

Cartes Personnages

n°1 Zina Adora

Princesse d'Adare

Combat	1
Endurance	2
Intelligence	3
Commandement	2
Diplomatie	2
Navigation	1

Planète mère : **Adare**

Reçoit un tirage bonus sur une mission Recherche d'informations (I) (Gather Information)

n°2 Adam Starlight

Combat	3
Endurance	4
Intelligence	2
Commandement	1
Diplomatie	0
Navigation	4

Planète mère : **Liomax**

n°3 Agan Rafa

Combat	1
Endurance	2
Intelligence	3
Commandement	2
Diplomatie	2
Navigation	1

Planète mère : **Pronox**

Reçoit un tirage bonus sur une mission Recherche d'informations (I) (Gather Information) et 2 tirages bonus sur une mission d'Assassinat (A).

n°4 Frun Sentel

Prince de Xan

Combat	5
Endurance	5
Intelligence	1
Commandement	1
Diplomatie	1
Navigation	3

Planète mère : **Xan**

Reçoit un tirage bonus sur une mission Camp rebel (B) et 2 tirages bonus sur une mission d'Assassinat (A).

n°5 Odene Hobar

Prince de Heliax

Combat	3
Endurance	4
Intelligence	3
Commandement	2
Diplomatie	2
Navigation	2

Planète mère : **Heliax**

n°6 Ly Mantok

Combat	5
Endurance	4
Intelligence	4
Commandement	3
Diplomatie	1
Navigation	5

Planète mère : **Jura**

Reçoit 2 tirages bonus sur une mission de subversion de troupes (T). Possède le vaisseau *The Explorer*.

n°7 Vudot Vodot

Combat	1
Endurance	2
Intelligence	4
Commandement	2
Diplomatie	4
Navigation	0

Planète mère : **Akubera**

Reçoit 2 tirages bonus sur une mission Coup (C) et sur une mission Convaincre un Souverain (E) (Summon Sovereign).

n°8 Ran Jayma

Combat	4
Endurance	5
Intelligence	2
Commandement	1
Diplomatie	0
Navigation	5

Planète mère : **Ownex**

Reçoit un tirage bonus sur une mission d'Assassinat (A).

n°9 Tourag

Combat	3
Endurance	3
Intelligence	2
Commandement	1
Diplomatie	2
Navigation	4

Planète mère : **Diomas**

Reçoit un tirage bonus sur une mission Camp de subversion de troupes (T) et 2 tirages sur une mission pour des Possessions (P). Possède le vaisseau *Solar Merchant*.

n°10 Rayner Derban

Combat	5
Endurance	5
Intelligence	4
Commandement	4
Diplomatie	3
Navigation	4

Planète mère : **Orlog**

Reçoit 2 tirages bonus sur une mission de Sabotage (S).

n°11 Kogus

Combat	5
Endurance	5
Intelligence	2
Commandement	0
Diplomatie	0
Navigation	3

Planète mère : **Niconi**

Augmenter toutes les valeurs (exceptée l'Endurance) de 1 si il est avec Zina Adora.

n°12 Docteur Sontag

Combat	2
Endurance	2
Intelligence	4
Commandement	1
Diplomatie	3
Navigation	0

Planète mère : **Orlog**

Peut soigner les autres personnages (voir le point 13.72). Reçoit 2 tirages bonus sur une mission de Recherche d'informations (I) (Gather Information)

n°13 Scott Rubel

Combat	3
Endurance	4
Intelligence	1
Commandement	1
Diplomatie	0
Navigation	5

Planète mère : **Adrax**

n°14 Boccanegra

Combat	5
Endurance	5
Intelligence	2
Commandement	2
Diplomatie	0
Navigation	4

Planète mère : **Ayod**

Ajouter 1 à la valeur de dissimulation du groupe s'il est présent. Possède le vaisseau Planetary Privateer.

n°15 Drakir Grebb

Combat	3
Endurance	4
Intelligence	3
Commandement	1
Diplomatie	1
Navigation	2

Planète mère : **Suti**

n°16 Yarro Latac

Combat	2
Endurance	3
Intelligence	3
Commandement	1
Diplomatie	0
Navigation	4

Planète mère : **Rhexia**

Peut réparer des vaisseaux endommagés et des objets cassés (voir point 27.3). Ignore les attaques de créature (Creature attacks) par les robots sentinelles impériaux (Imperial sentry robots).

n°17 Professeur Mareg

Combat	3
Endurance	4
Intelligence	4
Commandement	0
Diplomatie	0
Navigation	2

Planète mère : **Cercis**

Ignorer la 1ère attaque de personnages par une créature même dans un environ Spécial ou sauvage (Wild). Révèle un Secret planétaire.

n°18 Oneste Woada

Combat	0
Endurance	3
Intelligence	3
Commandement	0
Diplomatie	3
Navigation	1

Planète mère : **Horon**

Ignorer tous les événements attaque d'autochtones furieux (Irate Locals attack).

n°19 Sidir Ganang

Combat	3
Endurance	3
Intelligence	3
Commandement	0
Diplomatie	1
Navigation	3

Planète mère : **Bajukai**

Reçoit un tirage bonus sur une mission Coup (C) et sur une mission Camp Rebel (B).

n°20 Bridne Murcada

Combat	3
Endurance	3
Intelligence	4
Commandement	0
Diplomatie	0
Navigation	3

Planète mère : **Lysenda**

Reçoit 3 tirages bonus sur une mission d'Assassinat (A). Ajoute 2 à la valeur de dissimulation d'un groupe si elle est présente.

n°21 Thysa Kymbo

Princesse d'Orlog

Combat	1
Endurance	2
Intelligence	3
Commandement	1
Diplomatie	1
Navigation	0

Planète mère : **Orlog**

Reçoit 2 tirages bonus sur des missions de recherche d'informations (I) (Gather Information) ou Convaincre un Souverain (E) (Summon Sovereign), et 1 tirage bonus pour une mission Coup (C).

n°22 Barca

Combat	5
Endurance	4
Intelligence	4
Commandement	4
Diplomatie	1
Navigation	4

Planète mère : **Kalgar**

Reçoit 2 tirages bonus sur une mission Sabotage (S).

n°23 Saytar

Combat	4
Endurance	4
Intelligence	2
Commandement	2
Diplomatie	1
Navigation	3

Planète mère : **Charkhan**

n°24 Telmen

Combat	4
Endurance	4
Intelligence	3
Commandement	3
Diplomatie	0
Navigation	4

Planète mère : **Tsipa**

n°25 Jon Kidu
Gouverneur de Chim

Combat	3
Endurance	4
Intelligence	3
Commandement	3
Diplomatie	1
Navigation	1

Planète mère : **Chim, Squamot**

Reçoit 1 tirage bonus sur des missions d'Assassinat (A) et Coup (C).

