

# évènements négatifs

## Collisions avec débris/tp au centre d'un champ de bataille en cours): [10+1]\*2

Débris spatial qui frappe le vaisseau sur un module(prédéfini par la carte). Les joueurs peuvent choisir de "Ne rien faire, Essayer de minimiser la casse (nécessite un ingénieur[Jet normal]), essayer d'esquiver (nécessite un pilote[Jet désavantage]). Le vaisseau perd des stats dans tous les cas soit dans le module frappé si choix 1 ou 2 et dans un module aléatoire si choix 3

Vos radars détectent des débris à très haute vitesse en direction de votre vaisseau.

[Minimiser la casse (nécessite Ingénieur)] / [Tenter une manoeuvre d'évitement (jet désavantage 3 pour le pilote)]

Vous entrez dans un champs de bataille, alors que les [faction1] font feu sur les [faction2] des tirs arrivent dans votre direction.

[Minimiser la casse (nécessite Ingénieur)] / [Tenter une manoeuvre d'évitement (jet désavantage 3)]

## Radiation d'un pulsar\ explosion d'une étoile lointaine\passage dans un nuage d'étoile : [3]\*2

(Lore : La "Radiation d'un pulsar\ explosion d'une étoile lointaine\passage dans un nuage d'étoile" déclenche une surcharge des radars qui risquent de se détériorer en essayant de traiter une grande quantité d'information)

Choix :

Garder les radars activer et risquer de les endommager (perte de stats dans un\plusieurs radars)

Eteindre les radars → statut "Blackout des systèmes de détection"

Des rayonnement electromagnétiques d'un pulsar à proximité déclenchent une surcharge de vos radars.  
[Garder les radars actifs] / [Eteindre les radars]

Vos radars détectent une supernova dans votre secteur avant d'entrer en surcharge.  
[Garder les radars actifs] / [Eteindre les radars]

Une défaillance de votre module de saut vous fait entrer à portée d'une tempête solaire causant le disfonctionnement de vos radars  
[Garder les radars actifs] / [Eteindre les radars]

Trou noir :

## Invasion par un mercenaire: [3]

Un mercenaire entre dans le vaisseau et désactive un module de survie(prédéfini par la carte).

(Lore : Le mercenaire appartient à un vaisseau mère et ils veulent récupérer des êtres humains, ils coupent un module de survie pour faire chantage)

Choix:

Combat (si réussis peu de perte humaine\ si raté chantage + important)

accepter le trade (perte d'humain moyenne)

Un mercenaire s'est introduit dans le vaisseau et tente de vous éviter (jet désavantage 3 pour le pilote)  
[Combattre le mercenaire] / [Accepter l'échange]

## Onde electro-magnetique: [5]

Un capteur (prédéfini par la carte) est soumis à une surcharge due à des rayonnements electro-magnétique intense, le système du vaisseau décide de l'éteindre pour le moment.

Outcome : Le capteur est éteint pour "x" tour

## Vide intersidéral : [3]

Tout est calme pour le moment. Le son des écrans et des machines et tout ce qui peut vous distraire du vide qui vous entoure.

Outcome : baisse le morale des joueurs : -10%

## Epave (occupée)

Le vaisseau détecte un épave de vaisseau flottant dans l'espace.

Outcome : Vous tombez nez à nez avec 2 "Pirate de l'espace agressif contre l'environnement". Ils vous attaquent

Vous passez un peu trop près d'un trou noir et êtes forcé de pousser les moteurs au delà du seuil de sécurité.

Choix 1 : tenter de minimiser les dégats

choix 2 : ne rien faire

Outcome; les moteurs sont endommager

## Trou de ver

39 cartes négatives

((((Possibilité de perte de moral quand le joueur rate un jets de dès)))

## Douanne galactique

Vous rencontrez un barrage de douane galactique et vous demande de vous mettre sur le bas côté. La douane considère tous vos consommables comme des biens illégaux et menace de vous les confisquer.

Choix 1: Utiliser une bouteille pour ""convaincre"" la douane de vous laisser passer.

Choix 2: Vous avez une Nek'air à bord la douane ne veut pas de problème avec la justice vous pouvez partir

Choix 3 : remettre tous vos consommables

## Nuage Toxique

Un malfonctionnement de votre autopilote vous a téléporté dans un nuage toxique

L'odeur qui s'en dégage est semblable à une foule de Fnek réunis dans un stade.

dégat sur o2

dégat sur moral (sauf pour les Fneks (ils n'ont pas de nez) et les Yorcs)

## Nuage de spore

Un malfonctionnement de votre autopilote vous a téléporté dans un nuage de spore.

Les spores cherchent à s'accrocher à n'importe quel surface, votre module de purification d'air n'arrive pas à maitriser la grande quantité de spores.

dégat sur o2 (+perte d'humain)

dégat sur moral (sauf pour les Ygrls et les Shrimps)