



EVENEMENT

REPLICANTS

DETENDU !

Échauffement. Placez 2 Récolteurs au Point d'Entrée le plus proche d'un Marchand.

PRUDENCE ! → PURGE

La première vague. Consultez le Compteur d'Hostilité et effectuez un jet d'Arrivée pour les éléments de la Purge concernés mais ne les activez pas. Vous effectuez normalement un jet d'arrivée lors de la Phase de la Purge.





EVENEMENT

CACHE A LA VUE DE TOUS

DETENDU ! → COUVREZ-MOI !

Personne louche. Lancez le Dé de Chance pour chaque Civil. Sur un résultat Organique, remplacez le Civil par un Organique (sans tenir compte du Niveau d'Hostilité). Ignorez tous les autres résultats. S'il n'y a pas d'Organique disponible, augmentez l'Hostilité de 1 par Organique que vous ne pouvez pas mettre en jeu.



CHARGEZ ! → PURGE

Cible prioritaire. Un Civil a découvert un moyen de lutter contre la Purge et est devenu leur cible. Choisissez un Civil au hasard. Placez jusqu'à deux Assassins (si disponibles) au Point d'Entrée le plus proche de ce Civil. Tant qu'il est en LdV d'un Assassin, le Civil est sa cible prioritaire jusqu'à ce qu'il soit vaincu ou que la partie s'achève. Le premier Marchand qui réussit à Persuader ce Civil peut prendre un pion objectif vert au hasard au lieu de résoudre un autre effet.





EVENEMENT

HOSTILITE GRANDISSANTE

DETENDU ! → CHARGEZ !

Danger ! Jusqu'à la fin du round, le Niveau d'Hostilité est considéré d'un cran supérieur à sa valeur actuelle pour touteffet, comme par exemple lancer les dés pour l'Arrivée de la Purge et des PNJ

A L'AIDE !

Purge ! Retournez immédiatement les Profils de la Purge sur leur version améliorée. La Purge utilise ces Profils pour le reste de la partie.

PURGE

Poussée de puissance. Tous les éléments de la Purge gagnent une action additionnelle pour ce round.

