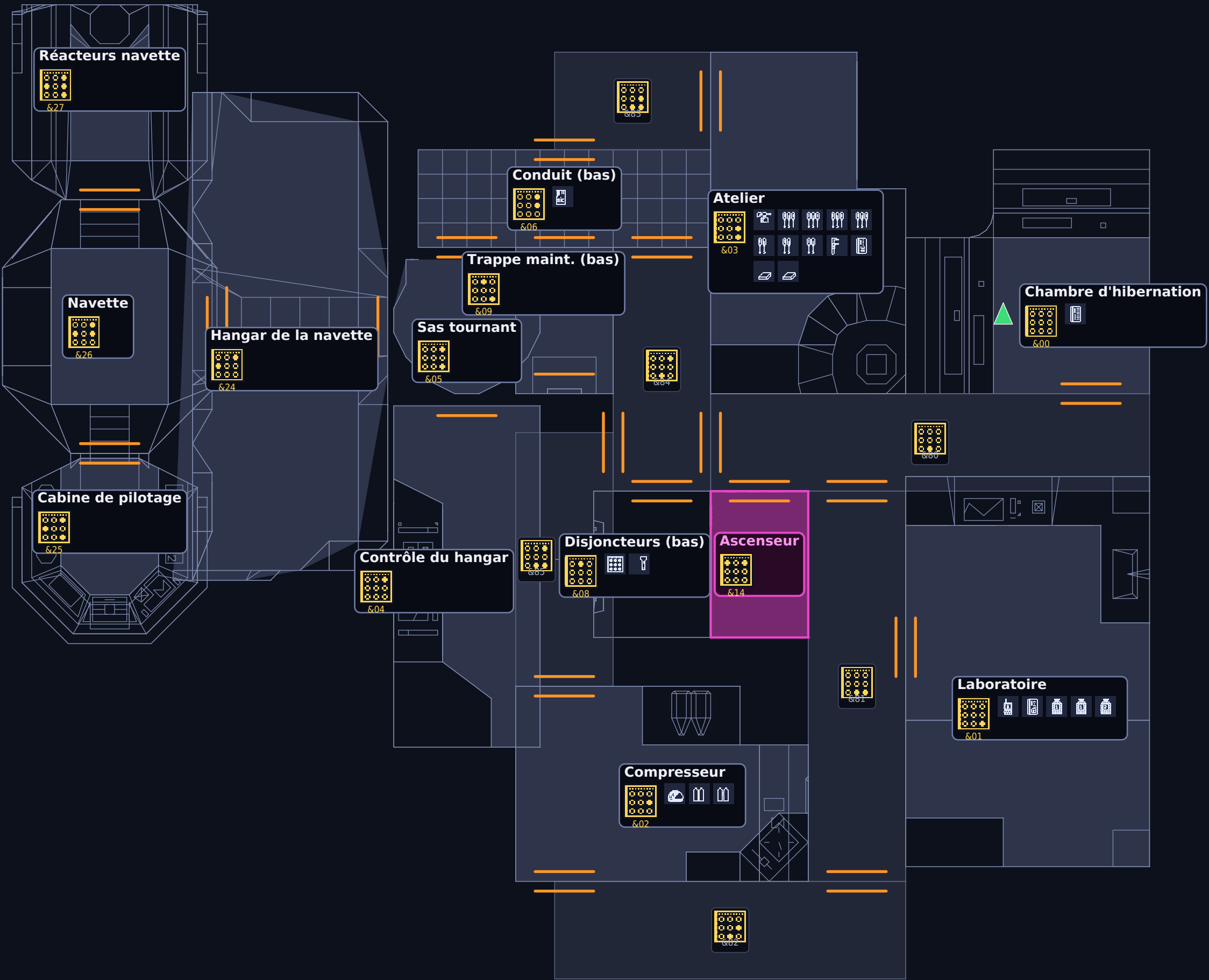


RELIEF ACTION — Pont 1

Inférieur et hangar

Loriciels 1987 · tracé depuis la géométrie du jeu · même échelle et même cadrage horizontal pour les trois ponts (superposables à l'aplomb) · objets à leur place en début de partie



100 unités du jeu — un couloir fait 40 de large, 60 de haut

- ▲ Départ du joueur : caisson d'hibernation (pont 1)
- Ⓜ Salle de départ du monstre (&11, pont 2) — le jeu ne mémorise que sa salle
- Passages (zones de sortie de chaque salle)
- Ascenseur : même cabine sur les trois ponts
- Objet sur fond brun : enfermé dans le coffre du carré

