

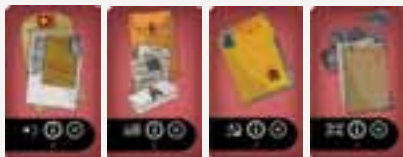
# [redacted] OBJETS

## Objets



Les objets sont représentés par les cartes à dos rouge, certaines sont marquées par un « C » pour « Classique », « 2 » pour « 2 joueurs », « 3 » pour « 3 joueurs » et « i » pour « intro » qui sont les différents modes de jeu de [redacted]. Chaque joueur est limité et ne peut avoir que **3 objets maximum en main**; un objet placé dans un **Porte-Documents** n'est pas pris en compte dans cette limite contrairement à l'objet Porte-Documents lui-même. Tous les objets défaussés au cours du jeu seront placés dans une pile face vers le haut. Si la pile d'Objets est épuisée, mélangez les cartes objets défaussés pour former une nouvelle pile.

## Objets cruciaux – essentiels à la réussite de la mission et marqués d'un icône « ! ».



**Secrets d'état** : Ce dossier contient des informations sensibles sur les opérations de l'ennemi et doit être extrait de l'ambassade. La plupart des missions comprennent parmi les conditions de victoire d'obtenir les secrets d'état de l'ennemi et d'échapper.



**Bombe** : Parfois les actions sont plus retentissantes que les mots, beaucoup plus. Empêchez la fuite de l'ennemi en faisant exploser ses hélicoptères avant qu'il puisse les utiliser.

## Objet Porte-Documents – la raison d'être du Porte-Documents est de mettre les objets à l'abri des regards indiscrets.



**Porte-Documents** : Chaque carte Porte-Documents représente un Porte-Documents qui peut contenir un objet, sous la forme d'une carte Objet placée sous la tuile Porte-Documents. Un objet à l'intérieur d'un Porte-Documents ne peut pas être utilisé, observé, ou retiré tant que le Porte-Documents est fermé, il ne peut pas non plus être vu par un joueur dans la salle **Rayons-X**. Un joueur peut gagner la partie en s'échappant en hélicoptère avec un Porte-Documents contenant l'objet **Secrets d'état**.



**Casseur de Code** : un joueur actif possédant une carte Porte-Documents peut à tout moment défausser une carte Casseur de Code pour ouvrir le Porte-Documents et regarder l'objet sous la tuile Porte-Documents correspondante. Cet objet peut être pris et un objet peut être placé à l'intérieur, y compris l'objet qui s'y trouvait déjà. Le Porte-Documents n'est pas défaussé. Ouvrir un Porte-Documents n'est pas une action.

## Objets normaux

### Objets de Combat :

Ils peuvent être joués au cours d'une interaction et ne constituent pas une action. Ils ne peuvent être joués que si au moins un joueur montre une carte Attaque, excepté si, en cas de trahison subite et inévitable, elle a été jouée contre une carte Amicale. A la suite du résultat initial d'une interaction qui s'est transformée en combat, un joueur peut jouer un objet Combat en le défaussant. L'autre joueur a alors la possibilité de faire de même, continuant ainsi jusqu'à ce qu'aucun des deux joueurs n'utilisent pas d'autres cartes.



**Arme Dissimulée** : jouer une Arme Dissimulée améliore d'un cran la situation d'un joueur. Si le joueur était perdant, le combat se transforme en match nul. Si les joueurs étaient à égalité, le joueur possédant l'arme est maintenant gagnant. Un joueur ne peut pas utiliser deux Armes Dissimulées pour transformer une défaite en victoire. Si les deux joueurs utilisent une Arme Dissimulée, le résultat initial de l'interaction reste inchangé.



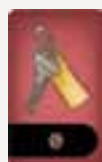
**Gilet Pare-Balle** : jouer un gilet pare-balle arrête toutes les attaques et le résultat de l'interaction est un match nul, même si une ou plusieurs Armes Dissimulées ont été jouées.