n°29 Imperial Segunden
Chevalier de l'Empire

Combat	5
Endurance	5
Intelligence	2
Commandement	1
Diplomatie	0
Navigation	5

Planète mère : **Tiglyf**

Reçoit 1 tirage bonus pour une mission d'Assassinat (A).

n°26 Gelba
Gouverneur de Trov

Combat	3
Endurance	3
Intelligence	2
Commandement	3
Diplomatie	2
Navigation	1

Planète mère : **Trov, Adrax**

Reçoit 1 tirage bonus sur une mission Coup (C).

n°30 Vans Ka-Tie-A
Chevalier de l'Empire

Combat	4
Endurance	5
Intelligence	2
Commandement	1
Diplomatie	1
Navigation	4

Planète mère : **Lonica**

Reçoit 1 tirage bonus pour une mission de recherche d'Informations (I) (Gather Information).

n°27 Sénateur Dermond

Combat	2
Endurance	2
Intelligence	4
Commandement	0
Diplomatie	4
Navigation	0

Planète mère : **Diomas**

Reçoit 2 tirages bonus sur une mission Coup (C).

n°31 Els Taroff
Chevalier de l'Empire

Combat	4
Endurance	5
Intelligence	3
Commandement	1
Diplomatie	0
Navigation	5

Planète mère : **Liomax**

Reçoit 1 tirage bonus pour une mission de Sabotage (S).

n°28 Redjac
Chevalier de l'Empire

Combat	6
Endurance	6
Intelligence	3
Commandement	2
Diplomatie	1
Navigation	5

Planète mère : **Magro, Diomas, Orlog**

Reçoit 1 tirage bonus sur des missions d'Assassinat (A), de Sabotage (S) et Convaincre un Souverains (E) (Summon Sovereign).

n°32 Empereur Coreguya
Roi d'Orlog

Combat	2
Endurance	3
Intelligence	2
Commandement	2
Diplomatie	2
Navigation	1

Planète mère : **Orlog**

Reçoit 1 tirage bonus pour une mission Coup (C) et 3 tirages bonus pour une mission Convaincre un souverain (E) (Summon Sovereign).

Cartes Possessions

n°33 Explorer (Vaisseau)

Canons/Boucliers	2/2
Manœuvre	4
Passagers maximum	8

Possédé par **Ly Mantock**

n°34 Galactic Freighter (Vaisseau)

Canons/Boucliers	0/1
Manœuvre	0
Passagers maximum	16

n°35 Interstellar Sloop (Vaisseau)

Canons/Boucliers	2/1
Manœuvre	2
Passagers maximum	4

n°36 Planetary Privateer (Vaisseau)

Canons/Boucliers	3/2
Manœuvre	3
Passagers maximum	6

Possédé par **Boccanegra**

n°37 Solar Merchant (Vaisseau)

Canons/Boucliers	0/1
Manœuvre	1
Passagers maximum	14

Possédé par **Tourag**

n°38 Star Cruiser (Vaisseau)

Canons/Boucliers	1/2
Manœuvre	2
Passagers maximum	10

n°39 Stellar Courier (Vaisseau)

Canons/Boucliers	2/3
Manœuvre	4
Passagers maximum	4

n°40 S-XIII (Vaisseau)

Canons/Boucliers	0/4
Manœuvre	6*
Passagers maximum	5

Voir le point 14.58. *Jeux Province et Galactic : Ajouter 1 à la valeur de navigation du pilote en Saut hyperspace (Hyperjump).*

n°41 High Energy Sniper's Rifle (arme)

(Fusil de sniper à haute énergie)

Ajoute 1 à la valeur de Combat.
Donne 1 tirage bonus sur une mission d'Assassinat (A)

n°42 Assassin's Blade (arme)

Épée d'assassin.

Donne 3 tirages bonus sur une mission d'Assassinat (A).
Ajoute 3 à la valeur de combat pour un seul round.
Lorsque l'épée est utilisée, elle est retirée du jeu.

n°43 Helian Drug (Objet)

(Drogue Helian)

Ajoute 2 à toutes les caractéristiques pour 1 tour de jeu (voir point 14.4).
Lorsque la drogue est utilisée, elle est retirée du jeu.

n°44 Scanner (Objet)

Réduit l'efficacité des PDB d'un niveau durant une détection ennemie.
Ajoute 2 à la valeur de Dissimulation des personnages faisant l'objet d'une recherche ennemie (exception : n'a pas d'effet sur une recherche effectuée par des personnages ennemis).

n°45 Scrambler (Objet)

(Brouilleur)

Ajoute 4 à la valeur de Dissimulation de personnages sous le coup d'une recherche ennemie.
Divise par 2 la force de combat des autochtones furieux
Le PDB de la planète est considéré comme Down
Après chaque utilisation, lancer un dé. Sur un 3 ou supérieur, le brouilleur devient inopérant.

n°46 Medi-kit of Ptolus (Objet)

(Médikit de Ptolus)

Soigne immédiatement toutes les blessures infligées à son possesseur ou tout personnage du joueur (voir point 13.72). Ne peut être utilisé entre 2 rounds de combat.
Après chaque utilisation, lancer un dé. Sur un jet de 6, le Medikit devient inopérant.

n°47 Personal Body Shield (Objet)

Soustraire 1 de tout résultat de combat d'un personnage infligé par le possesseur ou un groupe ou se trouve son possesseur (dans un combat à distance, la soustraction est faite avant le doublement (doubling?))

n°48 Cache of Rare Gems (Objet)

(Cache de Gemmes rares)

Peut acquérir tout vaisseau disponible (En choisir un dans le tas des Possessions), sauf le S-XIII.
Annule une mission de recherche d'informations (I) (Gather Information) qui a lieu dans le même Environ.
Reçoit 2 tirages bonus pour les missions A, C, D, E, S, F, I et H.

n°49 Cervac MK V (Compagnon)

Ajoute 1 à la valeur d'intelligence de son possesseur.
Immobilise un personnage identifié ennemi sur la même planète. Un personnage immobilisé ne peut rien faire de tout (il ne se défend pas s'il est attaqué) durant toute une phase.
Lorsque Cervac entreprend une immobilisation, lancer un dé. Sur un jet de 5 ou 6, Cervac devient inopérant (mais l'immobilisation fait encore effet).

n°50 Norrocks (Compagnon)

Ajoute 2 à la valeur de combat de son possesseur (uniquement s'il fait partie de la force défensive).
Ignorer le 1er événement Action attaque de créature (Creature Attacks) lorsqu'on exécute une mission.
Peut prendre 1 blessure en combat, mais il est ensuite enlevé du jeu.
Après chaque utilisation, lancer un dé. Sur un jet de 6, Norrocks est inopérant.

n°51 Charsot (Compagnon)

Ajoute 1 à la valeur de diplomatie de son possesseur.
Aucune créature ne peut recevoir de décalage de colonne pour une surprise lorsqu'elle attaque le possesseur.
Ignorer toutes les attaques de créatures attaquant avec une valeur d'Intelligence.

n°52 Advisor Android (Objet)

(Androïde diplomatique)

Ajoute 1 aux valeurs d'Intelligence et de Diplomatie de son possesseur.
Lors d'une mission diplomatique, ignorer le 1er événement d'une carte Action « Annule diplomatie » (Abort Diplomacy).
Jeu Galactic : Révèle un Secret planétaire (voir point 31.21).

