

MEGAMORPHIS

LES AGENTS
DU SYNDICAT



LIVRET DE RÈGLES

CRÉDITS

Direction & conception du jeu :
Filippo Chirico

Concepteur du jeu additionnel ::
Tony Neville, Thibaud Tocqueville

Rédaction :
Tony Neville, Tracey Smart, Thibaud Tocqueville

Rédaction :
Tracey Smart, Luca Ruella

Directeur artistique, conception des figurines et sculpture :
Alexei Popovici

Sculpteur additionnel :
Dmitri Obonin

Sculpteur additionnel :
Filip Cebotari

Illustration cartes :
Ede Laszlo

Illustration cartes :
Filip Cebotari, Valentin Cebotari

Conception graphique, livre des règles :
Sergio Pérez Cruz

Responsable de production et producteur exécutif :
Emiliano Mancini

Version Française :
Légion Distribution (Laurent Dutheil, Anaïs Chambert)

Relecture :
Yannick Hiryczuk

Testeurs :
Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Massimo Morandi, Emiliano Mancini, Antonio Antonelli, Simone Gilardi, Roberto Moiso, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Riccardo Brisa, Ivan Serafino, Fabrizio Ferroni, James D.

Remerciements à tous nos soutiens sur Kickstarter, notamment ceux qui ont vu le matériel pré-production.

TABLE DES MATIÈRES

LES AGENTS DU SYNDICAT	3
MISE EN PLACE	3
Tuiles et jetons	3
Jeton de réservoir de halon	3
Cartes Infestation.....	3
Changer le niveau de difficulté.....	3
Règles supplémentaires pour les parties à 5/6 joueurs	3
MODE TRAITRISE	3
Cache d'agent	4
Préparation du paquet Agent	4
Mode traditionnel	4
Mode Cellule	4
Mode Paranoïa	4
Dans tous les cas, durant la phase de préparation	4
MISSION 1	5
MISSION 2	6
MISSION 3	8
MISSION 4	10
MISSION 5	12
MISSION 6	13
MISSION 7	14
MISSION 8	15
MISSION 9	16
MISSION 10	18
REMARQUES	20
LÉGENDE DES JETONS	21

LES AGENTS DU SYNDICAT

L'extension des Agents du Syndicat introduit deux nouveaux Équipiers, Jasper Jackson et Akira Gozen.

En plus de ces nouvelles recrues, l'extension inclut un dé de Néomorphose actualisé et toutes les cartes nécessaires pour accommoder cinq ou six joueurs.

L'extension ajoute aussi de nouvelles cartes Infestation qui font apparaître davantage d'Aliens et une évolution de Néomorphose inédite qui produit des Aliens plus robustes: les Tubercules, Veuves et Foreurs.

Ces nouveaux types d'Aliens peuvent être incorporés dans n'importe quelle mission pour rendre le challenge plus corsé.



MISE EN PLACE

La mise en place de chaque mission est illustrée sur le mini-plan de mission. Les Secteurs sont indiqués par le chiffre inscrit sur chaque tuile. Certaines missions requièrent une préparation supplémentaire détaillée dans la description de chaque mission.

TUILES ET JETONS

Placez les tuiles de plateau et les jetons comme indiqué sur le mini-plan de mission.

JETON DE RÉSERVOIR DE HALON

Commencez chaque mission avec un Réservoir de Halon chargé sur le P.C.S., sauf indication contraire durant la mise en place de la mission.

CARTES INFESTATION

Placez une carte Infestation au hasard, face cachée dans chaque Secteur, sauf indication contraire durant la mise en place de la mission.

CHANGER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Pour **diminuer** le niveau de difficulté, ajoutez des jetons de Terminal sur le plateau.

Pour **augmenter** le niveau de difficulté, retirez des jetons de Terminal du plateau ou commencez la partie avec le Marqueur de Temps déjà avancé sur le Compteur de Temps du P.C.S.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES POUR LES PARTIES À 5/6 JOUEURS

- Remplacez les cartes Infestation du jeu de base par les nouvelles cartes Infestation de l'extension.
- Remplacez le dé de Néomorphose du jeu de base par le dé de Néomorphose de l'extension.

MODE TRAITRISE

Pour jouer à Neo-Morphosis en mode Traîtrise, il faut être au moins trois joueurs.

Dans ce mode de jeu, au moins un des joueurs œuvre en secret contre les autres.

Quand vous jouez en mode Traîtrise, avant de commencer la partie chaque joueur reçoit une carte du paquet Agent, qui confère un rôle à chaque participant : Équipier ou Agent.