Objets

- | | | | | |
|-------------------------------|----------------------------|-------------------------------|-------------------------------|----------------------|
| Flacon de parfum | Flacon de parfum (vide) | Flacon chimique n° 1 | Flacon chimique n° 1 (ouvert) | Flacon chimique n° 2 |
| Flacon chimique n° 2 (ouvert) | Flacon chimique n° 3 | Flacon chimique n° 3 (ouvert) | Télécommande | Scaphandre |
| Bouteilles d'oxygène pleines | Bouteilles d'oxygène vides | Ration | Ration (mangée) | Chalumeau allumé |
| Chalumeau | Bottes | Détecteur de monstre | Lampe et pile | Lampe |
| Tournevis (jeu de 3) | Tournevis (jeu de 2) | Clé anglaise | Combustible radioactif | Briquet allumé |
| Briquet | Lunettes | Épingle à cheveux | Clé | Bloc métallique |

Cartes magnétiques

- | | | |
|------------------------|-----------------------|------------------------|
| Carte la vôtre | Carte Officier « D » | Carte Commandant « C » |
| Carte Mécanicien « E » | Carte Opérateur « P » | Carte Navigateur « A » |

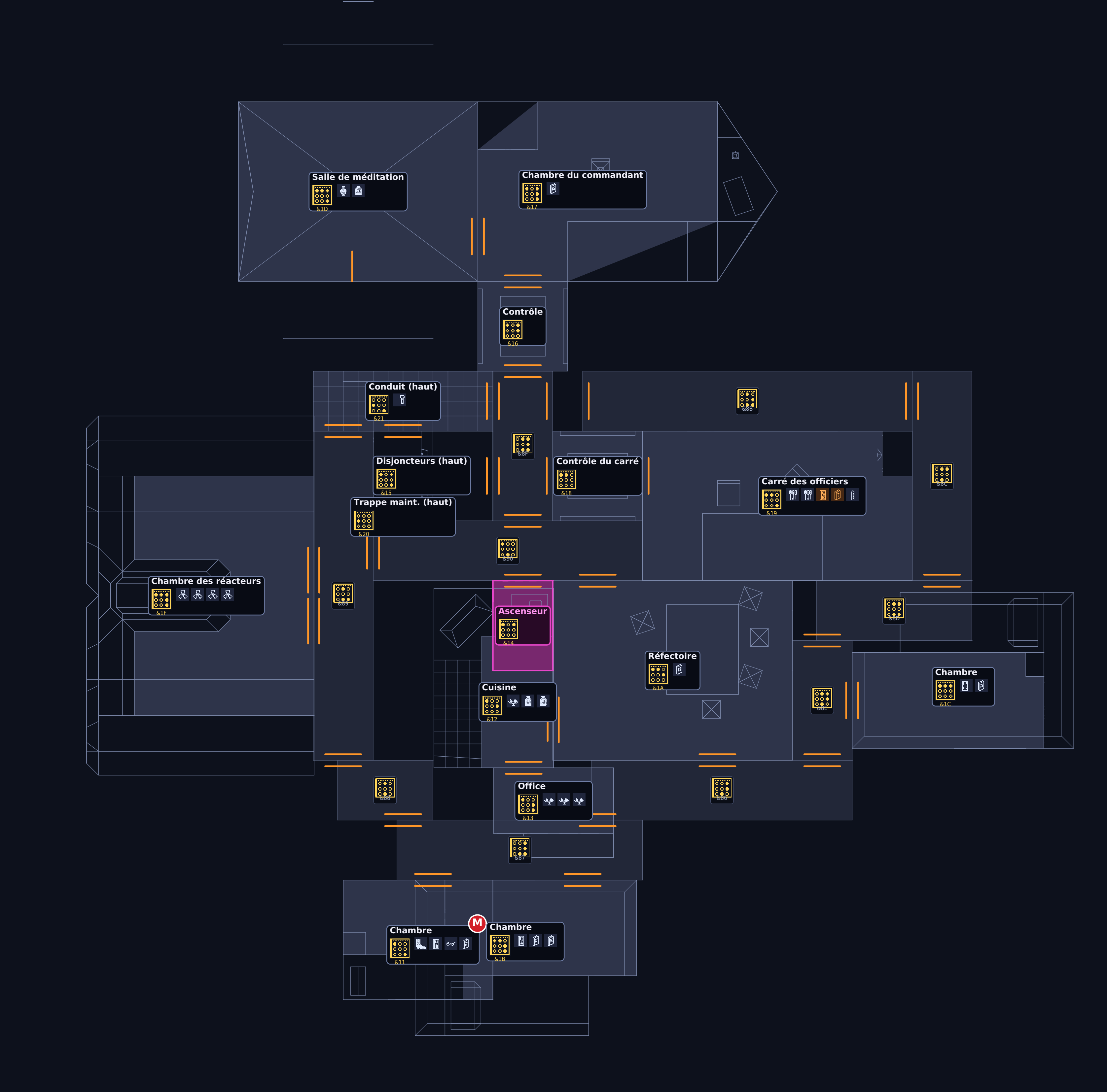
Livres

- Livre « N » Livre « M » Livre « I »
- 8 livres en jeu pour 3 couvertures (lecture page par page, il faut de la lumière)

RELIEF ACTION — Pont 2

Intermédiaire

Loriciels 1987 · tracé depuis la géométrie du jeu · même échelle et même cadrage horizontal pour les trois ponts (superposables à l'aplomb) · objets à leur place en début de partie



