



5+

## MOINS ON EN SAIT, MIEUX ON SE PORTE

Pas plus de 1 personnage  
possédant 3 connaissances ou  
plus ne doit survivre (vous inclus).

*Chaque personne qui en sait  
trop augmente les risques.*

**CORPORATION**



**OBJECTIF**

## ÉRUPTION SOLAIRE

Chaque personnage sur la surface martienne défausse toutes les munitions de ses armes énergétiques.



Défaussez 1 munition d'une de vos armes énergétiques.



# **SURFACE MARTIENNE**



1

## ÇA DEVRAIT MARCHER

Utilisez l'action de votre salle,  
même si celle-ci contient un marqueur Panne.

OU

Si votre salle comporte un ordinateur et que  
votre secteur n'est pas alimenté,  
faites une action d'ordinateur.

CONCIERGE

The image features a dark, industrial, octagonal metallic structure. The central part is a glowing square with a complex, geometric pattern. The structure is surrounded by a dark, textured background. The word "ACTION" is written in white, bold, capital letters at the bottom center.

**ACTION**



## CONDUITS

Si votre salle comporte un conduit, vous pouvez vous déplacer sur une autre salle explorée de votre choix avec un conduit. Piochez et résolvez une carte Attaque d'Intrus (traitez-la comme une attaque d'Intrus Adulte dans le noir).

S U R V I V A N T E

The image features a dark, industrial, octagonal metallic structure. The central part is a glowing square with a complex, geometric pattern. The structure is surrounded by a dark, textured background with some red, blood-like splatters. The word "ACTION" is written in white, bold, capital letters at the bottom.

**ACTION**






## TRAÎNÉE DE SANG

Pour chaque secteur, déplacez chaque Intrus hors de combat dans une salle comportant un personnage sans carte Action en main et qui possède une ou plusieurs blessures graves non pansées. S'il y a plusieurs choix, déplacez l'Intrus dans la salle avec le plus petit numéro.



Les personnages qui ont des cartes Action en main sont aussi affectés.



**ÉVÉNEMENT**




## TRAÎNÉE DE SANG

Pour chaque secteur, déplacez chaque Intrus hors de combat dans une salle comportant un personnage sans carte Action en main et qui possède une ou plusieurs blessures graves non pansées. S'il y a plusieurs choix, déplacez l'Intrus dans la salle avec le plus petit numéro.



Les personnages qui ont des cartes Action en main sont aussi affectés.



**ÉVÉNEMENT**