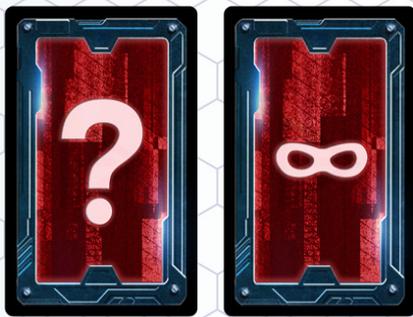
L'identité du ou des Agents est secrète au début de la partie et les Agents ne savent pas avec qui ils font éventuellement équipe tant qu'ils ne se sont pas révélés d'eux-mêmes à tous les joueurs.

Tant qu'il est caché, un Agent joue en tant qu'Équipier, même s'il peut discrètement manipuler le jeu à son avantage. Un Agent peut révéler sa véritable nature à tout instant de la partie, et pour gagner il doit s'être révélé avant que le dernier objectif des Agents soit complété.

Pour se révéler, un Agent doit montrer sa carte d'Agent aux autres joueurs. Cette action peut être exécutée à tout moment, même durant l'activation d'un autre personnage. Le premier Agent qui révèle son rôle prend immédiatement le paquet Cache d'Agent, qui est un paquet de cartes contenant des armes et des objets utiles pouvant être utilisés par l'Agent contre les autres joueurs afin de remporter la partie. Si d'autres Agents sont présents, ils peuvent choisir quand se révéler pour assister le premier Agent ouvertement.

Chaque mission de cette extension permet de jouer en mode Traîtrise.

Pour gagner la partie, les Agents doivent remplir tous les objectifs d'Agent tel que listés dans le descriptif de mission.



PAQUET AGENT

CACHE D'AGENT

Une fois un Agent révélé, il faut apporter quelques modifications à la façon de jouer :

Désormais, l'Agent sera toujours le premier à s'activer lors de la phase d'Activation des Équipiers. Les autres joueurs décident dans quel ordre activer les Équipiers une fois que l'Agent a terminé son tour.

Quand les personnages effectuent l'Action Fouiller une Caisse et piochent une carte Objet, ils le font en secret.

Chaque joueur garde ses cartes Objet faces cachées dans son inventaire. Ces cartes ne sont révélées qu'au moment où elles sont jouées. Les membres d'une même équipe sont autorisés à se montrer leurs cartes Objet entre eux et se les échanger (puisque un Agent non révélé est considéré comme un Équipier, il peut échanger des cartes avec un Équipier mais pas avec un autre Agent révélé).

Les Agents ont des Objectifs différents de ceux des Équipiers.

Les Agents peuvent attaquer les Portes et les Terminaux. Les valeurs d'Intégrité des Portes et Terminaux sont listées sur le P.C.S.

CACHE D'AGENT

Le premier Agent révélé accède à une cache secrète de ressources représentée par les cartes

du paquet Cache d'Agent. Les Agents ne peuvent utiliser ces cartes qu'une fois qu'ils ont révélé leur véritable nature aux autres joueurs. Les cartes peuvent ensuite être échangées avec d'autres Agents révélés.

PRÉPARATION DU PAQUET AGENT

Lors de la mise en place des parties en mode Traîtrise, vous devez mélanger un certain nombre de cartes pour créer un paquet Agent afin d'assigner le rôle de chacun au hasard.

Il existe trois façons différentes de le faire :

MODE TRADITIONNEL

Préparez le paquet Agent comme décrit ci-dessous :

- Une seule carte Agent.
- Un nombre de cartes Équipier égal au nombre total de joueurs moins un.

Dans ce mode, tous les joueurs savent qu'il y a exactement un Agent, mais personne ne connaît son identité.

MODE CELLULE

Préparez un paquet Agent plus important comme décrit ci-dessous :

- Un nombre de cartes Agent égal au nombre total de joueurs moins un.
- Un nombre de cartes Équipier égal au nombre total de joueurs moins un.

Les joueurs savent qu'il y a au moins un Agent, mais il peut aussi y en avoir plusieurs à l'œuvre. Même les Agents ignorent combien d'autres Agents sont présents dans la Station.

MODE PARANOÏA

Préparez le paquet Agent comme décrit ci-dessous :

- Deux cartes Agent.
- Un nombre de cartes Équipier égal au nombre total de joueurs.

