



# événements neutres

## Rencontre avec un autre vaisseau: [12]

Un autre vaisseau apparaît dans les capteurs du vaisseau.

Il peut être hostile ou pacifique (en fonction de la race) (impossible de le savoir avant d'entrer en contact).

Choix: Entrer en contact ou ignorer

Outcome ( si contact ) :

Hostile (négatif) → Combat ( Réussi alors pas de dommage, raté dommage faible sur plusieurs modules)

Pacifique (positif) → échange culturel (stats culturel du vaisseau up ? ) (Lore: la race de l'autre vaisseau vous a bien aimé et vous donne de quoi réparer un peu votre vaisseau) (les joueurs peuvent décider d'utiliser le matériel tout de suite ou non et sur quel module)

Hostile mais race identique à l'un des joueurs (neutre) → L'autre vaisseau décide de vous laisser passer

(si pas contact):

Pacifique → rien

## Vie non identifiée détectée à bord du vaisseau : [9]

(Lore: les capteurs ont détectés de la vie près du module (prédéfini par la carte) )

Choix: envoyer 1 ou 2 joueurs dans la zone pour trouver cette forme de vie

Outcome :

Forme de vie pacifique\non dangereuse : la forme de vie coopère avec l'équipage jusqu'à la fin (ex alien qui va pouvoir aider dans une stat (genre ingénierie pilotage ou combat ) ou bien un pet qui va remonter le moral de l'équipe)

Forme de vie hostile : les joueurs envoyés doivent combattre

## Interception d'un message : [3 (message positif du système 5head) +4 (up) +11] tot =18

Le vaisseau reçoit un message, il est impossible de savoir d'où il vient et ce

Hostile → combat (jet Avantage Chance)

Un vaisseau [race] entre dans le champ de vision des radars  
[Entrer en contact] / [Ignorer]

## Anomalie de cryopod : [3]

Le vaisseau détecte un dysfonctionnement d'un cryopod, en allant la voir les joueurs découvrent que le cryopod émet des arcs électriques.

Outcome : Le cryopod n'est pas occupé, les joueurs peuvent l'éteindre

## Défaillance gravitationnelle : [1]

La gravité artificielle endommagée provoque des inconsistances dans le champ gravitationnel du vaisseau causant un dérèglement de votre micro-onde, des ondes gamma s'en échappent et perturbent le système informatique du vaisseau qui désactive le bouclier.

Outcome: bouclier = 0

**Air :**

qu'il contient sans prendre le risque que le système informatique puisse être attaqué.

Choix : Répondre au message ou non

Outcome :

Dépend du message,

(positif) peut être par exemple une annonce de danger (mets le status "Anticipation"), ou bien des informations permettant l'amélioration d'un module du vaisseau.

(negatif) Peut être un virus informatique qui va endommager un module.

## Obsolescence modulaire : (8)

les dégâts causés au module "x" créent des bugs dans le système de traitement des données, le module est détérioré à cause des erreurs à répétition

Un ingénieur peut tenter de réduire les erreurs et donc les dégâts

## Court-circuit :

Les dégâts infligés à votre centrale électrique provoquent un court-circuit qui éteint le module de détection.

Outcome : status blackout des systèmes de détection

Les dégâts subit par le système de purification de l'air le font dysfonctionner. L'air du vaisseau est de moins bonne qualité, vous avez plus de mal à effectuer des tâches physiques

Outcome : Stat combat -10% pour tout les joueurs

## **Station d'échange humain contre réparation**

### **Bibliothèque de l'espace :**

Vous faites une pause dans une bibliothèque et vous entrez dedans.

Choix 1 : lire quelques livres

Choix 2 partir

Outcome :

(tout le temps) Les races :Fneks, Sylvs, Shrimps gagnent en moral. Les Omphors, et les Akus perdent en moral

si choix 1 : les joueurs gagnent le Nek-ronomicon : "livre contenant toute la connaissance du monde, il peut répondre à une question après ça il explose (fait des dégâts à celui qui la pose)"

Nano-robot ou Emo-droïde