Cartes Missions

n°53 Sabotage (S)

Permet d'endommager un PDB ennemi ou des unités militaires par des actions clandestines. Peut uniquement être tentée dans un Environ occupé par des unités militaires ennemies et/ou un PDB ennemi sur la planète.

(S) Résultat de la mission : Si la lettre de mission apparaît une fois dans la pile Action, le joueur en phase peut enlever 1 unité militaire ennemie 1-0 de l'Environ (elle est éliminée) ou il peut placer le PDB ennemi en Down. Ou, s'il obtient 2 lettres de mission, il peut enlever n'importe quelle unité militaire ennemie de l'Environ ou réduire d'1 le niveau du PDB ennemi et le placer en Down.

n°54 Diplomacy (D)

Permet de tenter de décaler le marqueur de loyauté en faveur du joueur grâce à des négociations avec des délégués autochtones.

(D) Résultat de la mission : Chaque lettre de mission obtenue dans la pile Action décale le marqueur de loyauté d'une case en faveur du joueur en phase, avec un maximum de 2 décalages. Ne peut placer une planète en rébellion ni l'en sortir.

Tirages bonus : La valeur Diplomatie d'un des personnages plus 1 pour chaque autre personnage dans la mission plus la valeur actuelle de loyauté (voir point 15.11).

n°55 Start Rebellion/Stop Rebellion (R)

Joueur Rebelle : Permet de tenter de démarrer une rébellion de grande ampleur si la loyauté de la planète est sur Unrest (agitation).

Joueur Impérial : Permet de tenter de stopper une rébellion par des moyens non militaires sur une planète.

(R) Résultat de la mission :

Joueur Rebelle : Si la lettre de mission apparaît une fois dans la pile Action, retourner le marqueur de loyauté sur sa face Rébellion, voir point 15.4.

Joueur Impérial : Si la lettre de mission apparaît une fois dans la pile Action, retourner le marqueur de rébellion sur sa face loyauté. Aucun tirage de bonus.

n°56 Scavenge for Possessions (P)

(récupérer des possessions)

Joueur Rebelle uniquement : Permet de tenter de trouver un objet pour une utilisation personnelle.

(P) Résultat de la mission : Si la lettre de mission apparaît une fois dans la pile Action, tirer une carte du tas des cartes Possessions. Le nouvel objet peut être assigné à n'importe quel personnage du groupe de mission. 1 possession au maximum peut être gagnée au cours d'une mission.

n°57 Gain Characters (G)

(Gain de personnages)

Permet de tenter de trouver un nouvel ami pour faire progresser la cause du joueur.

Dans les niveaux SSG et Province, le joueur impérial peut exécuter cette mission uniquement si le nombre actuel de ses personnages est égal ou inférieur au nombre de ses personnages au démarrage du scénario.

(G) Résultat de la mission : Si la lettre de mission apparaît une fois dans la pile Action, tirer une carte personnage aléatoirement du tas approprié. Le nouveau personnage est placé dans l'Environ avec le groupe de mission. Un maximum d'un personnage peut être acquis lors d'une mission.

n°58 Gather Information (I)

(récupérer des informations)

Permet de tenter d'apprendre les détails du déploiement ennemi ou ses plans stratégiques.

Ne peut être exécuté sur une planète qui est contrôlée par le joueur en phase si il n'y a pas d'unités ennemies dans l'Environ.

(I) Résultat de la mission : Si la lettre de mission apparaît une fois dans la pile Action, toutes les unités militaires et les personnages ennemis sur la planète sont révélés et détectés.

Jeu SSG et Province : Si 2 lettres de mission sont trouvées le joueur en phase gagne en plus 1 PV pour l'acquisition d'un secret ennemi.

Jeu Galactic : Si 2 lettres de mission sont trouvées, le joueur en phase en plus des gains ci-dessus, gagne un secret ennemi (voir point 37.4).

Tirages bonus : La valeur d'Intelligence d'un personnage.

n°59 Free Prisoners (F)

(Libération de personnages)

Permet de tenter de libérer des personnages amis capturés qui se trouvent dans le même Environ.

(F) Résultat de la mission : Chaque fois que la lettre de mission est trouvée dans la pile Action, 1 personnage capturé peut être libéré ; placer le personnage capturé avec le groupe de mission. Si plus d'un personnage est actuellement capturé, le joueur en phase en prend 1 de son choix parmi les prisonniers ennemis (mais uniquement ceux du même Environ).

n°60 Assassination (A)

(Assassinat)

Permet de tenter d'assassiner tout personnage ennemi détecté dans l'Environ.

Ne peut être uniquement exécuté dans un Environ occupé par au moins 1 personnage ennemi détecté (qui doit nommé avant le tirage des cartes Action).

(A) Résultat de la mission : Si la lettre de mission apparaît une fois dans la pile Action, le personnage ennemi nommé est enlevé du jeu. Si la lettre de mission ne vient pas, lancer un dé. Sur un jet de 4 ou 5 tous les personnages de cette mission sont capturés ; Sur un jet de 6, tous les personnages sur cette mission sont tués.

Tirages bonus : La valeur d'Intelligence d'un personnage.

n°61 Start Rebel Camp (B)

(Démarrage d'un camp rebelle)

Permet de tenter d'établir un groupe d'autochtones voués à la cause rebelle.

Elle peut être exécutée uniquement sur une planète qui est actuellement en statut Patriotic ou Loyal.

(B) Résultat de la mission : Si la lettre de mission apparaît une fois dans la pile Action, placer un marqueur de camp Rebelle dans l'Environ. Au démarrage du prochain tour du joueur Rebelle, le camp peut exécuter certaines missions, avec les restrictions du point 13.2. Le camp est immédiatement enlevé du jeu si la loyauté de la planète passe en statut Dissent ou Unrest, ou s'il y a un nombre de points de force militaires impériaux dans l'Environ supérieur ou égal à la taille de l'Environ + 3.

Tirages bonus : La valeur leadership (de commandement) d'un personnage.

n°62 Subvert Troops (T)

(Corrompre des troupes)

Joueur Rebelle uniquement : Permet de tenter de corrompre des unités impériales de Milice, de patrouille ou de ligne, pour qu'elles embrassent la cause rebelle.

Ne peut être exécuté uniquement dans un Environ occupé par une ou des unités impériales.

