

RATION

Obtenez **1 Point de Victoire** en fin de partie.



Défaussez cette carte,
Retirez un jeton *Blessure*
de la réserve de l'un de
vos Personnages.



RATION

Obtenez **1 Point de Victoire** en fin de partie.



Défaussez cette carte,
Retirez un jeton *Blessure*
de la réserve de l'un de
vos Personnages.



RATION

Obtenez **1 Point de Victoire** en fin de partie.



Défaussez cette carte,
Retirez un jeton *Blessure*
de la réserve de l'un de
vos Personnages.



FILON

Obtenez **1 Point de Victoire** en fin de partie.



Défaussez cette carte,
Placez **2** marqueurs
objectif sur **2** cases libres
de votre choix.
*(Ces marqueurs peuvent
être adjacents à d'autres
marqueurs ou personnages).*



RATION

Obtenez **1 Point de Victoire** en fin de partie.



Défaussez cette carte,
Retirez un jeton *Blessure*
de la réserve de l'un de
vos Personnages.



STUPÉFIANT

Obtenez **1 Point de Victoire** en fin de partie.



Défaussez cette carte, Retirez jusqu'à 2 jetons Stress de la réserve d'un unique Personnage allié.



STUPÉFIANT

Obtenez **1 Point de Victoire** en fin de partie.



Défaussez cette carte, Retirez jusqu'à 2 jetons Stress de la réserve d'un unique Personnage allié.



STUPÉFIANT

Obtenez **1 Point de Victoire** en fin de partie.



Défaussez cette carte, Retirez jusqu'à 2 jetons Stress de la réserve d'un unique Personnage allié.



STUPÉFIANT

Obtenez **1 Point de Victoire** en fin de partie.



Défaussez cette carte, Retirez jusqu'à 2 jetons Stress de la réserve d'un unique Personnage allié.



CIBLE PRIORITAIRE

Révélez cette carte.

Votre adversaire choisit l'un de ses Personnages.

Obtenez **2 Points de Victoire** si le Personnage choisit est retiré de la partie.


En fin de partie. Perdez **1 Point de Victoire** si ce Personnage a survécu.





COMPOSANT


À la fin de la partie, comptabilisez le nombre de cartes Objectif «*Composant*» en votre possession.


Consultez le tableau ci-dessous et obtenez le nombre de **Points de Victoire** correspondant.

1  = 1 PdV

2  = 3 PdV

3  = 5 PdV

4  = 7 PdV


5  = 9 PdV





COMPOSANT

À la fin de la partie, comptabilisez le nombre de cartes Objectif «*Composant*» en votre possession.


Consultez le tableau ci-dessous et obtenez le nombre de **Points de Victoire** correspondant.

1  = 1 PdV

2  = 3 PdV

3  = 5 PdV

4  = 7 PdV


5  = 9 PdV





COMPOSANT


À la fin de la partie, comptabilisez le nombre de cartes Objectif «*Composant*» en votre possession.


Consultez le tableau ci-dessous et obtenez le nombre de **Points de Victoire** correspondant.

1  = 1 PdV

2  = 3 PdV

3  = 5 PdV

4  = 7 PdV

5  = 9 PdV





COMPOSANT


À la fin de la partie, comptabilisez le nombre de cartes Objectif «*Composant*» en votre possession.


Consultez le tableau ci-dessous et obtenez le nombre de **Points de Victoire** correspondant.

1  = 1 PdV

2  = 3 PdV

3  = 5 PdV

4  = 7 PdV


5  = 9 PdV





COMPOSANT


À la fin de la partie, comptabilisez le nombre de cartes Objectif «*Composant*» en votre possession.


Consultez le tableau ci-dessous et obtenez le nombre de **Points de Victoire** correspondant.

1  = 1 PdV

2  = 3 PdV

3  = 5 PdV

4  = 7 PdV

5  = 9 PdV



BATTERIE

Obtenez **2 Points de Victoire** en fin de partie.



Défaussez cette carte, Obtenez 3 jetons *Ordre* de la couleur de votre choix.



ÉCLAIR MAGNÉTIQUE

Révéléz cette carte.

Le joueur ayant effectué le scan récupère le jeton ordre dépensé pour celui-ci.

Toutes les cartes objectif «*Batterie*» doivent être défaussées immédiatement, sans effet.



BATTERIE

Obtenez **2 Points de Victoire** en fin de partie.



Défaussez cette carte, Obtenez 3 jetons *Ordre* de la couleur de votre choix.



ÉBOULEMENT

Révéléz cette carte

Le Personnage ayant effectué le scan subit un malus de -3 en vitesse et -1 en course jusqu'à la fin du tour.

Obtenez **1 Point de Victoire** si le Personnage survit à la Période en cours.



BATTERIE

Obtenez **2 Points de Victoire** en fin de partie.



Défaussez cette carte, Obtenez 3 jetons *Ordre* de la couleur de votre choix.



INFORMATION

Défaussez cette carte avant d'effectuer un jet de dés.

Lancez 1D supplémentaire et écartez le résultat de votre choix (*avant toute relance*).



INFORMATION

Défaussez cette carte avant d'effectuer un jet de dés.

Lancez 1D supplémentaire et écartez le résultat de votre choix (*avant toute relance*).



INFORMATION

Défaussez cette carte avant d'effectuer un jet de dés.

Lancez 1D supplémentaire et écartez le résultat de votre choix (*avant toute relance*).



INFORMATION

Défaussez cette carte avant d'effectuer un jet de dés.

Lancez 1D supplémentaire et écartez le résultat de votre choix (*avant toute relance*).



TÉMOIN

Révélez cette carte.

Obtenez **2 Points de Victoire** si le Personnage ayant effectué le scan survit à la partie.

En fin de partie, perdez **1 Point de Victoire** si ce Personnage n'a pas survécu à la partie.



PREUVE ACCABLANTE

Révélez cette carte.

Jusqu'à la fin de la partie, chaque Personnage adverse éliminé par le Personnage ayant effectué le scan vous octroie **1 Point de Victoire**.



ANOMALIE

Révélez cette carte.

À chaque phase de Dégagement, chaque joueur **doit** ajouter un jeton *Blessure* à la réserve de point de vie de l'un de ses Personnages.

À la fin de la partie, chaque joueur obtient **1 Point de Victoire** pour chaque Personnage allié encore en jeu.

