

CARTES MENACES EXTERNES

Plasmatic Fighter

Chasseur Plasmatique

Attaque 1.*

Attaque 1.*

Attaque 2.*

** Si vos boucliers n'absorbent pas au moins 1 point de dégâts infligés par cette attaque, tous les joueurs de cette zone sont assommés.*

Spinning Saucer

Soucoupe Gyroscopique

Un impact de roquette suffit à la détourner suffisamment de sa course pour qu'elle n'effectue pas son action Z.

Attaque 1.

Attaque 1.

Attaque 5 (à moins d'avoir été détournée de sa course par une roquette).

Mini-Carrier

Transporteur Léger

Attaque 2.*

Attaque 3 sur les deux autres zones.*

Attaque 4 sur toutes les zones.*

** Attaque réduite de 2 en présence des intercepteurs.*

Phasing Fighter

Chasseur Ethéré

Déphasage.

Attaque 1 [1].

Attaque 2 [1].

Attaque 3 [2].

Megashield Destroyer

Destroyer à Mégaboucliers

-1 point de bouclier à chaque tour où il absorbe au moins un dégât.

Attaque 1.*

Attaque 1.*

Attaque 3.*

** Double les dégâts qui transpercent les boucliers.*

Plasmatic Needleship

Flèche Plasmatique

Ne peut être la cible des canons laser lourds.

Attaque 1.*

Attaque 2.*

Attaque 4.*

** Si vos boucliers n'absorbent pas au moins 1 point de dégâts infligés par cette attaque, tous les joueurs de cette zone sont assommés.*

Phasing Pulser

Pulsar Éthéré

Déphasage.

Attaque 1 [0] sur toutes les zones.

Attaque 1 [1] sur toutes les zones.

Attaque 3 [2] sur toutes les zones.

Phasing Destroyer

Destroyer Éthéré

Déphasage.

Attaque 1 [1].*

Attaque 2 [1].*

Attaque 3 [2].*

* Double les dégâts qui transpercent les boucliers.

Megashield Fighter

Chasseur à Mégabouclier

-1 point de bouclier à chaque tour où il absorbe au moins 1 dégât.

Attaque 1.

Attaque 2.

Attaque 3.

Jumper

Jumper

Saut

Saute à gauche. Attaque 1.

Attaque 1. Saute à gauche. Attaque 1.

Attaque 3. Saute à gauche. Attaque 1.

Jumper

Jumper

Saut

Saute à droite. Attaque 1.

Attaque 1. Saute à droite. Attaque 1.

Attaque 3. Saute à droite. Attaque 1.

Sealed Capsule

Capsule Scellée

+1 vitesse. Valeur du bouclier = 3.

+1 vitesse.

Fait apparaître une menace interne qui aura +1 vitesse si la capsule a reçu moins de 2 dégâts.

Energy Snake

Serpent d'Énergie

Bouclier réduit à 0 s'il est touché par le canon à impulsion.

Vitesse réduite à 2 lors des tours où il reçoit au moins 1 dégât.

Attaque 1.*

Attaque 2.*

Attaque 1 dégât + 1 pour chaque bloc d'énergie du réacteur de cette zone.

* Guérit 1 dégât pour chaque point d'attaque absorbé par vos boucliers.

Polarized Fighter

Chasseur Polarisé

Les dégâts infligés par les lasers sont divisés par 2 (arrondi supérieur).

Attaque 1.

Attaque 2.

Attaque 4.

Spacecraft Carrier

Transporteur Intergalactique

Attaque 2.*

Attaque 3 sur les deux autres zones.*

Attaque 4 sur toutes les zones.*

** Attaque réduite de 2 en présence des intercepteurs.*

Dimension Spider

Araignée Dimensionnelle

Ne peut être la cible des roquettes.

Valeur de bouclier = 1

+1 point de bouclier.

Attaque 4 sur toutes les zones.

Toile : exécute son action Z si elle est toujours sur sa trajectoire juste avant que le vaisseau ne saute en hyperspace.

Plasmatic Frigate

Frégate Plasmatique

Attaque 2.*

Attaque 2.*

Attaque 4.*

** Si vos boucliers n'absorbent pas au moins 1 point de dégâts infligés par cette attaque, tous les joueurs de cette zone sont assommés.*

Phasing Frigate

Frégate Éthérée

Déphasage.

Attaque 2 [1].

Attaque 3 [2].

Attaque 4 [3].

Mother-Swarm

Reine des Nuées

Ne peut être la cible des roquettes.

Ne peut subir plus de 2 dégâts par tour.

Attaque 1.

Attaque 2. Attaque 1 sur les autres zones.

Attaque 4. Attaque 3 sur les autres zones.

Phasing Man-Of-War

Man-Of-War Éthéré

Déphasage.

Attaque 2 [1]. +1 vitesse.