100 unités du jeu — un couloir fait 40 de large, 60 de haut

- ▲ Départ du joueur : caisson d'hibernation (pont 1)
- Salle de départ du monstre (&11, pont 2) — le jeu ne mémorise que sa salle
- Passages (zones de sortie de chaque salle)
- Ascenseur : même cabine sur les trois ponts
- Objet sur fond brun : enfermé dans le coffre du carré

Objets

- | | | | | |
|-------------------------------|----------------------------|-------------------------------|-------------------------------|----------------------|
| Flacon de parfum | Flacon de parfum (vide) | Flacon chimique n° 1 | Flacon chimique n° 1 (ouvert) | Flacon chimique n° 2 |
| Flacon chimique n° 2 (ouvert) | Flacon chimique n° 3 | Flacon chimique n° 3 (ouvert) | Télécommande | Scaphandre |
| Bouteilles d'oxygène pleines | Bouteilles d'oxygène vides | Ration | Ration (mangée) | Chalumeau allumé |
| Chalumeau | Bottes | Détecteur de monstre | Lampe et pile | Lampe |
| Tournevis (jeu de 3) | Tournevis (jeu de 2) | Clé anglaise | Combustible radioactif | Briquet allumé |
| Briquet | Lunettes | Épingle à cheveux | Clé | Bloc métallique |

Cartes magnétiques

- | | | |
|------------------------|-----------------------|------------------------|
| Carte la vôtre | Carte Officier « D » | Carte Commandant « C » |
| Carte Mécanicien « E » | Carte Opérateur « P » | Carte Navigateur « A » |