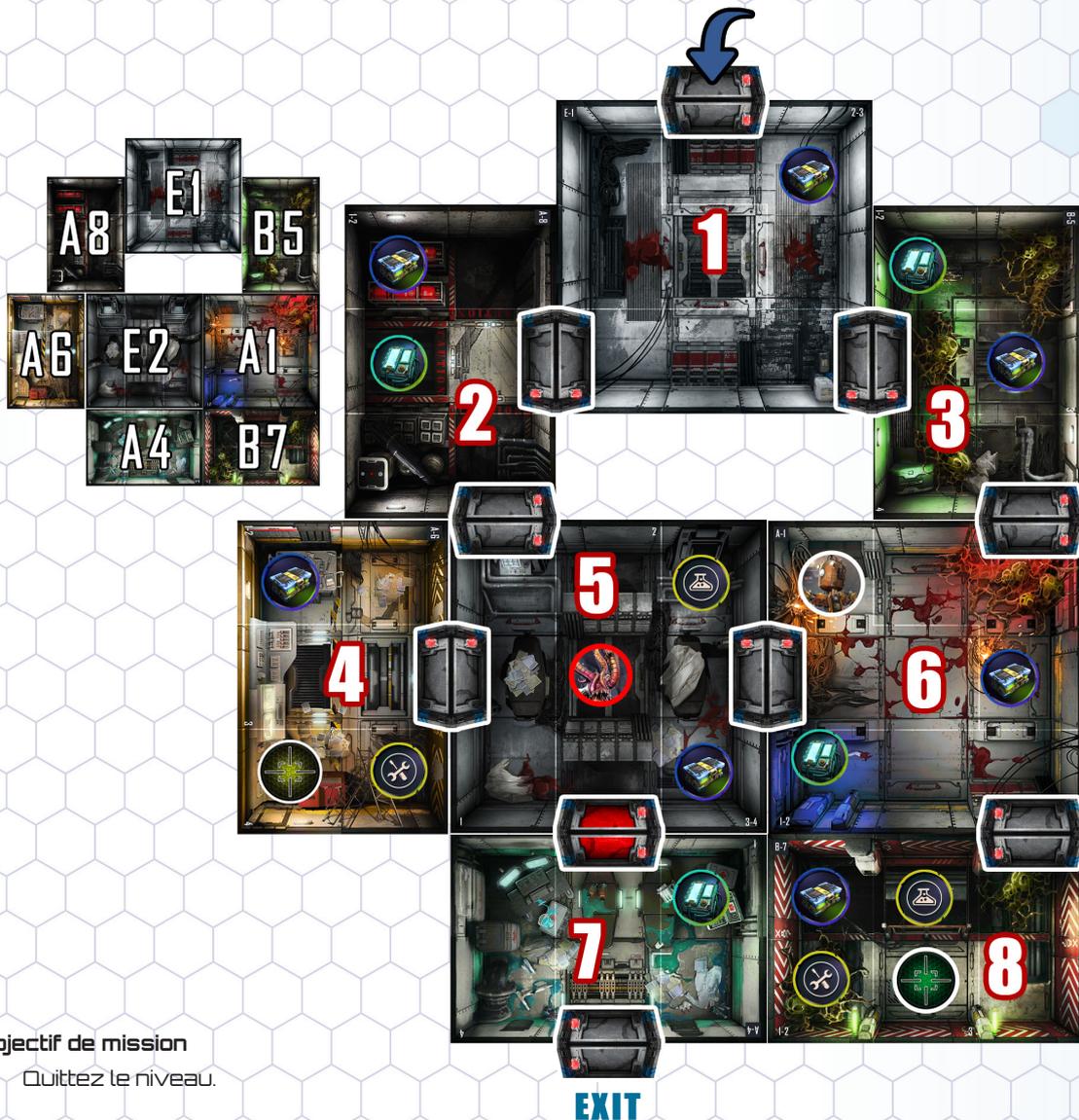
Personne ne sait ce qu'il se passe. Il pourrait aussi bien y avoir plusieurs Agents, ou aucun Agent du tout !

DANS TOUS LES CAS, DURANT LA MISE EN PLACE DE LA MISSION :

- Mélangez bien les cartes Agent et donnez-en une à chaque joueur secrètement et au hasard.
- Chaque joueur regarde sa carte en secret.
- Les cartes Agent non utilisées sont mises de côté, face cachées, et aucun joueur ne peut les consulter.

MISSION 1: FICHONS LE CAMP !

- Qu'est-ce qu'il se passe? J'entends bien des hurlements là dehors?
- Aucune idée mais quelque chose d'horrible essaie d'entrer !
- Fichons le camp, la sortie est deux secteurs plus loin, go !



Objectif de mission

- Quittez le niveau.

Conditions de victoire

- Tous les Équipers ont quitté le niveau par le point de sortie.

Règle supplémentaire : Porte spéciale

- La Porte Rouge ne peut être ouverte que lorsqu'un ou plusieurs Équipers en possession des deux Cartes d'Accès sont dans la même Zone que la Porte Rouge.
- Les Cartes d'Accès sont représentées par les jetons Objectif Jaune et Vert.

Objectifs des Agents

- Mettez 2 Équipers inconscients en activant le Système de Suppression d'Incendie et quittez le niveau par le point de sortie avec tous les Agents avant que le Marqueur de Temps n'atteigne le premier emplacement rouge.

MISSION 2: DES ŒUFS À FOISON

- Le radar a détecté quelque chose. Laissez-moi voir... mauvaise nouvelle, le niveau d'oxygène est presque épuisé ! Il nous faut stabiliser le niveau d'oxygène dans le secteur 7 pour éviter la rupture du système de ventilation. Attendez, qu'est-ce que c'est que ça? Le radar indique que le secteur 7 est rempli d'un étrange gaz de type organique.

