ACIDE CORROSIF

Lancez 1D20 pour chaque tuile contenant un jeton "Dégat par l'acide".
Sur un résultat de 1 à 5, placez un jeton supplémentaire sur la tuile. Une tuile ne pourra pas contenir plus de 2 jetons. Ignorez l'effet de cette carte sur les tuiles ayant déjà atteint le nombre de points d'occupation maximum (8).

©FOX Tarkilias

ABSENCE DE GRAVITÉ

Chaque figurine commence son activation avec 1 seul Point d'Action (1 PA).

©FOX Tarkilias

COUPURE DE COURANT

Durant ce tour de jeu, tous les tests d'attaque à distance (RS) reçoivent un malus de -4 à la valeur de test.

©FOX Tarkilias

PANNE DU SYSTÈME DE SUPPORT DE VIE

Lancez 1D20 pour chaque figurine présente sur le plateau de jeu.

Sur un résultat de 20, la figurine reçoit une blessure (1 W).

©FOX Tarkilias

PONT DÉGAGÉ

Durant ce tour de jeu, tous les tests de combat rapproché (CC) reçoivent un bonus de +2 à la valeur de test.

©FOX Tarkilias

TOUT EST CALME...

Aucune perturbation n'affecte l'environnement du vaisseau durant ce tour de jeu.

©FOX Tarkilias

RÉINITIALISATION DU SYSTÈME DE SÉCURITÉ

Aucune porte ne peut être ouverte par les marines ou les prédators durant ce tour de jeu. De plus, les tests liés à la compétence "Forcer une porte (A)" de la faction Alien échouent systématiquement.

©FOX Tarkilias

FUMÉE DENSE

La portée des Lignes de Vue (LdV) est réduite à 1 tuile. La compétence spéciale "Ping!" (scanner) n'est pas affectée.

©FOX Tarkilias

CHARGE LOURDE

Les figurines transportant un jeton ne peuvent pas bouger de plus de 1 tuile durant ce tour de jeu.

©FOX Tarkilias

EXTINCTEURS AUTOMATIQUES !

Durant ce tour de jeu, tous les tests de combat rapproché (CC) reçoivent un malus de -4 à la valeur de test.

©FOX Tarkilias

FERMETURE AUTOMATIQUE D'UNE CLOISON

Le joueur disposant de l'initative doit placer une porte à la jonction de deux tuiles non-engagées.

©FOX Tarkilias

VARIATIONS GRAVITATIONNELLES

Toutes les figurines ne peuvent se déplacer que d'1 tuile au maximum lors de leur activation.

©FOX Tarkilias

FUITE DU CIRCUIT DE VAPEUR

Chaque figurine se trouvant dans un conduit de ventilation reçoit une touche automatique de force 12 (AutoHit St 12).

Les figurines présentes sur les tuiles adjacentes à un conduit de ventilation reçoivent une touche automatique de force 5 (AutoHit St 5).

©FOX Tarkilias

PANNE DE L'AMORTISSEUR INERTIEL

Chaque figurine effectuant une action de déplacement reçoit une touche automatique de force 5 (AutoHit St 5) à la fin de son activation.

©FOX Tarkilias

CHOC ÉLECTRIQUE

Lancez 1D20 pour toute figurine qui retire du plateau une porte durant ce tour de jeu.

Sur un résultat de 1 à 5, la figurine reçoit une touche automatique de force 10 (AutoHit St 10).

©FOX Tarkilias

ARME ENRAYÉE

Avant d'effectuer toute attaque à distance (RS), lancez 1D20.

Sur un résultat de 1 à 5, l'attaque échoue.

©FOX Tarkilias

CIRCONSTANCES IMPRÉVUES

Dès que cette carte est piochée, révélez-la à vos adversaires puis mélangez-la au paquet de cartes de environnementales.

Mélangez ensuite la défausse au paquet de cartes environnementales puis tirez une nouvelle carte.

©FOX Tarkilias

COURT-CIRCUIT DU SYSTÈME DE SÉCURITÉ

Lancez 1D20 pour chaque porte présente sur le plateau de jeu.

Sur un résultat de 1 à 4, enlevez la porte comme si elle avait été ouverte.

©FOX Tarkilias

ÉCLAIRAGE D'URGENCE

Durant ce tour de jeu, tous les tests d'attaque à distance (RS) reçoivent un bonus de +2 à la valeur de test.

FOX Tarkilias

ESPACE EXIGU

L'environnement encombré du vaisseau gêne la progession des occupants.

Avant d'effectuer toute attaque rapprochée (CC), lancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 5, l'attaque échoue.

FOX Tarkilias