(T) Résultat de la mission : Si la lettre de mission apparaît une fois dans la pile Action, le joueur impérial doit enlever une unité de milice de l'Environ. Elle est remplacée par une unité militaire rebelle 1-0 du même type que l'Environ. Si la lettre de mission vient 2 fois, 2 milices, ou une unité Patrouille ou 1 unité de ligne est enlevée et remplacée par une unité rebelle 2-1.

Tirages bonus : Une des caractéristiques Leadership d'un des personnages.

n°63 Coup (C)

Peut tenter de placer un petit groupe favorable à la cause du joueur aux commandes de l'Environ.

Peut être exécuté uniquement dans un Environ avec une valeur Coup et s'il y a au moins un personnage dans le Groupe de mission avec une caractéristique Intelligence supérieure à 1.

(C) Résultat de la mission : Chaque lettre de mission trouvée dans le tas Action décale le marqueur de loyauté de la planète d'une case en faveur du joueur en phase. Ne peut placer une planète en rébellion ou l'en sortir. Certaines Evénements Action peut annuler une mission Coup avec des effets défavorables sur le Groupe de mission.

Tirages bonus : La caractéristique Leadership d'un des personnages plus la valeur Coup de la planète.

n°64 Summon Sovereign (E)

(convaincre un souverain)

Permet de tenter de convaincre un souverain et ses loyaux sujets à la cause du joueur.

Peut être tenté uniquement dans un Environ occupé par un souverain ami ou neutre, avec les restrictions du point 25.1.

(E) Résultat de la mission : Si la lettre de mission apparaît une fois dans la pile Action, un souverain ami a été convaincu, voir le point 25.1. Si 2 lettres de mission apparaissent, un souverain neutre a été convaincu, avec les mêmes effets ci-dessus. Si la mission échoue, voir le point 25.15.

Tirages bonus : La caractéristique Diplomatie d'un des personnages plus la valeur Leadership d'un des personnages.

n°65 Quête d'un vaisseau (J)

(Quête d'un vaisseau)

Permet de tenter de libérer un personnage capturé dans une case Orbit (Orbit box), dans le jeu Galactic, le joueur rebelle peut tenter de détruire une unité d'atrocité impériale dans une case Orbit.

Peut être exécuté uniquement par un personnage avec une valeur de navigation de 2 ou plus et un vaisseau, dans une case Orbit qui contient un personnage capturé ami ou, si c'est le rebelle qui exécute la mission, une unité d'atrocité impériale.

(J) Résultat de la mission : Si la lettre de mission apparaît une fois dans la pile Action, un personnage capturé a été sauvé ; placez son pion avec le groupe de mission. Si 2 lettres de mission apparaissent, enlever une unité d'atrocité impériale de la case Orbit. Si aucune lettre de mission n'apparaît, voir la section 24.0. La mission reçoit des tirages bonus uniquement (voir 24.0)

Tirages bonus : La valeur d'évasion du pilote et du vaisseau (voir point 14.52) plus la valeur canon du vaisseau.

n°66 Steal Enemy Resources (H)

(Vol de ressources ennemies)

Permet de tenter de prendre des points de force sur la piste de ressources ennemie et de les ajouter aux vôtres. Peut uniquement être tenté si il y a au moins 2 points de force sur la piste de ressource ennemie. Le joueur rebelle peut uniquement exécuter cette mission sur une planète Capitale contrôlée par l'Empire, sur la planète du Trône ou sur une planète dans la province devant être taxée ce tour-ci (voir point 33.1). Le joueur impérial peut uniquement exécuter sur la base secrète rebelle, après qu'elle ait été révélée (voir point 34.2).

(H) Résultat de la mission : Si la lettre de mission apparaît une fois dans la pile Action, 2 points de force sont soustraits de la piste de ressources ennemie et ajoutés à la piste de ressources du joueur en phase. Si 2 lettres de mission apparaissent, 8 points de force sont soustraits de la piste de ressources ennemie et ajoutés à celle du joueur en phase.

Tirages bonus : La caractéristique Intelligence d'un des personnages plus 1 pour chaque autre personnage du groupe de mission.

n°67 Question Prisoner (Q)

(Interrogatoire d'un prisonnier)

Permet de tenter d'apprendre des secrets de l'ennemi par l'interrogatoire d'un personnage ennemi capturé. Le joueur impérial peut choisir de torturer un personnage rebelle capturé.

Peut être exécuté uniquement par un personnage empilé avec le personnage ennemi capturé.

(Q) Résultat de la mission : Si la lettre de mission apparaît une fois dans la pile Action, le personnage capturé a révélé un secret ennemi (voir point 37.4).

La mission reçoit uniquement des tirages bonus (voir point 37.11).

Tirages bonus : 3 plus la valeur Intelligence du personnage qui questionne, moins la valeur intelligence du prisonnier. Si le joueur impérial annonce l'utilisation de la torture, il reçoit 6 tirages, plus et moins les valeurs d'intelligence des personnages (cependant voir le point 37.12).

Cartes Actions

n° 68

Urban : R, H une Créature attaque 1 groupe de mission. Si une créature est nommée dans l'Environ, regarder dans le Guide Galactique pour déterminer ses attributs. Si aucune créature n'est nommée, ignorer cet événement.

Special : B Les autochtones font un raid sur des forces ennemies. Le joueur non en phase doit éliminer 1 de ses unités militaires dans l'Environ, ou, s'il contrôle le PDB de la planète et que celui-ci est Up, le placer en Down (au choix du joueur non en phase).

Wild : P Les autochtones abritent les personnages de l'ennemi. Aucune recherche ennemie ne peut être effectuée dans cet Environ pour le reste de la phase de mission.

n° 69

Urban : D une Créature attaque 1 groupe de mission. Si une créature est nommée dans l'Environ, regarder dans le Guide Galactique pour déterminer ses attributs. Si aucune créature n'est nommée, le groupe de mission est attaqué par un robot sentinelle (voir point 13.46).

Special : C, S Les perturbations du temps handicapent les opérations ennemies. Le joueur non en phase ne peut pas effectuer de recherches dans cet Environ durant cette phase de mission.

Wild : P, I La mission Coup est annulée ; Les personnages sont détectés. Lancer un dé, 1-3, aucun effet ; 4 décalage du marqueur de loyauté d'une case en faveur du joueur non en phase ; 5 ou 6, décalage du marqueur de loyauté et le groupe de mission en entier est capturé.

n° 70

Urban : P, I une Créature attaque 1 groupe de mission. Si une créature est nommée dans l'Environ, regarder dans le Guide Galactique pour déterminer ses attributs. Si aucune créature n'est nommée, le groupe de mission est attaqué par 2 robots sentinelles.

Special : C, S Les personnages sont détectés.

