils ne peuvent pas remplir la mission sans les Soldats. Comme le montre l'icône sur leur carte Personnage, ces derniers sont les seuls à pouvoir utiliser un lance-flammes, indispensable pour détruire le Nid.

Les Points de Vie (PV - représentés par les cœurs) déterminent le nombre de Points d'Action (PA) disponibles. Un personnage avec 3 ou 4 PV reçoit 2 PA alors qu'un personnage avec seulement 1 ou 2 PV reçoit 1PA.

Chaque personnage démarre avec 4 PV et 2 PA. Quand un personnage est blessé, pivotez sa carte dans le sens anti-horaire (sens contraire des aiguilles d'une montre) pour chaque PV perdu. La position de la carte vous montre aussi s'il perd un Point d'Action. Quand un Personnage perd son dernier Point de Vie il est éliminé du jeu et son jeton est retiré du plateau.



Chaque joueur n'a qu'une seule main de cartes et peut les utiliser aussi bien pour son Androïde que pour son Soldat, sans se soucier d'où elles viennent ni de qui les a trouvées. Même si un personnage meurt, le joueur conserve toutes ses cartes. En résumé, les objets ne sont pas rattachés à un personnage en particulier.

Structure du Tour

Un tour de Panic Station consiste en 2 phases : la phase Parasite suivie de la phase Equipe.

Phase Parasite

S'il y a des parasites sur le plateau, ils se déplacent. Le premier joueur lance le dé 4 et reporte le résultat dans la Salle du Réacteur pour savoir dans quelle direction ce déplacement a lieu. Déplacez tous les parasites d'une pièce dans la direction correspondante à moins qu'ils ne soient bloqués par un mur, une porte fermée ou que ce déplacement ne les conduise dans une pièce pas encore révélée. Après ce déplacement chaque parasite attaque tous les personnages éventuellement présents dans la pièce où il se trouve. Un parasite noir inflige deux blessures, un parasite gris seulement une.

Quand un parasite noir est blessé (par les armes de l'équipe), on le retourne du côté gris et il ne fera plus qu'une blessure par attaque.



Dans cet exemple, le lancé de dé « parasite » a donné un « 2 ». La Salle du Réacteur indique que tous les parasites se déplacent d'une pièce vers la droite. Le parasite du haut se déplace dans la Salle du Réacteur mais le parasite du bas ne peut pas se déplacer car il est face à un mur, il reste donc au même endroit.

Phase Equipe

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur peut dépenser ses PA, en fonction des indications de leurs cartes Personnage. Au début du premier tour, avant de faire sa première action, chaque joueur place ses deux jetons Personnage dans la Salle du Réacteur.

Point très important, les PA d'un joueur se cumulent et il peut les dépenser comme bon lui semble : s'il a un Androïde avec 2 PA et un Soldat avec 1 PA, il les ajoute et possède donc 3 PA au total. Il peut tous les utiliser pour un seul personnage (peu importe qui les fournit) ou les répartir entre ses deux personnages. Un joueur n'est pas obligé d'utiliser tous ses PA durant son tour de jeu. Les actions disponibles coûtent toutes 1 PA et peuvent toutes être répétées plusieurs fois dans un même tour. Les joueurs peuvent :

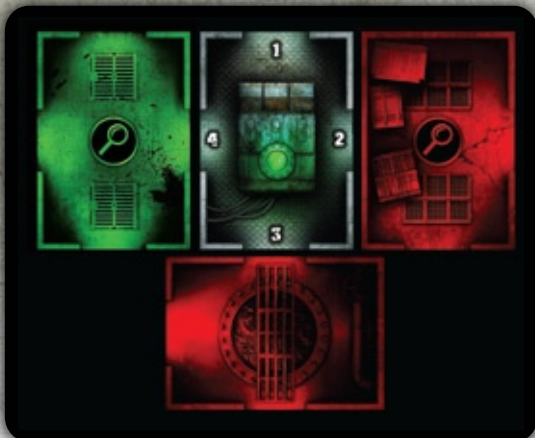
1. Explorer

Explorer permet d'agrandir l'aire de jeu formée par les cartes Exploration. Tous les joueurs commencent la partie avec leurs 2 personnages dans la Salle du Réacteur. Comme les cartes Exploration sont double face, les joueurs peuvent voir à l'avance quelle sera la prochaine pièce à entrer en jeu.