- Vraiment? Tu veux dire le même gaz que ces horribles œufs lâchent en permanence?

- C'est bien ça. J'ai peur que le secteur 7 soit recouvert d'œufs! Il nous faut ouvrir la porte de toute façon, en avant!



Objectif de mission

- La Porte Rouge s'ouvre sur l'extérieur. Il faut l'ouvrir pour stabiliser le niveau d'oxygène et empêcher la rupture du système de ventilation.

Conditions de victoire

- Le Secteur 7 est sécurisé.
- Aucun Équipier ne se trouve dans le Secteur 7.
- La Porte Rouge est ouverte à partir du Terminal du Secteur 8.

Mise en place

- Ne placez pas de carte Infestation dans le Secteur 7.

Règles supplémentaires

- Dès qu'un Équipier entre dans le Secteur 7, déposez-y 9 œufs ; 3 dans chaque Zone.
- Quand les œufs du Secteur 7 se Néomorphosent ne lancez pas le dé. Remplacez-les en alternance par 5 Larves de Ver et 4 Larves d'Hydre.
- Le Système de Suppression d'Incendie ne fonctionne pas au-delà de la Porte Bleue. Il est désactivé pour les Secteurs 7 et 8.

Règles supplémentaires : Portes spéciales

- La Porte Bleue ne peut être ouverte qu'en activant les deux Interrupteurs durant la même Manche.
- La Porte Rouge est verrouillée et ne peut être ouverte qu'à partir du Terminal du Secteur 8 par un Équipier en possession de la Carte d'Accès du Dr Blare.
- Avant d'ouvrir la Porte Rouge, le Secteur 7 doit être sécurisé et aucun Équipier présent à l'intérieur.

Règles supplémentaires : Interrupteurs

- Les Interrupteurs sont représentés par les jetons Objectif Jaune et Vert des Secteurs 3 et 4.
- Pour activer un Interrupteur, un Équipier dans la même Zone doit dépenser 1 Action. Les deux Interrupteurs doivent être activés durant la même manche. Une fois correctement activés, défaussez les Interrupteurs et remplacez le jeton de Porte Bleue par un jeton de Porte normale en position Ouverte.

Règles supplémentaires : Le Dr Blare

- Si le Système de Suppression d'Incendie est activé dans un Secteur où se trouve le Dr Blare, au lieu d'être éliminé automatiquement, il subit 2 Blessures.
- Quand le Dr Blare est éliminé, il s'enfuit. Retirez sa figurine et placez un jeton Objectif Rouge à sa place. Il s'agit de sa Carte d'Accès.

Objectif des Agents

- Empêchez les Équipiers d'atteindre leur Objectif avant que le Marqueur de Temps n'atteigne le premier emplacement rouge.



MISSION 3: QUELQUE CHOSE DE MASSIF

- Regardez le radar, il détecte quelque chose de massif et organique dans le secteur B.
- Le secteur B? Bon sang, on doit passer par là pour passer au prochain niveau. Il n'y a pas d'autre chemin?
- Non, on a pas le choix!
- Une minute, d'après le plan il y a un puits de monte-charge dans le secteur B qui va jusqu'au dernier niveau, celui où le gyrocoptère est stationné. S'il y a bien une de ces créatures dans le secteur, il serait judicieux de nous en occuper maintenant, pour l'empêcher de grimper jusqu'au gyrocoptère. C'est notre seul moyen de transport.



Objectif de mission

- Éliminez la Reine de Ruche.

Conditions de victoire

- La Reine de Ruche a été éliminée et tous les Équipers ont quitté le niveau par le point de sortie.

Règles supplémentaires : Portes spéciales

- Pour ouvrir la Porte Bleue, il faut qu'un ou plusieurs Équipers en possession des 3 Cartes d'Accès se trouvent dans la même Zone que la Porte Bleue.
- Les Cartes d'Accès sont représentées par les jetons Objectif Vert, Jaune et Rouge.

Règles supplémentaires : La Reine de Ruche

- Si le Système de Suppression d'Incendie est activé dans un Secteur où se trouve la Reine de Ruche, au lieu d'être éliminée automatiquement, elle subit 2 Blessures.
- Quand la Reine de Ruche est éliminée, elle s'enfuit. Retirez sa figurine du plateau de jeu.

Objectifs des Agents

- Mettez 2 Équipers situés dans le même Secteur que la Reine de Ruche inconscients durant la même Manche et quittez le niveau par le point de sortie avec tous les Agents.



MISSION 4: BIG BADABOUM!