Wild : R, G Les autochtones lancent un raid contre les forces ennemies. Le joueur non en phase doit éliminer 1 de ses unités militaires dans l'Environ, ou, s'il contrôle le PDB de la planète et que celui-ci est Up, le placer en Down (au choix du joueur non en phase).

n° 71

Urban : C, J Des autochtones furieux attaquent un groupe de mission. Se référer à la table des autochtones furieux (Irate Locals chart) pour déterminer les attributs de la foule.

Special : B, T Voudrait être le poulet en dehors des rebelles. La mission Start Rebellion est abandonnée. Les personnages sont détectés.

Wild : P, G Les perturbations du temps handicapent les opérations ennemies. Le joueur non en phase ne peut pas effectuer de recherches dans cet Environ durant cette phase de mission.

n° 72

Urban : P, G Des autochtones furieux attaquent un groupe de mission. Se référer à la table des autochtones furieux (Irate Locals chart) pour déterminer les attributs de la foule.

Special : B, T Des problèmes d'une politique controversée sont discutés. Si une mission Diplomatie a été exécutée, et qu'aucun personnage dans le groupe de mission n'a une valeur de Diplomatie de 2 ou plus, la mission est abandonnée.

Wild : P, G Le joueur impérial peut commettre une atrocité sur cette planète (voir section 35.0). Dans le jeu Galactic uniquement, autrement l'évènement est ignoré.

n° 73

Urban : D Voudrait être le poulet en dehors des rebelles. La mission Start Rebellion est abandonnée. Les personnages sont détectés.

Special : G, I Les perturbations du temps handicapent les opérations ennemies. Le joueur non en phase ne peut pas effectuer de recherches dans cet Environ durant cette phase de mission.

Wild : P, G Mauvais soldat contacté. Si une mission de corruption des troupes a été exécutée, elle est abandonnée. Le groupe de mission est trouvé par un Squad ennemi. Si un leader ennemi est empilé avec les unités militaires ennemies, le groupe de mission entier est capturé.

n° 74

Urban : P Un agent ennemi révèle la mission. Le joueur non en phase choisit aléatoirement une mission du joueur en phase qui s'exécute actuellement dans l'Environ ; cette mission est abandonnée. Les personnages sont détectés.

Special : B, H Des autochtones furieux attaquent un groupe de mission. Se référer à la table des autochtones furieux (Irate Locals chart) pour déterminer les attributs de la foule.

Wild : C une Créature attaque 1 groupe de mission. Si une créature est nommée dans l'Environ, regarder dans le Guide Galactique pour déterminer ses attributs. Si aucune créature n'est nommée, ignorer cet événement.

n° 75

Urban : F, G Les personnages sont détectés.

Special : D La population devient sauvage. Si la planète est placée en rébellion durant cette phase de mission, le joueur rebelle reçoit le double de la valeur ressource de cet Environ (voir point 15.46).

Wild : C une Créature attaque 1 groupe de mission. Si une créature est nommée dans l'Environ, regarder dans le Guide Galactique pour déterminer ses attributs. Si aucune créature n'est nommée, le groupe de mission est attaqué par un robot sentinelle (voir point 13.46).

n° 76

Urban : A Les autochtones abritent les personnages de l'ennemi. Aucune recherche ennemie ne peut être effectuée dans cet Environ pour le reste de la phase de mission.

Special : B, E une Créature attaque 1 groupe de mission. Si une créature est nommée dans l'Environ, regarder dans le Guide Galactique pour déterminer ses attributs. Si aucune créature n'est nommée, le groupe de mission est attaqué par un robot sentinelle.

Wild : F, B La mission Coup est abandonnée ; Les personnages sont détectés. Lancer un dé, 1-4, aucun effet ; 5 décalage du marqueur de loyauté d'une case en faveur du joueur non en phase ; 6, décalage du marqueur de loyauté et le groupe de mission en entier est capturé.

n° 77

Urban : C Les perturbations du temps handicapent les opérations ennemies. Le joueur non en phase ne peut pas effectuer de recherches dans cet Environ durant cette phase de mission.

Special : S, E La mission Coup est abandonnée ; Les personnages sont détectés. Lancé un dé, 1-2, aucun effet ; 3-5 décalage du marqueur de loyauté d'une case en faveur du joueur non en phase ; 6, décalage du marqueur de loyauté et le groupe de mission en entier est capturé, 1 personnage est tué (Au choix du joueur en phase).

Wild : F, I Des contacts locaux facilitent les missions. Toutes les missions reçoivent un tirage bonus en extra dans cet Environ durant cette phase de mission.

n° 78

Urban : C, S Des contacts locaux facilitent les missions. Toutes les missions reçoivent un tirage bonus en extra dans cet Environ durant cette phase de mission.

Special : D, G La mission Coup est abandonnée ; Les personnages sont détectés. Lancé un dé, 1-3, aucun effet ; 4-5 décalage du marqueur de loyauté d'une case en faveur du joueur non en phase ; 6, décalage du marqueur de loyauté et le groupe de mission en entier est tué.

Wild : F, P Les personnages sont retardés par des rumeurs. Aucun tirage bonus ne peut être fait dans cet Environ durant cette phase de mission.

n° 79

Urban : S, H Des contacts locaux facilitent les missions. Toutes les missions reçoivent un tirage bonus en extra dans cet Environ durant cette phase de mission.

Special : G, P une Créature attaque 1 groupe de mission. Si une créature est nommée dans l'Environ, regarder dans le Guide Galactique pour déterminer ses attributs. Si aucune créature n'est nommée, le groupe de mission est attaqué par un robot sentinelle (voir point 13.46).

Wild : B Une guerre civile éclate. La population blâme le joueur en phase. Si le marqueur de loyauté est actuellement sur 1 ou 2 en faveur du joueur, le déplacer sur Neutre. Si la planète est en rébellion ou n'est pas en faveur du joueur, ignorer l'évènement.

n° 80

Urban : R, E Des contacts locaux facilitent les missions. Toutes les missions reçoivent un tirage bonus en extra dans cet Environ durant cette phase de mission.

Special : F, P Une confusion dans le protocole autochtone annule une mission Diplomatie. Si une a été exécutée dans l'Environ, décaler le marqueur de loyauté d'une case en faveur du joueur non en phase.

Wild : C, S Un groupe de mission tombe sur un Squad ennemi. Si le joueur ennemi contrôle la planète et dispose d'unités militaires dans l'Environ un combat entre personnages est initié en utilisant la Table Squad pour déterminer la force de l'ennemi.

n° 81

Urban : F, I Mauvais soldat contacté. Si une mission de corruption des troupes a été exécutée, elle est abandonnée. Le groupe de mission est trouvé par un Squad ennemi. Si un leader ennemi est empilé avec les unités militaires ennemies, le groupe de mission entier est capturé.

Special : C, T Des accidents se produisent, spécialement dans un Environ non familier. Tout personnage exécutant une mission dans un Environ doit recevoir une blessure.