Attaque 3 [2]. +1 point de bouclier.

Attaque 5 [4].

Megashield Man-Of-War

Man-Of-War à Mégaboucliers

-1 point de bouclier à chaque tour où il absorbe au moins un dégât.

Attaque 2. +1 vitesse.

Attaque 3.

Attaque 5.

Super Carrier

Super-Transporteur

Couvre toutes les trajectoires.

Attaque 2.*

Attaque 4 sur les deux autres zones.*

Attaque 5 sur toutes les zones.*

** Attaque réduite de 2 en présence des intercepteurs.*

Transmitter Satellite

Satellite de Transmission

Ne peut être pris pour cible à une distance de 3.

Fait apparaître une menace interne.

Avance d'une case toutes les menaces internes.

Tous les joueurs dans le vaisseau sont retardés, à l'exception du capitaine, qui est assommé.

Overlord

Overlord

Couvre toutes les trajectoires.

Valeur de bouclier = 4. Fait apparaître une menace externe dans sa zone.

Toutes les menaces externes guérissent 1 dégât.

Pulvérise le vaisseau.

Leaper

Cavalier

Saut

Attaque 1. Saute à droite. Attaque 1.

Attaque 2. Saute à gauche. Attaque 1.

Attaque 4. Saute à droite. Attaque 1.

Planetoid

Planétoïde

Ne peut être la cible des roquettes.

Une fois détruit, attaque 4 pour chaque case X et Y franchie.

+1 vitesse à la fin de chaque phase d'action des menaces.

Attaque égale à son nombre de points de vie restants.

Energy Dragon

Dragon d'Énergie

Boucliers réduits à 0 quand il est touché par le canon à impulsion.

Vitesse réduite à 2 lors des tours où il reçoit au moins 1 dégât.

Attaque 2.*

Attaque 3.*

Attaque 1 dégât + 1 pour chaque bloc d'énergie du réacteur.

** Guérit 1 dégât pour chaque point d'attaque absorbé par vos boucliers.*

Polarized Frigate

Frégate Polarisée

Les dégâts des lasers sont divisés par 2 (arrondi supérieur).

Attaque 1.

Attaque 3.

Attaque 5.

Fighter

Chasseur

Attaque 1.

Attaque 2.

Attaque 3.

Stealth Fighter

Chasseur Furtif

Ne peut être pris pour cible avant qu'il ne se révèle lui-même (X).

Se révèle.

Attaque 2.

Attaque 2.

CARTES MENACES INTERNES

Central Laser Jam

Panne du laser central

La dernière réparation nécessite et utilise 1 bloc d'énergie du réacteur central.

Draine 1 énergie du réacteur central.

Inflige 1 dégât.

Inflige 3 dégâts, plus 1 dégât aux zones rouge et bleue.

PowerPack Overload

Surcharge des batteries

Si réalisées dans les deux stations lors du même tour, les actions de réparations infligent 1 réparation de plus à la menace.

Désactive les robots de la zone rouge s'ils sont actifs. Détruit 1 roquette.

Se répare d'1 dégât.

Dans les deux stations, assomme tous les joueurs et inflige 3 dégâts.

Ninja

Ninja

Envoie des Drones dans les deux stations adjacentes. Tant que le Ninja n'est pas détruit ou n'a pas effectué son action Z, tout joueur commençant ou terminant son mouvement dans ces stations est empoisonné.*

Consomme 1 énergie du réacteur de la zone bleue.

Le Ninja lance toutes les roquettes. Chacune exécute une Attaque 2 sur la zone rouge. Les joueurs empoisonnés sont assommés.

** Si au moins un joueur est empoisonné, le jeton numéroté continue d'avancer même si le Ninja est détruit.*

Lateral Laser Jam

Panne du canon laser latéral.

Tours impairs : rouge supérieur. Tours pairs : bleu supérieur.

La dernière réparation nécessite et utilise 1 bloc d'énergie du réacteur de la zone.

Draine 2 blocs d'énergie du réacteur de la zone.

Inflige 2 dégâts.

Inflige 3 dégâts, plus 2 à la zone blanche et 1 à la troisième zone.

Pulse Cannon Short Circuit

Court-Circuit du Canon à impulsion

Attaque 1 sur toutes les zones à chaque tir du canon laser central.

S'il y a de l'énergie dans le réacteur central, draine 1 énergie et effectue une Attaque 1 sur toutes les zones.

S'il reste des capsules d'énergie, en détruit 1 et effectue une Attaque 1 sur toutes les zones.

Attaque 1 sur toutes les zones.

Reversed Shields

Boucliers Inversés

Subissent 1 dégât supplémentaire lors des tours où un seul joueur les répare.

Jusqu'à réparation, les boucliers n'absorbent plus les dégâts.

Jusqu'à réparation, l'énergie des boucliers est ajoutée aux dégâts des attaques.

