

ACIDE BRULANT

Lancez 1D20 pour chaque Tuile ayant déjà 1 jeton Dégât par l'Acide. Sur un résultat de 1 à 5 ajoutez un jeton additionnel. Un maximum de 2 jetons peuvent être apposés sur une Tuile.

©FOX

APESANTEUR

Toutes les figurines commencent leur activation avec 1 seul Point d'Action

©FOX

TIR DE SUPPRESSION

Ciblez n'importe quelle Tuile sur laquelle vous disposez d'une LDV. Toutes les figurine entrant sur cette Tuile sont automatiquement désactivées.

©FOX

TIREUR D'ELITE

Ciblez une figurine Marine qui gagne l'Aptitude Spéciale Tir Assisté (P) jusqu'à la fin du Tour de Jeu.

©FOX

TIMING PARFAIT

Placez jusqu'à 2 jetons Sentinelle sur des figurines n'en disposant pas encore. Ces jetons devront être dépensés avec des Actions de déplacement ou de combat. Ne peut pas être jouée sur une figurine désactivée.

©FOX

TIR DE COUVERTURE

Ciblez n'importe quelle Tuile sur laquelle une de vos figurines a une LDV. Lancez 1D20 pour chaque figurine adverse entrant sur cette Tuile. Sur un résultat allant de 1 à 10 la figurine adverse subit un AutoHit St12.

©FOX

ARC ELECTRIQUE

Lancez 1D20 pour chaque figurine qui retire une Porte durant ce tour de jeu. Sur un résultat allant de 1 à 5, la figurine subit un AutoHit St10

©FOX

ARME ENRAYEE!

Avant de réaliser un Test d'Attaque à Distance, lancez 1D20 sur un résultat allant de 1 à 5 l'Action est perdue.

©FOX

CIRCONSTANCES IMPREVUES

Dès que vous piochez cette carte, montrez la à votre adversaire, puis remettez la dans le Deck de cartes Environnement et mélangez le. Tirez alors une nouvelle carte Environnement.

©FOX

COURT-CIRCUIT

Lancez 1D20 pour chaque Porte présente sur le plateau de jeu. Sur un résultat allant de 1 à 4, retirez la Porte du jeu comme si elle avait été ouverte.

©FOX

ECLAIRAGE DE SECOURS

Tous les Tests de Combat à Distance bénéficient d'un modificateur +2 à leur valeur testée RS durant ce Tour de Jeu.

©FOX

ENVIRONNEMENT EXIGUES

Avant de réaliser une Action d'Attaque au Corps à Corps, lancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 5 l'action Corps à Corps est perdue.

©FOX

EPAISSE FUMEE

La LDV est réduite à 1 Tuile. La portée de l'Aptitude Spéciale Scanner n'est pas modifiée.

©FOX

EXTINCTEURS AUTOMATIQUES!

Tous les Tests de combat au Corps à Corps subissent un modificateur de -4 à leur valeur testée CC durant ce Tour de Jeu.

©FOX

FERMETURE AUTOMATIQUE DES CLOISONS

Le joueur ayant l'initiative doit placer une Porte à l'intersection de 2 Tuiles non-engagées.

©FOX

FLUCTUATIONS DE GRAVITE

Les Actions de Déplacement sont limitées à 1 Tuile maximum par figurine durant cette activation

©FOX

JETS DE VAPEUR

Chaque figurine présente sur un Conduit d'Aération subit un AutoHit St12. Les figurines sur une tuile adjacente subissent un AutoHit St5.

©FOX

PANNE DE COMPENSATEUR

Les figurines utilisant une Action de Déplacement subissent un AutoHit St5 à la fin de leur activation.

©FOX

PANNE DE COURANT

Tous les Tests d'Attaque à Distance subissent un modificateur de -4 à leur valeur testée RS durant ce Tour de Jeu.

©FOX

PANNE DU SYSTEME DE SURVIE

Lancez 1D20 pour chaque figurine présente sur le plateau de jeu. Sur un résultat de 20 la figurine subit 1 Blessure.

©FOX

PONT NETTOYE

Tous les Tests de Corps à Corps bénéficient d'un modificateur +2 durant ce Tour de Jeu.

©FOX

R.A.S...

Aucun Effet Environnemental n'est appliqué pour ce Tour de Jeu.

©FOX

REBOOT DU SYSTEME DE SECURITE

Aucune Porte ne peut être ouverte ou forcée durant ce Tour de Jeu.

©FOX

SURCHARGE

Les figurines transportant un jeton (quelque soit son type) sont limitées à un déplacement maximum d'1 Tuile.

©FOX