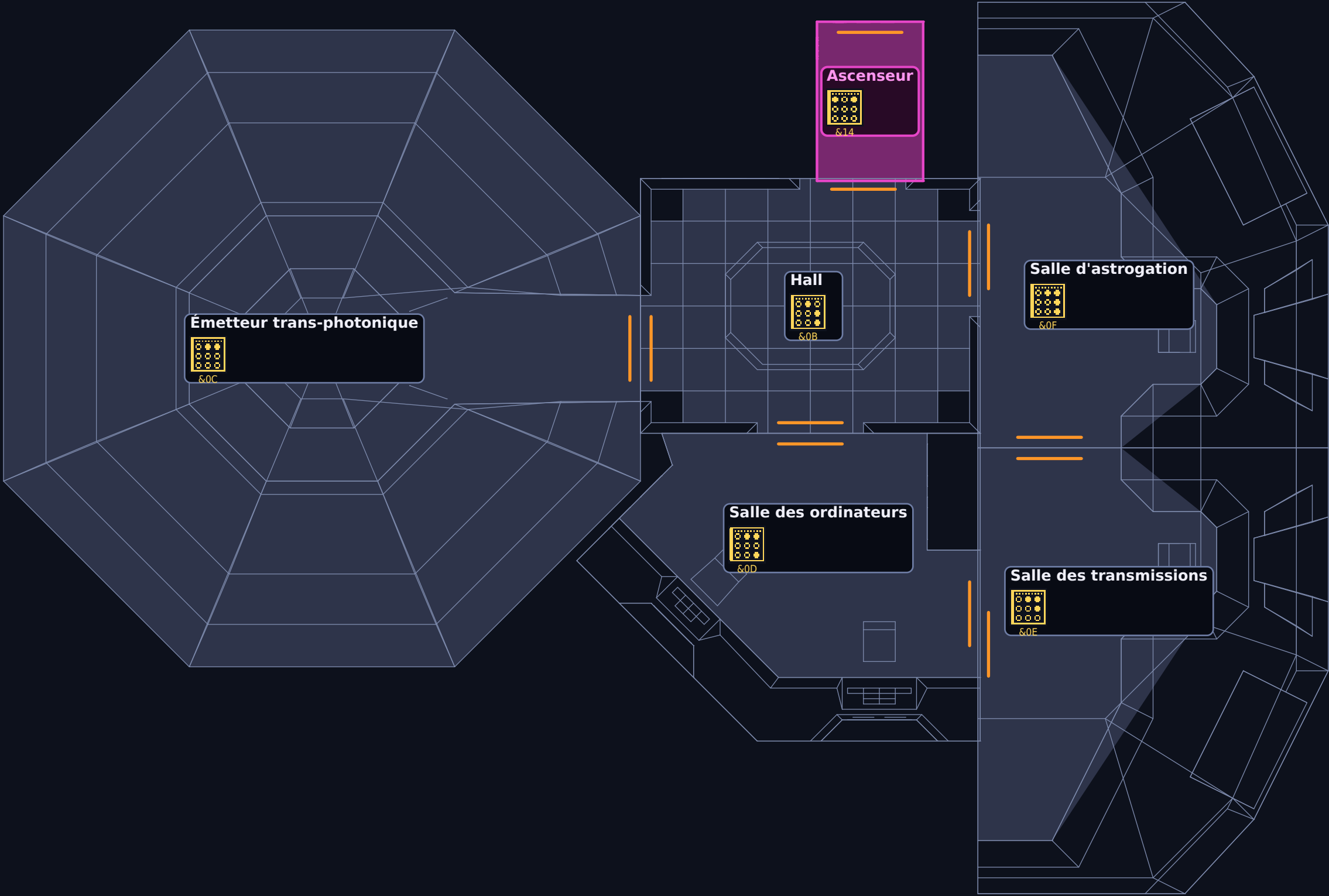
Livres

- | | | |
|-------------|-------------|-------------|
| Livre « N » | Livre « M » | Livre « I » |
|-------------|-------------|-------------|
- 8 livres en jeu pour 3 couvertures (lecture page par page, il faut de la lumière)

RELIEF ACTION — Pont 3

Supérieur

Loricels 1987 · tracé depuis la géométrie du jeu · même échelle et même cadrage horizontal pour les trois ponts (superposables à l'aplomb) · objets à leur place en début de partie



100 unités du jeu — un couloir fait 40 de large, 60 de haut

- ▲ Départ du joueur : caisson d'hibernation (pont 1)
- Salle de départ du monstre (&11, pont 2) — le jeu ne mémorise que sa salle
- Passages (zones de sortie de chaque salle)
- Ascenseur : même cabine sur les trois ponts
- Objet sur fond brun : enfermé dans le coffre du carré

Objets

- | | | | | |
|-------------------------------|----------------------------|-------------------------------|-------------------------------|----------------------|
| Flacon de parfum | Flacon de parfum (vide) | Flacon chimique n° 1 | Flacon chimique n° 1 (ouvert) | Flacon chimique n° 2 |
| Flacon chimique n° 2 (ouvert) | Flacon chimique n° 3 | Flacon chimique n° 3 (ouvert) | Télécommande | Scaphandre |
| Bouteilles d'oxygène pleines | Bouteilles d'oxygène vides | Ration | Ration (mangée) | Chalumeau allumé |
| Chalumeau | Bottes | Détecteur de monstre | Lampe et pile | Lampe |
| Tournevis (jeu de 3) | Tournevis (jeu de 2) | Clé anglaise | Combustible radioactif | Briquet allumé |
| Briquet | Lunettes | Épingle à cheveux | Clé | Bloc métallique |

Cartes magnétiques

- | | | |
|------------------------|-----------------------|------------------------|
| Carte la vôtre | Carte Officier « D » | Carte Commandant « C » |
| Carte Mécanicien « E » | Carte Opérateur « P » | Carte Navigateur « A » |

Détecteur : image affichée quand le monstre est dans cette salle.
Les 8 voyants écrivent le numéro de la salle en binaire (ici &19 = 16+8+1).

16	8	4
32	•	2
64	128	1

Valeur de chaque voyant. Le voyant central clignote quand le monstre est tout proche.

Petites vignettes : couloirs (&80 + n, voyant 128 allumé).

Livres

- | | | |
|-------------|-------------|-------------|
| Livre « N » | Livre « M » | Livre « I » |
|-------------|-------------|-------------|

8 livres en jeu pour 3 couvertures (lecture page par page, il faut de la lumière)