Quand un personnage explore, il dépense 1 PA pour prendre la première carte de la pile Exploration et la place **adjacente à la pièce où il se trouve**. Il doit s'assurer que l'icône (s'il y en a une) au centre de la carte est du côté noir, ce qui signifie que la pièce n'a pas encore été fouillée. De plus, cette nouvelle pièce doit être connectée à la (aux) pièce(s) adjacente(s) de sorte qu'aucune porte (qu'elle soit fermée ou ouverte) ne donne sur un mur. Le joueur peut choisir l'orientation de la carte mais elle doit rester verticale.

Dans cet exemple, 3 pièces sont placées adjacentes à la Salle du Réacteur grâce à l'action Explorer. Cependant une seule (sur la gauche) est placée correctement. La carte de droite ne peut pas être placée ici car l'une des portes de la Salle du Réacteur conduirait à un mur. La pièce du bas est également mal placée car elle est horizontale et non verticale.

Un joueur ne peut pas placer deux portes de sécurité fermées l'une en face de l'autre.



Si un joueur ne peut pas placer la carte Exploration adjacente à la pièce où il se trouve, il doit la placer ailleurs sur le plateau, toujours verticale et connectée aux cartes voisines. S'il n'y a aucun emplacement possible, le joueur peut remettre cette carte sous la pioche et essayer de placer la carte suivante sans avoir à payer une nouvelle action. Il ne peut toutefois le faire qu'une seule fois dans son tour, s'il ne peut pas placer la seconde carte, son action « Explorer » échoue et il ne peut plus explorer à ce tour.



Courir

Entrer dans les pièces contenant ce symbole donne la possibilité de faire un deuxième déplacement dans n'importe quelle direction possible.



Alerte Parasite

Entrer dans ce type de pièce attire l'attention d'un parasite à proximité. Le joueur qui entre dans cette pièce lance le dé 4, consulte la Salle du Réacteur et place un jeton Parasite dans la pièce adjacente correspondante, même si celle-ci n'est pas reliée par une porte. S'il n'y pas de pièce dans la direction indiquée, le parasite est placé dans la même pièce que le personnage qui vient de déclencher l'alerte. On place par défaut toujours un jeton Parasite gris. On ne fait apparaître un parasite noir que s'il n'y a plus de parasite gris disponible. Les parasites n'infligent pas de blessures quand ils apparaissent, seulement quand ils se déplacent (Phase Parasite).

Une pièce de ce type, une fois fouillée, devient très dangereuse puisqu'elle peut faire apparaître deux parasites si un joueur souhaite la fouiller : un premier simplement lorsqu'il entre dans la pièce (à cause de l'icône parasite) et un deuxième car la pièce a déjà été fouillée (icône rouge, voir l'action 4. Fouiller une pièce ci-dessous). Faites toujours apparaître les parasites avant toute chose, que ce soit tirer une carte Fouille ou toute autre action dans une pièce.

2. Se Déplacer

Se déplacer entre deux pièces par une porte ouverte coûte 1 PA. Certaines pièces sont fermées par des portes de sécurité que l'on ne peut ouvrir qu'avec des cartes magnétiques disséminées dans le paquet de cartes Fouille. Noter que certaines cartes Exploration représentent 2 pièces différentes, se déplacer de l'une à l'autre coûte donc 1 PA.

3. Ouvrir le feu

Seuls les Androïdes peuvent tirer avec leur pistolet pour 1 PA et seulement s'ils ont une balle à dépenser. Les cartes Munitions se trouvent dans le paquet de cartes Fouille. Elles sont pivotées dans le sens anti-horaire pour suivre le décompte des balles de la même façon que le sont les cartes Personnages pour les PV. Une balle suffit pour se débarrasser d'un parasite standard (gris) qui retourne alors à la réserve mais un gros parasite (noirs) blessé (touché une fois) est retourné côté gris et devient un parasite standard. Il faut donc deux balles pour se débarrasser d'un parasite noir. Les Soldats sont armés de lance-flammes qui servent uniquement à détruire le Nid. Ils doivent donc compter sur leurs équipiers et leur sens tactique pour échapper aux parasites.

Les Androïdes peuvent également tirer sur les personnages des autres joueurs de la même manière.

