



**EVENEMENT**

# DEFENSES AUTOMATIQUES

## DETENDU ! → PRUDENCE !

**Expulsion.** Vous êtes expulsé de tous les systèmes. Les portes conservent leur statut actuel mais ne peuvent plus être fermées ou ouvertes et il n'est pas possible d'interagir avec un quelconque système (ascenseurs, boutons, consoles, etc.) jusqu'à la fin du round.

## ATTENTION ! → COUVREZ-MOI !

**Verrouillage.** Les systèmes de confinement s'activent et verrouillent toutes les issues. Toutes les portes sont fermées ET verrouillées et il est impossible d'utiliser les ascenseurs et autres systèmes connectés jusqu'à la fin du round.

## CHARGEZ ! → PURGE

**Tourelles automatiques.** Les systèmes de défense automatique s'activent. Chaque joueur peut choisir un personnage de la Purge et effectuer une attaque résolue avec 5 dés contre lui.





**EVENEMENT**

# CA VA PETER !

## DETENDU ! → PURGE

**Surcharge !** Quand vous serviez dans les forces de l'ordre, vous avez appris quelques astuces efficaces ! Conservez cette carte et défaussez-la durant un de vos tours pour bénéficier de l'effet suivant :

- **Grenade de munition** : n'importe quel Marchand disposant d'une Arme Énergétique peut la surcharger pour créer une grenade. Retirez toutes les munitions restantes de l'arme et utilisez-la comme une arme Lancée (livre des règles, p. 31) en utilisant une action Sans Effort. L'arme Lancée a les caractéristiques suivantes :





**EVENEMENT**

# DOMPTEUR DE MERGS

DETENDU ! → PURGE

**Connexion profonde.** Votre équipage a appris à contrôler les féroces Mergs. Conservez cette carte et défaussez-la durant un de vos tours pour bénéficier de l'effet suivant :

- **Dresseur temporaire** : n'importe quel Marchand peut passer son activation complète pour activer à la place un Merg situé à Portée Courte. Le Merg activé n'a pas besoin d'appartenir à l'équipage du Marchand. Le Marchand doit dépenser ses propres épingles de Compétences pour l'utilisation des compétences du Merg. Lorsque le Merg a terminé l'activation consécutive de cet Évènement, il se reconnecte à son dresseur originel.