Wild : E Des problèmes d'une politique controversée sont discutés. Si un mission Diplomatie a été exécutée, et qu'aucun personnage dans le groupe de mission n'a une valeur de Diplomatie de 2 ou plus, la mission est abandonnée.

n° 82

Urban : G Une guerre civile éclate. La population blâme le joueur en phase. Si le marqueur de loyauté est actuellement sur 1 ou 2 en faveur du joueur, le déplacer sur Neutre. Si la planète est en rébellion ou n'est pas en faveur du joueur, ignorer l'évènement.

Special : R, S Les perturbations du temps handicapent les opérations ennemies. Le joueur non en phase ne peut pas effectuer de recherches dans cet Environ durant cette phase de mission.

Wild : D La population devient sauvage. Si la planète est placée en rébellion durant cette phase de mission, le joueur rebelle reçoit le double de la valeur ressource de cet Environ (voir point 15.46).

n° 83

Urban : D, S Les autochtones font un raid sur des forces ennemies. Le joueur non en phase doit éliminer 1 de ses unités militaires dans l'Environ, ou, s'il contrôle le PDB de la planète et que celui-ci est Up, le placer en Down (au choix du joueur non en phase).

Special : R, Q Les personnages sont détectés. Le joueur ennemi peut effectuer une recherche pour un groupe de mission dans l'Environ.

Wild : F Voudrait être le poulet en dehors des rebelles. La mission Start Rebellion est abandonnée. Les personnages sont détectés.

n° 84

Urban : F, P Les autochtones font un raid sur des forces ennemies. Le joueur non en phase doit éliminer 1 de ses unités militaires dans l'Environ, ou, s'il contrôle le PDB de la planète et que celui-ci est Up, le placer en Down (au choix du joueur non en phase).

Special : R une Créature attaque 1 groupe de mission. Si une créature est nommée dans l'Environ, regarder dans le Guide Galactique pour déterminer ses attributs. Si aucune créature n'est nommée, le groupe de mission est attaqué par un robot sentinelle (voir point 13.46).

Wild : S, H Les personnages sont détectés.

n° 85

Urban : G, I La population devient sauvage. Si la planète est placée en rébellion durant cette phase de mission, le joueur rebelle reçoit le double de la valeur ressource de cet Environ (voir point 15.46).

Special : R Les personnages sont détectés. Le joueur ennemi peut effectuer une recherche pour un groupe de mission dans l'Environ.

Wild : S, E une Créature attaque 1 groupe de mission. Si une créature est nommée dans l'Environ, regarder dans le Guide Galactique pour déterminer ses attributs. Si aucune créature n'est nommée, le groupe de mission est attaqué par 2 robots sentinelles.

n° 86

Urban : F, I Les personnages sont détectés. Le joueur ennemi peut effectuer une recherche pour un groupe de mission dans l'Environ.

Special : A, J Les personnages sont retardés par des rumeurs. Aucun tirage bonus ne peut être fait dans cet Environ durant cette phase de mission.

Wild : C, T Les personnages sont détectés. Le joueur ennemi peut effectuer une recherche pour un groupe de mission dans l'Environ.

n° 87

Urban : S, C Substance alimentaire désagréable handicape les personnages. Aucun tirage bonus ne peut être pris dans cet Environ durant cette phase de mission.

Special : R La mission Coup est abandonnée ; Les personnages sont détectés. Lancé un dé.1-2, aucun effet ; 3-4 décalage du marqueur de loyauté d'une case en faveur du joueur non en phase ; 5,6, décalage du marqueur de loyauté et le groupe de mission est trouvé par un squad ou des personnages ennemis (Au choix du joueur non en phase).

Wild : F, G Les personnages sont détectés. Le joueur ennemi peut effectuer une recherche pour un groupe de mission dans l'Environ.

n° 88

Urban : T Les personnages sont retardés par des rumeurs. Aucun tirage bonus ne peut être fait dans cet Environ durant cette phase de mission.

Special : F Un groupe de mission tombe sur un Squad ennemi. Si le joueur ennemi contrôle la planète et dispose d'unités militaires dans l'Environ un combat entre personnages est initié en utilisant la Table Squad pour déterminer la force de l'ennemi.

Wild : B, J Les perturbations du temps handicapent les opérations ennemies. Le joueur non en phase ne peut pas effectuer de recherches dans cet Environ durant cette phase de mission.

n° 89

Urban : C, E Le joueur impérial peut commettre une atrocité sur cette planète (voir section 35.0). Pour le jeu avancé uniquement, autrement l'évènement est ignoré.

Special : P Une guerre civile éclate. La population blâme le joueur en phase. Si le marqueur de loyauté est actuellement sur 1 ou 2 en faveur du joueur, le déplacer sur Neutre. Si la planète est en rébellion ou n'est pas en faveur du joueur, ignorer l'évènement.

Wild : R Des contacts locaux facilitent les missions. Toutes les missions reçoivent un tirage bonus en extra dans cet Environ durant cette phase de mission.

n° 90

Urban : B Une confusion dans le protocole autochtone annule une mission Diplomatie. Si une a été exécutée dans l'Environ, décaler le marqueur de loyauté d'une case en faveur du joueur non en phase.

Special : C, H Un agent ennemi révèle la mission. Le joueur non en phase choisit aléatoirement une mission du joueur en phase qui s'exécute actuellement dans l'Environ ; cette mission est abandonnée. Les personnages sont détectés.

Wild : G, I Une confusion dans le protocole autochtone annule une mission Diplomatie. Si une a été exécutée dans l'Environ, décaler le marqueur de loyauté d'une case en faveur du joueur non en phase.

n° 91

Urban : B, E Des problèmes d'une politique controversée sont discutés. Si un mission Diplomatie a été exécutée, et qu'aucun personnage dans le groupe de mission n'a une valeur de Diplomatie de 2 ou plus, la mission est abandonnée.

Special : P Des contacts locaux facilitent les missions. Toutes les missions reçoivent un tirage bonus en extra dans cet Environ durant cette phase de mission.

Wild : R, G Des autochtones furieux attaquent un groupe de mission. Se référer à la table des autochtones furieux (Irate Locals chart) pour déterminer les attribues de la foule.

n° 92

Urban : S, G La mission Coup est abandonnée ; Les personnages sont détectés. Lancé un dé.1-3, aucun effet ; 4-5 décalage du marqueur de loyauté d'une case en faveur du joueur non en phase ; 6, décalage du marqueur de loyauté et le groupe de mission en entier est tué.

Special : F, I Des contacts locaux facilitent les missions. Toutes les missions reçoivent un tirage bonus en extra dans cet Environ durant cette phase de mission.