- On dirait bien qu'il y a une tonne d'œufs sous le plancher de ce niveau. S'ils éclosent tous on est fichus !
- J'ai une idée. Si on fait exploser les réservoirs de Halon dans les secteurs 6, 7 et 8 le sol devrait s'effondrer et entraîner tous les œufs dans sa chute!
- Et comment tu comptes t'y prendre pour faire exploser ces réservoirs?
- Facile, il y a des chalumeaux dans l'entrepôt du secteur 5...



Objectifs de mission

- Placez un Chalumeau sur chaque Réservoir de Halon et quittez le niveau avant leur explosion.

Conditions de victoire

- Les trois jetons Objectif sont placés sur les trois jetons de Réservoir de Halon des Secteurs 6, 7 et 8.
- Tous les Équipiers ont quitté le niveau par le point de sortie avant que le Marqueur de Temps n'ait atteint le premier emplacement rouge.

Règles supplémentaires

- Les Chalumeaux sont représentés par les jetons Objectif Rouge, Vert et Jaune.

- Toute Larve qui effectue une Attaque Structurale bénéficie d'un bonus de +1 sur son lancer.
- S.A.M. ne peut être activé qu'à partir du Terminal du Secteur 3.

Règles supplémentaires : Portes spéciales

- La Porte Bleue ne peut être ouverte qu'à partir du Terminal du Secteur 3.
- La Porte Rouge ne peut être ouverte qu'à partir du Terminal du Secteur 8.

Objectifs des Agents

- Faites exploser S.A.M. dans la Zone de la Porte de sortie pour la condamner.
- Quittez le niveau par le point d'entrée avec tous les Agents.

MISSION 5: CHASSE AUX DOCTEURS

- Je détecte beaucoup de mouvement dans ce niveau.
- Super... il y a moyen de les éviter?
- Non, il nous faut traverser. Mais le radar détecte des humains, pas des aliens !
- Enfin ! Ils vont pouvoir nous dire d'où sortent ces créatures.
- Hmm, s'ils s'agit vraiment d'humains, ils ont un comportement étrange. Ils tournent en rond, comme des animaux en cage. De plus, les terminaux dans ces secteurs sont défectueux, impossible de s'y connecter.
- Allons jeter un œil. Pas de raison que ça tourne mal, pas vrai?



Objectif de mission

- Quittez le niveau avec tous les Équipiers.

Conditions de victoire

- Tous les Équipiers ont quitté le niveau par le point de sortie.

Règles supplémentaires : Terminaux sabotés

- Les Disques Durs Magnétiques des Terminaux des Secteurs 4, 5 et 8 ont été retirés. Chaque scientifique mutant a un Disque Dur Magnétique sur lui. Pour le récupérer, éliminez le scientifique et prenez un jeton Objectif pour représenter le Disque Dur Magnétique.
- Pour réparer un Terminal saboté, défaussez un Disque Dur Magnétique quand vous êtes dans la même Zone que celle du Terminal. Vous pouvez alors retourner le jeton de Terminal sur sa face active sans avoir à passer un Test de Tech.

Règles supplémentaires : Portes spéciales

- La Porte Bleue ne peut être ouverte qu'à partir du Terminal du Secteur 8.
- La Porte Rouge est verrouillée.
- Pour ouvrir la Porte Rouge, la Fonction de Terminal 'Contrôle d'une Porte à distance' doit être exécutée durant la même Manche à partir des Terminaux des Secteurs 4 et 5. Une fois ouverte, remplacez le jeton de Porte Rouge par un jeton de Porte normale.

Règles supplémentaires : Les Scientifiques Mutants

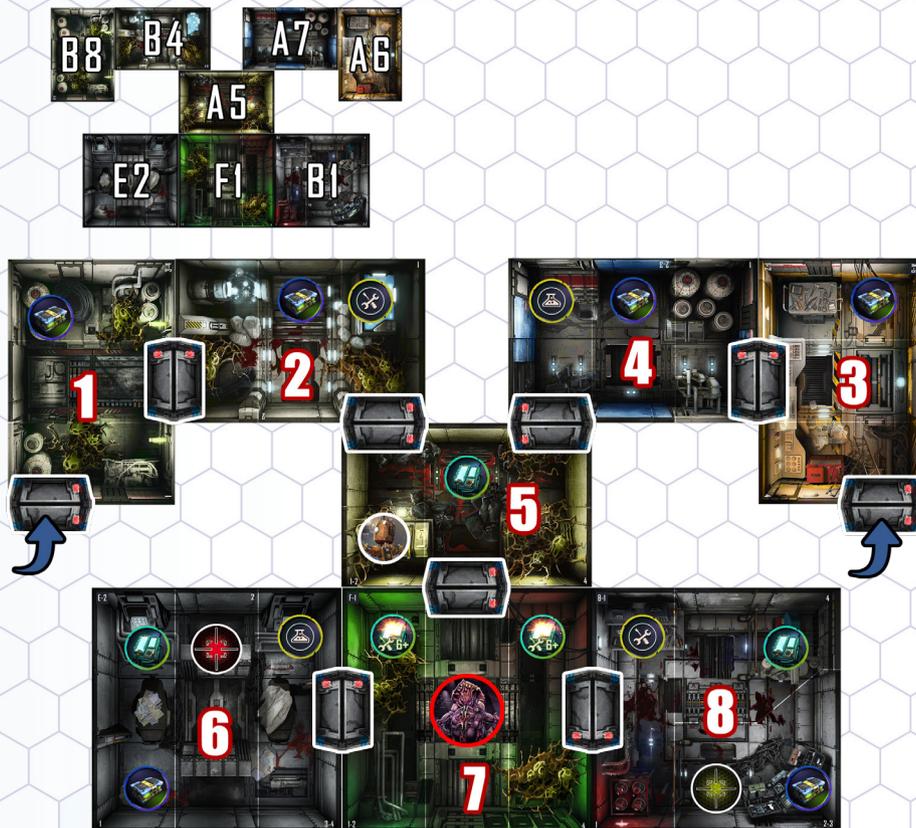
- Quand les scientifiques mutants sont éliminés, ils s'enfuient. Retirez leur figurine du plateau.