4. Fouiller une pièce

Une pièce avec une icône en son centre peut être fouillée (peu importe l'icône). Pour montrer qu'une pièce a été fouillée, retournez la carte du côté de l'icône rouge. Fouiller une pièce avec une icône rouge fait apparaître un parasite dans les parages après un lancer du dé 4 comme pour l'« Alerte Parasite ». S'il reste un parasite gris en réserve, placez-le en priorité avant de passer aux noirs. Si tous les parasites sont en jeu, on résout la nouvelle apparition en déplaçant un parasite déjà en jeu sur la pièce nouvellement désignée par le dé. Le joueur qui déclenche cette apparition choisit quel parasite est déplacé. Les parasites tués pendant la partie rejoignent la réserve et sont donc de nouveau disponibles. Quand un personnage dépense 1 PA pour fouiller, il prend une carte sur la pioche de cartes Fouille et l'ajoute à sa main, sauf s'il pioche une carte « Alerte Parasite ». Dans ce cas il doit la résoudre immédiatement comme décrit précédemment. Il ne pioche pas de carte de remplacement (ce n'est le cas que lors de la Mise en Place du jeu).

Au premier tour de jeu, chaque joueur doit effectuer au moins une fouille.



Entrepôt

Les entrepôts contiennent une grande quantité de matériel. Fouiller ici pour la première fois permet au joueur de piocher trois cartes Fouille au lieu d'une. S'il pioche une carte Alerte Parasite il doit la résoudre immédiatement. Comme lors d'une fouille classique, cette dernière n'est pas remplacée. Une fois retournés, les entrepôts montrent une icône rouge avec un « 1 » ce qui signifie qu'à partir de maintenant, fouiller ici ne fera plus piocher qu'une seule carte Fouille.





Fouille en Equipe

Ces pièces peuvent être fouillées en solo comme d'habitude mais aussi en équipe. Deux personnages se trouvant dans cette même pièce peuvent la fouiller ensemble mais le joueur qui lance la fouille est le seul à dépenser 1 PA. Les cartes piochées sont distribuées aléatoirement face cachée entre les personnages présents. Chaque joueur qui reçoit une carte Alerte Parasite doit la révéler et la résoudre immédiatement.

Attention, si le joueur dont c'est le tour a attaqué un autre joueur dans cette pièce, il ne peut plus lancer de Fouille en Equipe (voir page 10).

5. Activer le Terminal

L'ordinateur du Terminal a trois fonctions mais un joueur ne peut en utiliser qu'une seule par tour, même si deux ordinateurs sont disponibles.

Activer l'une de ses fonctions coûte 1 PA:



Réaliser un Scan Thermique

Les joueurs peuvent dépenser 1 PA pour réaliser un Scan Thermique de toute la base afin de détecter d'éventuels membres infectés dans l'équipe. Lors d'un scan, on forme 2 piles de cartes Scan : chaque joueur place face cachée la carte Scan représentant son véritable état (infecté ou non) sur l'emplacement de gauche du plateau Scan Thermique puis place sa deuxième carte sur l'emplacement de droite. La pile de gauche est ensuite mélangée toujours face cachée et les cartes sont révélées une par une, montrant la situation actuelle de l'équipe. Après le test, les joueurs reprennent chacun une carte positive et une négative.

Ouvrir toutes les portes de sécurité

En dépensant 1 PA, un personnage peut ouvrir toutes les portes de sécurité qui ne peuvent normalement être ouvertes qu'avec les cartes magnétiques qui se trouvent parmi les cartes Fouille (voir page 11). Les portes restent ouvertes pour tout le tour en cours mais se refermeront automatiquement dès le début du prochain tour.

Découvrir une pièce

Le joueur peut activer les caméras de sécurité pour découvrir une pièce cachée. En dépensant 1 PA le joueur peut ajouter une nouvelle carte Exploration adjacente à n'importe quelle pièce déjà découverte en respectant les règles de placement décrites plus tôt. Il s'agit d'une exception à la règle selon laquelle toute nouvelle carte Exploration doit être adjacente à la pièce où se trouve le joueur qui la révèle. Cette action ne peut être réalisée qu'une seule fois par tour.