Wild : R, T C'est la saison morte pour les créatures locales. Ignorez tous les évènements « créature attaque » dans cet Environ durant cette phase de mission.

n° 93

Urban : R, B La mission Coup est abandonnée ; Les personnages sont détectés. Lancé un dé.1-2, aucun effet ; 3, 4 décalage du marqueur de loyauté d'une case en faveur du joueur non en phase ; 5, 6, décalage du marqueur de loyauté et le groupe de mission en entier est capturé.

Special : F Le joueur impérial peut commettre une atrocité sur cette planète (voir section 35.0). Pour le jeu avancé uniquement, autrement l'évènement est ignoré.

Wild : S, C Une confusion dans le protocole autochtone annule une mission Diplomatie. Si une a été exécutée dans l'Environ, décaler le marqueur de loyauté d'une case en faveur du joueur non en phase.

n° 94

Urban : D, Q La mission Coup est abandonnée ; Les personnages sont détectés. Lancé un dé.1-3, décalage du marqueur de loyauté d'une case en faveur du joueur non en phase ; 4-6, décalage du marqueur de loyauté et le groupe de mission est trouvé par un squad ou des personnages ennemis (au choix du joueur non en phase).

Special : F, G Substance alimentaire désagréable handicape les personnages. Aucun tirage bonus ne peut être pris dans cet Environ durant cette phase de mission.

Wild : B, E La population devient sauvage. Si la planète est placée en rébellion durant cette phase de mission, le joueur rebelle reçoit le double de la valeur ressource de cet Environ (voir point 15.46).

n° 95

Urban : R, H Les personnages sont détectés. Le joueur ennemi peut effectuer une recherche pour un groupe de mission dans l'Environ.

Special : F, I La population devient sauvage. Si la planète est placée en rébellion durant cette phase de mission, le joueur rebelle reçoit le double de la valeur ressource de cet Environ (voir point 15.46).

Wild : B une Créature attaque 1 groupe de mission. Si une créature est nommée dans l'Environ, regarder dans le Guide Galactique pour déterminer ses attributs. Si aucune créature n'est nommée, le groupe de mission est attaqué par 2 robots sentinelles (voir point 13.46).

n° 96

Urban : A, T Les personnages sont détectés. Le joueur ennemi peut effectuer une recherche pour un groupe de mission dans l'Environ.

Special : D, E Mauvais soldat contacté. Si une mission de corruption des troupes a été exécutée, elle est abandonnée. Le groupe de mission est trouvé par un Squad ennemi. Si un leader ennemi est empilé avec les unités militaires ennemies, le groupe de mission est capturé en entier.

Wild : P Substance alimentaire désagréable handicape les personnages. Aucun tirage bonus ne peut être pris dans cet Environ durant cette phase de mission.

n° 97

Urban : F La population devient sauvage. Si la planète est placée en rébellion durant cette phase de mission, le joueur rebelle reçoit le double de la valeur ressource de cet Environ (voir point 15.46).

Special : S, H une Créature attaque 1 groupe de mission. Si une créature est nommée dans l'Environ, regarder dans le Guide Galactique pour déterminer ses attributs. Si aucune créature n'est nommée, ignorer l'évènement.

Wild : D Un agent ennemi révèle la mission. Le joueur non en phase choisit aléatoirement une mission du joueur en phase qui s'exécute actuellement dans l'Environ ; cette mission est abandonnée. Les personnages sont détectés.

Cartes Évènements Galactiques

n° 98

Des agents rebelles prennent contact avec des pirates de l'espace, qui entreprennent de piller n'importe quel Environ non occupé par des unités militaires impériales sur n'importe quelle planète contrôlée par l'Empire avec aucune unités militaires impériales dans la case Orbit. Ajouter la valeur de ressource de l'Environ sur la piste de ressource des rebelles. Si il n'y a pas de tels Environs, ignorer cet événement.

n° 99

Des politiques impériales non attractives sont révélées dans la dernière édition du Segunden Times. Le joueur impérial doit déplacer le marqueur de loyauté sur 3 planètes occupées par les segundens d'une case en faveur du joueur rebelle.

n° 100

L'empereur est dans une humeur massacrate. Si l'Évènement Action « Imperial player may commit atrocity » (Le joueur impérial peut commettre une atrocité) apparaît à tout moment durant le tour de jeu en mode Galactic, le joueur impérial peut immédiatement commettre une atrocité sur n'importe quelle planète (voir point 36.2).

n° 101

La Galaxie toute entière est prise dans une temporalité singulière. Les 2 joueurs, durant leurs phases respectives de Mission, peuvent assigner à chacun de leurs groupes 2 missions durant leur 1er tour de joueur du tour actuel de cette Campagne. Note : Ignorer cet événement sur les hyper mondes car les groupes de mission peuvent déjà exécuter 2 missions chacun.

n° 102

C'est le mois de la paix Galactique, suivant le calendrier Impériale. Les unités militaires impériales ne sont pas restreintes pas la routine d'assignement stratégique. Le joueur impériale peut déplacer totalement ses troupes en fonction des crises pour la durée de ce tour de campagne.

n° 103

Les jeunes recrues de l'Empire sont en grève par une vague d'enthousiasme intellectuel et la marche vers des institutions d'apprentissage plus élevé. Le joueur impérial ne peut acquérir des unités militaires pour ce tour de campagne. Il reçoit encore ses taxes normalement ; il ne peut juste pas utiliser ses points de force disponibles pour acheter des unités militaires. Il peut dépenser des points de force sur des PDB.

n° 104

La compétition et l'entraînement sont le meilleur qui soit, comme la tournée des JEUX GALACTIQUES sponsorisés par l'Empire dans la Province Une. Le joueur rebelle doit déplacer le marqueur de loyauté de 3 planètes de la Province Une d'une case en faveur du joueur impériale.

n° 105

Le cœur de la Galaxie fait à nouveau des caprices. Ajouter 2 aux distances en Hyperspace pour toute unité qui se déplace dans ou vers la Province Une (mais pas entre les autres provinces et à l'intérieur de la province Une).

n° 106

Une flotte fantôme de l'âge d'or est apparue mystérieusement d'une autre dimension. Durant le segment de combat spatial du 1er tour de jeu du joueur Rebelle de ce tour de campagne, la flotte attaque toutes les unités impériales qui sont dans une case Orbit de la Province Cinq. Elle attaque avec une force de 20 (ne reçoit pas de décalage de colonne, bien que les forces impériales le peuvent elles). Après avoir attaqué les cases Orbit au choix du joueur rebelle la flotte se volatilise. L'attaque est résolue avant tout autre combat spatial.

n° 107

La démonstration rebelle sur Lonica (421) est maladroite, générant un sentiment pro-impérial. Placer le marqueur de loyauté sur Loyal, à moins qu'il soit déjà sur Patriotic. Le joueur rebelle ne peut exécuter de missions Diplomatie ou Coup sur la planète durant ce tour de campagne.

n° 108

Des scandales politiques et leurs conséquences sont exposés, choquant les résidents du système solaire de Zakir (51) par cet outrage impérial. Décaler la loyauté des 3 planètes d'une case en faveur des rebelles.

n° 109

Un culte fanatique rebelle parcourt le système solaire de Deblon (44) provoque un support rebelle fervent à travers leur musique et d'autres divertissements convainquant. Décaler les marqueurs de loyauté sur les 2 planètes d'une case en faveur des rebelles. Si la planète est actuellement en Patriotic, décaler la sur Neutre à la place. Si la planète est actuellement sur Unrest, elle peut être placée en Rébellion. L'effet domino peut alors être initié.

n° 110

Les lunes colorées de Tamsset (312) exécute une fois tous les mille ans une danse cosmique d'éclipses et de conjonctions. Tous les personnages sur la planète sont émerveillés. Aucun tirage bonus ne peut être pris durant ce tour de campagne.