Objectif des Agents

- Gardez au moins un scientifique mutant en vie jusqu'à ce que le Marqueur de Temps atteigne le premier emplacement rouge.

MISSION 6: QUELQUE CHOSE DE VRAIMENT MASSIF !

- Il faut reconnecter tous ces circuits, sinon la porte du hangar ne peut pas être ouverte.
- T'es sûr de toi?
- Je suis toujours sûr de moi.
- Bon, et c'est quoi le problème?
- Il y a quelque chose de vraiment massif dans ce secteur.
- Et il n'y a pas d'autre moyen de rebrancher les circuits, je parie?
- Correct.
- Assez discuté, on a du boulot!



Objectif de mission

- Réactivez le circuit de la porte du hangar.

Conditions de victoire

- Les deux Terminaux du Secteur 7 sont réparés et ont reçu une Pièce de Rechange.

Mise en Place

- Divisez les Équipiers entre les deux points d'entrée.

Règles supplémentaires : Pièces de Rechange

- Les Pièces de Rechange sont représentées par les jetons Objectif Rouge et Jaune.
- Pour installer une Pièce de Rechange utilisez une Action de type 'Lâcher' dans la Zone d'un

Terminal actif du Secteur 7. Placez le jeton Objectif sur le Terminal pour signaler qu'il a bien reçu la Pièce de Rechange.

Règles supplémentaires : le Mastodonte

- Si le Système de Suppression d'Incendie est activé dans un Secteur où se trouve le Mastodonte, au lieu d'être éliminé automatiquement, il subit 2 Blessures.
- Quand le Mastodonte est éliminé, il s'enfuit. Retirez sa figurine du plateau.

Objectifs des Agents

- Gardez le Mastodonte en vie et un Terminal en panne jusqu'à ce que le Marqueur de Temps atteigne le premier emplacement rouge.

MISSION 7: ÇA NE TOURNE PAS ROND

- Petit problème: la porte de sortie de ce niveau ne reçoit pas assez de courant électrique. Elle bip, ce qui indique une malfonction.
- Tu penses pouvoir arranger ça?
- Oui, on devrait pouvoir rerouter le courant des secteurs 6, 7 et 8. Mais il y a un autre problème. Les terminaux sont endommagés.
- Mais réparables?
- Certainement. Suivez-moi.



Objectif de mission

- Tous les Équipiers doivent sortir du niveau.

Condition de victoire

- Tous les Équipiers ont quitté le niveau par la Porte Rouge du Secteur 2.

Mise en place

- Commencez la partie avec le Secteur 4 compromis. Placez une carte de Secteur Compromis sur le premier champ de Rapport D'Urgence du P.C.S.
- Le Secteur 4 est compromis, mais sécurisé.
- La Fonction de Terminal 'Scanner deux Secteurs' est désactivée.
- Divisez les Équipiers entre les deux points d'entrée.

Règles supplémentaires

- Chaque Événreur qui effectue une Attaque Structurale bénéficie d'un bonus de +1 sur son lancer.
- La Porte Rouge ne peut être ouverte qu'en exécutant la Fonction de Terminal 'Contrôler une Porte à Distance' à partir des Terminaux des Secteurs 6, 7 et 8 durant la même Manche.

Objectif des Agents

- Empêchez les Équipiers de remplir leur objectif jusqu'à ce que le Marqueur de Temps atteigne le premier emplacement rouge.

MISSION 8: LA PROPAGATION

- *Quelque chose se propage dans ce niveau !*
- *Là, dans le secteur B! Il y a une espèce de bactérie qui produit un liquide. C'est de l'acide, il faut arrêter ça tout de suite!*
- *Oui mais comment? Tu comptes t'en prendre à des bactéries avec un fusil?*
- *Ne soit pas ridicule. Tu vois tous ces réservoirs de Halon? On va les gazer.*
- *Ha, ha ! Encore mieux !*



Objectif de mission

- Déclenchez le Système de Suppression d'Incendie dans les Secteurs 3, 6 et 8.