## Autres Objets :



**Trousse de Premiers Soins** : un joueur peut, **en utilisant son action**, défausser une Trousse de Premiers Soins et soigner immédiatement son agent en plaçant son pion debout simulant ainsi la récupération miraculeuse des agents secrets du grand écran.

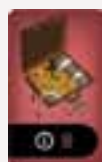
La Trousse de Premiers Soins peut aussi être utilisée **comme une action** après une **interaction Amicale** pour soigner un autre joueur.



**Clé** : un joueur actif peut, pendant le mouvement, défausser une carte Clé pour rendre mouvement et évasion possible par une ou plusieurs portes verrouillées du bâtiment jusqu'à la fin du tour. Si un joueur débute son tour dans l'**Escalier de Service**, il n'a pas besoin de clé pour sortir de la salle.

Les Clés sont particulièrement utiles quand la salle **Verrouillage Central** est activée et qu'un étage du bâtiment est isolé des autres. Dans cette situation, l'**Escalier de Service** n'est pas affecté et constitue l'unique moyen de se déplacer entre les étages.

Une Clé peut aussi être utilisée pour déplacer un autre joueur à travers une porte verrouillée à la suite d'une interaction.



**Contrebande** : un joueur peut, **en utilisant son action**, défausser une carte Contrebande en la cachant. Aucun espion qui se respecte ne voudrait être pris transportant le produit illégal des activités de l'ambassadeur pendant son temps libre, surtout quand la place disponible est limitée.

La carte Contrebande **ne peut pas être défaussée en raison de la limite des cartes en main** de façon à pouvoir prendre une carte dans la salle de **Stockage** ou en volant pendant une interaction. Une action doit être utilisée pour s'en séparer, les agents intelligents sauront utiliser la meilleure stratégie et attendre le moment propice pour rester dans une salle et s'en débarrasser.

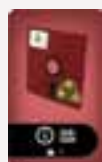


**Lunettes de Vision Nocturne** : Entrer dans une salle sombre (voir la salle **Disjoncteur**) occupée ne provoque pas d'interaction. Cependant les joueurs, en commençant par le joueur déjà présent dans la salle, peuvent défausser une carte Lunettes de Vision Nocturne pour confronter l'autre joueur. Ce dernier peut alors faire de même, ce qui résulte en une interaction normale. Si une seule de ces cartes a été jouée, alors son propriétaire gagne une récompense gratuite (**Blesser, Voler, Interroger**), sans utiliser de carte **Attaque**, et cela n'est pas considéré comme une interaction.

Si le joueur actif est arrêté pendant son mouvement, alors son mouvement est stoppé, l'action est perdue et après que la récompense ait été prise, son **Évasion** est forcée.

Si les Lunettes de Vision Nocturne ont été utilisées pendant l'Évasion du joueur actif à partir d'une salle sombre, le joueur qui l'a jouée peut **Assommer** le joueur s'évadant.

## Objets cruciaux mission d'introduction :

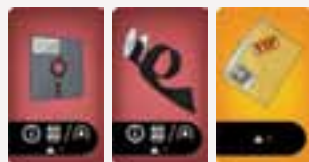


**Disquette virus** : S'il y a un joueur dans le QG de la sécurité, il peut, **en utilisant son action**, l'envoyer le contenu de la disquette dans la salle **Ordinateur** et faire « l'équipe rouge » à gagner.

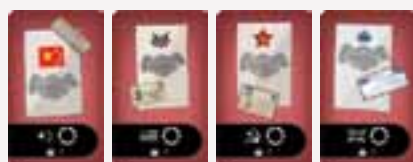


**Disquette anti-virus** : S'il y a un joueur dans le **QG de la sécurité**, il peut, **en utilisant son action**, l'envoyer le contenu de la disquette dans la salle **Ordinateur** et faire « l'équipe bleue » à gagner.

## Objets spécifiques pour la mission :



Ces objets ne sont utilisés que dans la mission *Something, something, Danger Zone*. Voir les règles de mission pour plus de détails.



Les lettres d'Alliance ne sont utilisées que dans la mission *Strange Bedfellows*. Voir les règles de mission pour plus de détails.