6. Se Soigner à l'Infirmerie

Dans ces pièces, un joueur peut soigner 2 blessures par tour. Si la carte est toujours du côté de l'icône noire, retournez-la pour faire apparaître l'icône rouge après avoir soigné votre personnage. A partir de maintenant, se soigner ici va déclencher l'apparition d'un parasite.



7. Utiliser un Objet

L'utilisation de certains objets comme le Scanner Thermique ou le Couteau de Combat coûte 1 PA. Les armes améliorées ne peuvent être utilisées que par les Androïdes.

L'action d'« Ouvrir le Feu » coûte 1 PA. Les armes améliorées ne sont marquées « 1 PA » que pour rappeler le coût de cette action. Une arme améliorée remplace en quelque sorte l'arme standard d'un Androïde, l'action « Ouvrir le Feu » ne coûte toujours que 1 PA. Le coût d'utilisation de l'arme ne s'ajoute pas à celui de l'action (tirer avec une arme améliorée ne coûte pas 2 PA).



Cette icône avertit le joueur que cet objet ne peut être utilisé qu'une seule fois et doit être défaussé après usage. D'autres cartes se déchargent progressivement, comme les munitions ou les gilets pare-balles, et sont placées sur la défausse quand elles sont épuisées. Quand la pile de cartes Fouille est vide, mélangez la défausse pour en créer une nouvelle.

Cette icône signifie qu'utiliser cet objet coûte 1 PA. Dans cet exemple, le Fusil d'Assaut remplace le pistolet standard de l'Androïde, l'utiliser correspond donc à une action « Ouvrir le Feu » normale qui coûte 1 PA.

Quand cette icône est présente, le joueur peut garder cette carte en main quand il la reçoit mais doit la jouer face visible quand il utilise son pouvoir pour la première fois. A partir de ce moment, il ne peut plus la reprendre en mains pour l'échanger par exemple.

A tout moment, un joueur doit avoir au minimum 5 cartes en main. Il ne doit jamais en avoir moins et ne PEUT DONC PLUS jouer de carte s'il ne lui en reste plus que 5 !

Echanger

A chaque fois qu'un joueur entre dans une pièce où se trouve au moins un autre membre de l'équipe (en dehors de la Salle du Réacteur où les échanges sont interdits), il doit échanger un objet face cachée avec ce personnage. Il existe deux exceptions à cela : s'il décide d'attaquer un membre de l'équipe présent dans cette pièce ou s'il a déjà réalisé un échange dans cette pièce lors de ce même tour de jeu. S'il y a plus d'un équipier dans cette zone, le joueur entrant choisit avec lequel il échange. Chacun des joueurs concernés par l'échange prend une carte de sa main et la place face cachée devant l'autre de sorte que personne ne la voit. Chaque joueur récupère la carte qu'il vient de recevoir et la regarde secrètement. A la place d'un objet, le joueur Hôte ou n'importe quel autre joueur infecté peut essayer de contaminer son partenaire d'échange en lui donnant une carte Infection. Mais attention ! Une Infection peut être évitée, grâce à un jerrican ou un antidote. Quand un joueur évite une tentative d'infection avec succès, il garde simplement la carte Infection en main même s'il n'est pas infecté. Bien sûr, les joueurs non infectés ne peuvent pas transmettre de carte Infection lors d'un échange.

Indépendamment de la position de vos 2 personnages, si l'un des membres de votre duo est infecté, les deux personnages le sont. Par exemple, même si l'Androïde bleu est d'un côté du plateau et que le Soldat bleu est de l'autre, lorsque l'Androïde est infecté le Soldat l'est aussi.

A partir de ce moment, le joueur bleu peut jouer ses cartes Infection !



Ce schéma montre deux scénarios possibles. Dans le premier cas à gauche, l'infecté donne une carte Infection lors d'un échange. Son partenaire d'échange, qui ne suspecte rien, lui offre une grenade. A l'arrivée la pauvre victime est infectée et passe dans le camp des extraterrestres.

Dans le deuxième scénario, le partenaire d'échange ne fait pas confiance à l'infecté. Pour se protéger, il joue un jerrican qui lui permet d'éviter l'infection. Il vient de perdre un jerrican vital pour sa mission mais au moins il est encore sain et sauf et vient de découvrir des informations précieuses sur l'identité de ses adversaires. Un antidote l'aurait également protégé de cette tentative d'infection. Rappelez-vous que les joueurs non concernés ne doivent pas voir les cartes pendant un échange. Un objet à usage unique n'est jamais « utilisé » quand il est échangé.