Conditions de victoire

- Le Système de Suppression d'Incendie a été correctement déclenché dans les Secteurs 3, 6 et 8. Suivez les règles normales du Système de Suppression d'Incendie (pas plus de 1 jeton de Réservoir de Halon à la fois). N'oubliez pas que les Secteurs doivent être sécurisés avant de pouvoir utiliser le Halon.

Mise en place

- Les Portes des Secteurs 3, 6 et 8 sont Hors Service et bloquées en position Ouverte.

- Ne placez aucun jeton de Réservoir de Halon sur le P.C.S.

Règle supplémentaire

- Aucun Équipier ne peut se trouver dans le Secteur concerné au moment de l'activation du Système de Suppression d'Incendie.

Objectif des Agents

- Mettez au moins 2 Équipiers inconscients durant la même Manche.

MISSION 9: LE DOCTEUR BOURSOUFLÉ

- On est coincé ! La porte est verrouillée et ne peut être ouverte qu'avec la carte d'accès.
 - On doit pouvoir aussi la faire sauter...
 - En faisant détoner le drone? Pourquoi pas.
 - Et si on défonçait le doc' tout boursouflé plutôt?



Objectif de mission

- Éliminez le Dr Blare.

Conditions de victoire

- Le Dr Blare a été éliminé.
- Tous les Équipiers ont quitté le niveau par le point de sortie.

Mise en place

- Divisez les Équipiers entre les deux points d'entrée.

Règles supplémentaires : Portes spéciales

- La Porte Bleue ne peut être ouverte qu'à partir du Terminal du Secteur B.
- La Porte Rouge peut être ouverte si un Équipier en possession de la Carte d'Accès du Dr Blare est situé sur la Zone de la Porte Rouge.

- La Porte Rouge peut aussi être ouverte si S.A.M. explose dans la Zone de la Porte Rouge. Dans ce cas, appliquez les règles normales d'une Explosion.

Règles supplémentaires : Le Dr Blare

- Si le Système de Suppression d'Incendie est activé dans un Secteur où se trouve le Dr Blare, au lieu d'être éliminé automatiquement, il subit 2 Blessures.
- Quand le Dr Blare est éliminé, retirez sa figurine et placez un jeton Objectif à sa place. Il s'agit de sa Carte d'Accès.

Objectifs des Agents

- Gardez le Dr Blare en vie jusqu'à ce que le Marqueur de Temps atteigne le premier emplacement rouge.
- Quittez le niveau par le point de sortie avec tous les Agents.

MISSION 10: LA FIN EST PROCHE

- Courage, on y est presque ! Voilà la porte du hangar, si on parvient à sortir on sera en sécurité.
- Vraiment? Il fait trop froid là-dehors.
- Il nous reste plus de deux heures avant que la température devienne fatale. Ce devrait être suffisant pour atteindre le refuge et lancer un signal de détresse.
- Mais il y a toujours le gros costaud sur nos talons. Il va continuer à nous pourchasser.
- Il n'y a qu'un seul moyen d'être sûr: on l'atomise!



Objectif de mission

- Éliminez le Mastodonte.

Conditions de victoire

- Le Mastodonte a été éliminé.
- Tous les Équipiers ont quitté le niveau par le point de sortie.

Mise en place

- Placez le Mastodonte dans le Secteur 4 avec 2 cartes Infestation au lieu de 1.
- Divisez les Équipiers en 3 groupes, un pour chaque point entrée.
- Placez 2 cartes Infestation dans le Secteur 8.



Règles supplémentaires : Portes spéciales

- La Porte Bleue ne peut être ouverte qu'à partir du Terminal du Secteur 8.

Règles supplémentaires : Le Mastodonte

- Si le Système de Suppression d'Incendie est activé dans un Secteur où se trouve le Mastodonte, au lieu d'être éliminé automatiquement, il subit 2 Blessures.
- Après sa première activation, durant la phase de Fin de Manche, le Mastodonte se soigne de 1 Blessure et génère 1 œuf dans sa Zone.

Objectifs des Agents

- Empêchez les Équipiers de remplir leur objectif.
- Quand un Agent se trouve dans la même Zone que le Mastodonte durant la phase de Fin de Manche, ce dernier génère 2 œufs au lieu de 1.

ÉPILOGUE

A bout de force, l'équipe atteint une zone défraîchie, vestige d'une ancienne forêt dévastée. Le refuge en revanche est toujours debout et fonctionnel. Les compagnons d'infortune rassemblent des bûches et parviennent à allumer un feu dans la chaudière. Yuri réussit à connecter une batterie à la radio pour la remettre en marche.

