



**EVENEMENT**

# INTERVENTION MILITAIRE

**DETENDU ! → ATTENTION !**

**Éclaireurs.** L'activité du lieu a attiré l'attention du Corps Galactique. Placez 2 Gardes du Corps au Point d'Entrée le plus proche de leur cible de plus haute priorité.

**COUVREZ-MOI ! → PURGE**

**Frappe.** Le Corps Galactique vous surveille et se prépare à frapper. Placez 2 Gardes du Corps au Point d'Entrée le plus proche d'un Marchand. Puis activez-les comme vous le feriez durant la Phase des PNJ. Ils s'activent de nouveau normalement durant la Phase des PNJ.





**EVENEMENT**

# OPERATION STACK

**DETENDU ! → COUVREZ-MOI !**

**Cible sans intérêt.** Vous ne méritez pas encore l'attention du Corps. Piochez une autre carte Évènement et mélangez celle-ci dans la pile.

**CHARGEZ ! → PURGE**

**La Loi a le bras long.** Le Corps Galactique surveillait cet endroit et est prêt à frapper en force. Placez tous les personnages du Corps n'étant pas actuellement en jeu sur un Point d'Entrée choisi au hasard, puis placez cette carte Évènement à côté d'eux. Ces personnages s'activeront normalement durant la Phase des PNJ. Pour le reste de la mission, chaque fois qu'un personnage du Corps est vaincu, placez-le sur cette carte. Ils reviennent sur le plateau à partir du Point d'Entrée lors de la prochaine Phase des PNJ.





**EVENEMENT**

# ESPION GALACTIQUE

**DETENDU ! → ATTENTION !**

**En couverture.** Ils vous surveillent depuis tout ce temps... Un Civil choisi au hasard est en fait un espion du Corps ! Remplacez ce Civil par un Garde du Corps Galactique.



**COUVREZ-MOI ! → PURGE**

**Agent.** Un Civil choisi au hasard est en fait un espion du Corps ! Remplacez ce Civil par un Directeur du Corps Galactique.





**EVENEMENT**

# CONTROLE DE SECURITE

## DETENDU ! → PURGE

**Raid sur les Docks.** Les Agents de Sécurité locaux fouillent tous les vaisseaux. Chaque joueur lance le Dé de Chance :

- **1** : Retirez 2 objets au hasard de votre Soute.
- **2-3** : Retirez 1 objet au hasard de votre Soute.
- **4** : Ils n'ont rien trouvé mais ont forcé vos systèmes à fonctionner. Réduisez d'1 les Réserves (Supplies) de votre vaisseau.
- **5** : Ils n'ont rien trouvé mais ont saisi le régulateur de votre vaisseau. Réduisez d'1 la Propulsion de votre vaisseau.
- **6** : Ils ont été interrompu dans leur fouille, laissant tout en désordre. Prenez un objet au hasard dans le sac de pioche et placez-le dans votre Soute, ou sur le plateau juste à côté du Sas d'entrée si la Soute est pleine.

Après le jet du Dé de Chance, placez deux Agents de Sécurité à la porte du Sas du joueur ayant le Pion Tour.








**EVENEMENT**

# FOUILLEZ-MOI CA !

## DETENDU ! → PURGE

**Fouillez-les !** L'activité accrue dans la zone a attiré l'attention des autorités locales. Tout Agent en jeu n'étant pas engagé s'active immédiatement comme s'il avait obtenu un résultat . Si la première action Avancer ne permet pas à l'Agent d'entrer en contact avec un Marchand, il effectue une seconde action Avancer avant d'effectuer la Fouille. Les Agents activés par cet Évènement s'activent de nouveau normalement durant la Phase des PNJ. S'il n'y a pas d'Agents de Sécurité en jeu, placez-en deux au Point d'Entrée le plus proche d'un Marchand.