Inflige 2 dégâts à toutes les zones. Les effets X et Y persistent.

Breached Airlock

Dépressurisation

Un joueur dirigeant une équipe de robots active inflige 1 dégât supplémentaire à cette menace. Les portes de la zone rouge sont condamnées. Jusqu'à réparation, personne (intrus compris) ne peut passer entre les zones rouge et blanche.

Inflige 1 dégât. Toutes les portes sont condamnées.

Inflige 3 dégâts. Les joueurs dans la zone rouge sont assommés. Les portes restent condamnées.

Phasing Troopers.

Troopers Ethérés

Déphasage.

Change de pont. [Ne bouge pas].

Se déplace à droite.

Inflige 4 [3] dégâts.

Phasing Troopers.

Troopers Ethérés

Déphasage.

Change de pont. [Ne bouge pas].

Se déplace à gauche.

Inflige 4 [3] dégâts.

Driller

Foreuse

Inaccessibilité = 0. Se déplace.*

Se déplace.*

Inflige 4 dégâts.

** Se déplace en direction de la zone la plus endommagée. En cas d'égalité, se déplace en zone blanche.*

Shambler

Viscosité Affolée

Fuit à droite si au moins 1 joueur est présent.

Inflige 2 dégâts si au moins un joueur est présent. Sinon, se guérit d'1 dégât.

Inflige 4 dégâts.

Phasing Anomaly

Anomalie Ethérée

Déphasage.

Perturbe le système de visée de la zone blanche.*

Perturbe le système de visée de la zone rouge. De la zone bleue pour une seconde action Y.*

Assomme tous les joueurs de la zone blanche. Inflige 3 dégâts. Les effets persistent.

** Tant que l'anomalie n'est pas réparée, les lasers ne peuvent rien prendre pour cible si aucun joueur ne pilote les intercepteurs ou n'effectue une confirmation visuelle.*

Phasing Mine Layer

Poseur de Mine Ethéré

Déphasage.

Pose une mine. Se déplace à gauche [droite].

Pose une mine. Change de pont.

Pose une mine. Fait exploser les mines. Chacune inflige 2 dégâts à sa zone.

Rapid Beast

Bête Enragée

Infecte tous les joueurs dans cette station. Puis se déplace à gauche 2 fois.

Infecte tous les joueurs dans cette station. Change de pont, se déplace à droite.

Inflige 4 dégâts. Chaque joueur infecté inflige 2 dégâts (à moins d'être assommé).

Si au moins un joueur est infecté, le jeton numéroté continue d'avancer même si la Bête Fauve est détruite.

Hidden Transmitter

Transmetteur Espion

Inaccessibilité = 0. Fait apparaître une menace externe en zone bleue.

Avance d'une case toutes les menaces de la trajectoire bleue.

Draine toute l'énergie du bouclier en zone bleue. Inflige 4 dégâts.

Hidden Transmitter

Transmetteur Espion

Inaccessibilité = 0. Fait apparaître une menace externe en zone rouge.

Avance de 2 cases toutes les menaces de la trajectoire rouge.

Draine toute l'énergie du bouclier en zone rouge. Inflige 4 dégâts.

Space-Time Vortex

Vortex Spatio-Temporel

Tous les joueurs changent de pont chaque fois que le Vortex subit des dégâts.

Tous les joueurs sont retardés, mais dans l'emplacement vide, répétez la carte du tour précédent.

Les joueurs en zone rouge passent en zone bleue, et vice-versa.

Piochez une nouvelle menace interne. Effectuez toutes les actions de sa trajectoire immédiatement, puis défaussez-la.

Siren

Sirène

Si touchée, se téléporte dans la station bleue inférieure.

Tout joueur isolé dans une station est assommé.

Tout joueur non isolé dans une station est assommé.

Tous les joueurs sont assommés.

Cyber Gremlin

Gremlin Cybernétique

Tous les joueurs sont assommés si le vaisseau saute en hyperspace avec le Gremlin à bord.

Draine toute l'énergie du réacteur rouge. +1 vitesse pour chaque bloc.

Sabote tous les systèmes de la station. Se déplace à droite.

Sabote tous les systèmes de la station. Se cache. (Ne peut plus être détruit).

**La station reçoit les jetons de dysfonctionnement A, B et C, avec chacun 1 point de vie.*

Parasite

Parasite

S'attache au 1^{er} joueur effectuant une action de mouvement. Demeure lié à ce joueur. Seuls les autres joueurs peuvent détruire le parasite. S'ils le font, le joueur est assommé.

Le joueur draine 1 énergie du bouclier ou du réacteur.

Le joueur assomme tous les autres joueurs dans sa station.

Le joueur inflige 5 dégâts. (Attaque 5 sur la zone blanche s'il pilote les intercepteurs).