"Allo? Ici la station de recherche World Exit. Quelqu'un me reçoit?" Pas de réponse, seul un grésillement inconfortable se fait entendre. Yuri répète son message trois fois. A la quatrième, une voix émerge de la radio. "Ici le Central, nous vous recevons World Exit. Qu'est ce qu'on peut faire pour vous?"

"Veuillez envoyer un gyrocoptère de toute urgence pour nous secourir. Nous devons rapporter la situation au QG le plus vite possible, de préférence en personne, la transmission radio n'étant pas sécurisée."

"Bien reçu. Un gyrocoptère va vous être..." La voix coupe soudainement et laisse place à des bruits étouffés avant de tomber dans un silence total. Yuri saisit le microphone. "Central, répondez. Central, vous me recevez toujours?"

Un bref moment passe et une nouvelle voix se fait entendre. "Désolé pour ce petit problème technique. Nous envoyons quelqu'un s'occuper de vous. Central, terminé."

"Enfin une bonne nouvelle!" s'exclame Robert depuis l'autre bout de la pièce. Yuri est perplexe. "Ne te réjouis pas si vite, Robert. Nous ne sommes pas encore tirés d'affaire. J'ai un très mauvais pressentiment."

REMARQUES

LÉGENDE DES JETONS



POINTS DE VIE.



VALEUR DE DÉFENSE.



BONUS D'AGILITÉ.



NOMBRE DE DÉS DE PROGRAMMATION.



BONUS EN SCIENCE.



BONUS EN TECH.



NOMBRE DE BLESSURES INFLIGÉES.



BONUS D'ATTAQUE.



PORTÉE DE L'ARME.



EXPLOSION - DÉGÂTS D'AUTODESTRUCTION.



RÉUSSITE AUTOMATIQUE D'UN TEST.



ÉTABLI D'ASSEMBLAGE DE TECH.



ÉTABLI D'ASSEMBLAGE DE SCIENCE.



TEST DE FRAGILITÉ.



SOIGNE UN CERTAIN NOMBRE DE BLESSURES.



NOMBRE DE MUNITIONS.



ICÔNE DE SOUFFLE ET NOMBRE DE BLESSURES INFLIGÉES.



ICÔNE DE DÉFAUSSE. À DÉFAUSSER APRÈS UTILISATION.



LES CARTES AVEC CET ICÔNE PEUVENT ÊTRE UTILISÉES DANS UNE ZONE AVEC UN TERMINAL.



ACTIVATION SPÉCIALE.



NÉOMORPHOSE. À LA FIN DE LA PHASE D'ACTIVATION DES ALIENS, TOUS LES ALIENS SUBISSENT UNE NÉOMORPHOSE.



BONUS D'ATTAQUE.



VALEUR D'ENTRAVE.



NOMBRE DE BLESSURES INFLIGÉES.

RÉSUMÉ DE MANCHE

LES URGENCES DE NIVEAU 3 PASSENT AU NIVEAU CRITIQUE

- Défaussez la carte Urgence, le Marqueur de Niveau et les jetons d'Intervention.
- Placez à sa place une carte de Secteur Compromis sur le Panneau de Contrôle des Systèmes.
- Placez un jeton de Secteur Compromis dans le Secteur sur le plateau de jeu pour rappel.

AGGRAVATION DES URGENCES ACTIVES

- Augmentez de 1 le Niveau de toutes les Urgences Actives.

VÉRIFICATION DES SECTEURS COMPROMIS

- Inspectez tous les Secteurs Compromis l'un après l'autre.
- Si un Secteur n'est pas sécurisé, créez une nouvelle Urgence.

ACTIVATION DES NOUVELLES URGENCES

- Retournez toutes les cartes Urgences qui sont face cachée.
- Ajoutez le Marqueur de Niveau sur la position 1 du Champ de Rapport d'Urgence.
- Placez un jeton de Surcharge de Système sur la Fonction de Terminal désactivée.

PHASE D'ACTIVATION DES ÉQUIPIERS

- Défaussez les jetons de Récupération et remplacez les figurines des Équipiers concernés debout.
- Retournez les jetons Inconscient pour afficher leur face de Récupération.
- Exécutez jusqu'à trois Actions d'Équipier :

Déplacement	Attaque
Exécuter une Fonction de Terminal	Ouvrir/Fermer une Porte
Assembler une carte Équipement Fabricable	Soigner (avec une carte appropriée)
Fouiller une Caisse	Recharger le Système de Suppression d'Incendie
Effectuer une Action spécifique à la mission	Lâcher/ramasser/échanger un objet
Réparer une Porte/Terminal	

PHASE D'ACTIVATION DES ALIENS

- Piochez et résolvez une carte Activation des Aliens.

PHASE DE FIN DE MANCHE

- Faites progresser le Marqueur de Temps.