N° 111 ?

Le soleil se tâche et tempête sur Varu (43) rendant les créatures sauvages. Lorsque des missions sont résolues sur les planètes de ce système tous les événements Action « Créature attaque » sont effectuées pour la durée du tour de campagne. Exception le point 13.42.

n° 112

Le service d'espionnage impériale craque le code de communication rebelle. Un secret rebelle doit être révélé immédiatement (voir point 37.4). Un nouveau code est inventé à la hâte.

n° 113

Un travail administratif sous contrôle impérial mal fait envoie du matériel militaire de valeur dans les mains des rebelles surpris. Diminuer les ressources impériales de 5 points de force et augmenter celle des rebelles de ces 5 points. Si il n'y a pas assez de points de force actuellement sur la piste de ressources impériales, elle est soustrait des taxes impériales à venir.

n° 114

Une race principale nomade indépendante envahit soudainement le système solaire Egrix (22). Le joueur avec le plus de points de force spatial militaire dans la case Orbit de chaque planète à la fin de ce tour de jeu de campagne peut décaler la loyauté de cette planète d'une case en sa faveur, car il a contribué le plus à repousser les attaquants. Les combats spatiaux et terrestres entre les unités militaires rebelles et impériales sont effectués normalement et le joueur impérial est toujours restreint par ses assignements stratégiques. Si aucun joueur n'a d'unités dans une case Orbit le marqueur de loyauté n'est pas bougé.

n° 115

C'est le mois militaire de la maintenance et de l'inventaire, suivant le calendrier impérial. Aucune unité militaire impériale ne peut se déplacer en dehors de la province qu'elles occupent actuellement pour la durée de ce tour de campagne. Cependant, les personnages impériaux peuvent se déplacer en suivant la routine des assignements stratégiques. Si le secret de la base rebelle a déjà été révélé, ignorer cet événement.

n° 116

Les techniciens des sauts en Hyperspace sont en grève. Toutes les unités militaires ont leur valeur de navigation réduites par 1 durant ce tour de jeu galactic. Les vaisseaux des personnages ne sont pas affectés.

n° 117

La peste éclate dans la Province Trois. Tous les personnages actuellement dans cette province doivent recevoir 1 blessure. Exception : Le Dr Sontag et tout personnage rebelle dans le même Environ, ou tout personnages rebelle dans le même Environ qu'un personnage rebelle qui possède le Médikit de Ptolus ne reçoit pas de blessure. De plus, une planète de la province Trois qui à soit le Docteur ou soit le Medikit décale la loyauté d'une case en faveur du joueur rebelle.

n° 118

Les dimensions en Hyperspace sont dans un état de flux. Pour la durée du tour de jeu Galactic, si jamais une unité part en saut en Hyperspace, le joueur nomme sa destination et ensuite lance un dé 2 fois, en lisant le résultat comme un nombre à 2 chiffres (un jet de 4 et 3 donnera 43). Si le résultat correspond au nombre d'un système solaire existant sur la carte, cette unité doit tenter un saut dessus, ou sinon être placée automatiquement dans la case Drift 2 de la destination d'origine. Si le jet de dé ne correspond à aucune étoile, elle peut sauter normalement.

n° 119

Les expériences de clones géniaux sont un grand succès. Tirer 3 personnages aléatoirement parmi les personnages morts. Placer chaque personnage dans n'importe quel Environ sur une planète contrôlée par le joueur. Si le joueur rebelle ne contrôle aucune planète, il peut placer un personnage tiré sur un Environ d'une planète en Rébellion. Si un joueur n'a pas de planète ou placer un personnage comme indiqué, le personnage est remis dans la pile des personnages morts.

n° 120

Des disputes inter raciales parmi les Kayns supplantent tout problème impérial durant ce tour de jeu Galactic. Les marqueurs de loyauté sur toute planète occupée par la race Kayn ne peut être bougé du tout. Les personnages Kayns (rebelle et impériaux) ne peuvent être placés dans tout groupe de mission ou être nommé leader durant ce tour. Ils peuvent se déplacer et être soignés.

n° 121

Des signaux étranges d'une source inconnue font tomber les communications Galactiques pour la durée de ce tour de jeu Galactic. Aucune unité impériale ne peut être déplacée à travers une frontière d'une province (même si une planète est en rébellion), et aucun effet domino ne peut être initié durant ce tour de jeu.

n° 122

Un désastre industriel à Defense Concepts Ltd, le fabricant de tous les équipements de PDB, annule les sorties de PDB pour ce tour de jeu Galactic. Le joueur Impérial ne peut mettre tout PDB Down en état Up, ou augmenter les niveaux de n'importe lequel de ses PDB.

n° 123

Des horreurs publiques et des outrages ont augmenté le taux de suicide ainsi que les habitudes insouciantes parmi la jeunesse, provoquant une étincelle anti Squad Suicide. Le joueur impérial doit enlever 1 unité de Squad Suicide du jeu. Il peut être racheté dans les tours futurs (aussi rapidement qu'il a été perdu).

n° 124

Le leader religieux Suvan dénonce des atrocités impériales alléguées. Le joueur rebelle peut décaler le marqueur de loyauté sur la planète mère des Suvans d'une case en sa faveur, ou décaler les marqueurs de loyauté de 2 autres planètes occupées par les Suvans d'une case en sa faveur.

n° 125

Les Deltronics impériaux rappellent tous les vaisseaux des personnages impériaux à cause d'une défectuosité mécanique. Tous les vaisseaux des personnages impériaux (excepté le vaisseau de Redjac) ne peuvent plus bouger durant ce tour de jeu Galactic.

n° 126

La propagande et la publicité sans précédent réalisées pour les causes rebelle et impériale inspire à tous les personnages à surmonter tout obstacle entre eux et à la victoire totale. Lorsque des missions sont résolues durant ce tour de jeu de Campagne, ignorer tous les événements Action qui spécifient d'éviter des tirages bonus.