Lors d'un échange, les joueurs n'ont pas le droit de jouer des cartes Infection d'une autre couleur que la leur. S'ils n'ont que des cartes Infection en main et aucun objet à échanger, les joueurs peuvent échanger une carte Infection de la couleur d'un autre joueur à la place d'un objet. Toutefois, cette carte n'infecte pas le joueur qui la reçoit.

Survie et Trahison

Les joueurs peuvent jouer leur rôle comme bon leur semble. Ils doivent surveiller attentivement les comportements suspects qui pourraient leur indiquer qu'un joueur est infecté. Les infectés doivent jouer subtilement, gagner la confiance des membres de l'équipe et frapper au bon moment pour en infecter un qui rejoindra leurs rangs.

Les joueurs sont libres d'accuser les autres pendant la partie, même si ces accusations sont totalement infondées ou qu'elles relèvent d'un pur stratagème destiné à détourner l'attention. Mais les infectés et l'Hôte ne doivent jamais se révéler, même s'ils ont été justement accusés.

Rappelez-vous qu'il y a toujours au moins un Hôte actif et qu'il peut être n'importe quel membre de l'équipe. Même celui qui vient juste vous aider à vous débarrasser d'un parasite ! Il n'y a pas de code d'honneur à Panic Station. Vous pouvez attaquer un équipier que vous suspectez d'être infecté ou suggérer aux autres de le faire. Rien ne permet d'empêcher l'Hôte d'éliminer les membres de l'équipe qui pourraient découvrir son identité avant même de les infecter.

Comme pour les parasites, l'Androïde d'un joueur peut utiliser son arme pour attaquer un membre de l'équipe qui se trouve dans la même pièce que lui, lui faisant perdre 1 PV (et peut-être aussi 1 PA). Toutefois, un joueur attaqué peut jouer une carte Gilet Pare-Balles pour éviter la blessure, mais chaque gilet pare-balles ne protège que d'un tir. Si vous n'avez plus de gilet pare-balles, courez !

Ordre de Résolution des Actions

Quand les joueurs entrent dans une pièce, ils doivent réaliser leurs premières actions dans un ordre spécifique. Avant qu'un joueur puisse Explorer, Fouiller ou réaliser l'action spéciale de la pièce avec son personnage, il doit décider s'il attaque ou non un personnage d'un autre joueur (s'il y en a un dans la même pièce). S'il n'attaque pas, il est OBLIGE de réaliser un échange, à moins qu'il n'en ait déjà réalisé un dans cette pièce plus tôt dans son tour. S'il décide d'attaquer, l'échange devient optionnel : un joueur peut toujours réaliser un échange avant d'attaquer un personnage. Il peut ensuite continuer son tour et effectuer d'autres actions s'il lui reste des PA.

Conditions de Fin de Partie

Quand tous les joueurs ont réalisé leurs actions, un nouveau tour commence avec la phase Parasite jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie suivantes soit remplie :

- un Soldat non infecté joue trois cartes Jerrican alors qu'il se trouve dans le Nid des Parasites. Les humains remportent la partie. Jouer les trois cartes pour brûler le Nid coûte 1 PA.
- tous les membres de l'équipe sont infectés (comme le prouve un Scan Thermique de la base). Il en résulte une victoire de l'Hôte et des infectés.
- il ne reste plus qu'un humain (comme le prouve un Scan Thermique) et il n'y a plus de cartes Jerrican ni dans sa main, ni dans le paquet de cartes Fouille. L'Hôte et les infectés remportent la partie.

Ajuster la difficulté

Panic Station est un sacré challenge pour les débutants. Afin de donner aux humains de plus grandes chances de victoire face aux infectés, enlevez une carte Infection de la main de départ de chaque joueur.

Des joueurs débutants peuvent aussi se mettre d'accord pour rendre le rôle d'Hôte un peu plus facile en appliquant la règle suivante : si l'Hôte se retrouve sans carte Infection après trois tentatives d'infection ratées, il peut utiliser la carte Hôte lors d'un échange pour infecter un autre joueur. Il n'est alors plus l'Hôte mais reste infecté, le joueur qui reçoit la carte devenant le nouvel Hôte.

Si les joueurs souhaitent au contraire affronter un challenge encore plus relevé pour les humains, ils peuvent essayer de détruire le Nid avec quatre cartes Jerrican au lieu de trois pour remporter la partie.



Carte Magnétique

Cet objet permet aux personnages de passer les portes de sécurité.



Scanner Thermique

Un joueur peut utiliser le scanner pour contrôler l'identité d'un des personnages présents dans la même pièce que lui. Jouer cette carte oblige le joueur ciblé à montrer ses cartes à celui qui a lancé le test. Cela peut révéler que le joueur testé est un infecté voir même l'Hôte. Par exemple un joueur avec deux cartes Infection de sa couleur ou moins est forcément infecté puisqu'il démarre avec trois, il en a donc manifestement joué lors d'une tentative d'infection. Mais s'il a une carte Antidote il a peut-être été soigné entre-temps ... Des cartes Infection d'une autre couleur vous révèlent aussi des informations sur les autres infectés.



Grenade

Un personnage peut lancer une grenade dans une pièce adjacente et infliger ainsi une blessure à tous les parasites et personnages qui se trouvent dans cette pièce.



Jerrican

Les jerricans sont cruciaux. Ils peuvent être utilisés pour éviter une tentative d'infection lors d'un échange ou pour détruire le Nid et remporter ainsi la partie. Rappelez-vous que seuls les Soldats peuvent détruire le Nid.



Kit de Premiers Soins

Un personnage peut s'en servir pour se soigner ou soigner n'importe quel autre membre de l'équipe présent dans la même pièce pour un total de 2 PV. Il peut aussi se soigner et soigner un autre personnage pour 1 PV chacun.



Lunette de Visée

Cet objet ne peut être utilisé que par les Androïdes. Normalement un Androïde ne peut tirer que sur un personnage ou un parasite se trouvant dans la même pièce. Avec la lunette de visée il peut aussi tirer sur une cible se trouvant dans une pièce adjacente, que ce soit avec le pistolet ou avec le fusil mitrailleur.



Couteau de Combat

Cette arme peut être utilisée aussi bien par les Soldats que par les Androïdes pour attaquer les parasites ou des membres de l'équipe. Lancez le dé 4 : sur un résultat de trois ou plus, le personnage inflige une blessure à la victime. La cible d'un coup de couteau peut esquiver l'attaque en jouant une carte Gilet Pare-Balles.



Fusil Mitrailleur

Cette arme automatique ne peut être utilisée que par les Androïdes et remplace leur pistolet : pour 1 PA, le fusil mitrailleur tire deux balles (et inflige deux blessures) au lieu d'une. Ces deux balles peuvent viser deux cibles différentes. Équipé d'une lunette de visée, le fusil peut toucher des cibles dans la même pièce ou dans une pièce adjacente. Cette arme permet d'éliminer immédiatement un parasite noir en dépensant seulement 1 PA.



Gilet Pare-Balles

Cet équipement permet d'éviter une blessure suite à une attaque au couteau ou par arme à feu. Les gilets pare-balles utilisés sont placés sur la défausse de cartes Fouille.



Munitions

Ces balles servent à recharger les armes des Androïdes. Sans munition, une arme est totalement inutile. Pour chaque balle tirée, la carte Munition correspondante est pivotée une fois dans le sens anti-horaire pour suivre le nombre de balles restant dans l'arme. Quand la dernière balle est tirée, la carte est défaussée. Les cartes Munition sont placées devant le joueur qui les possède. Elles rejoignent la défausse dès qu'elles sont épuisées. Si l'on tire 2 balles avec le Fusil Mitrailleur, cette carte doit être pivotée deux fois.



Adrénaline

Ce surplus temporaire d'énergie offre à un personnage 2 PA additionnels pour ce tour.



Alerte Parasite !

Cette carte doit être révélée et appliquée dès qu'elle est piochée : le joueur qui déclenche l'alerte lance le dé 4 et place un parasite dans la pièce adjacente à sa position correspondant au résultat du dé (on procède de la même façon lors de l'activation d'une icône Alerte Parasite). La carte est ensuite défaussée.

Crédits

Conception et graphismes : David Ausloos
Rédaction de la règle : Christine Biancheria
Règle Française : Bruno Larochette
Project manager: Jonny de Vries



www.whitegoblingames.com
© 2011 White Goblin Games