

# LA FRATERNITÉ DE YIN



**VAN HAUGE**  
VAISSEAU AMIRAL YIN

Lorsque ce Vaisseau est détruit, détruisez tous les Vaisseaux se trouvant dans ce système.

♦ DÉGÂTS ENCAISSÉS

**8** COÛT   **9** COMBAT   **1** MOUVEMENT   **3** CAPACITÉ



**SOLEIL DE GUERRE**

*Vous ne pouvez pas produire cette unité sauf si vous possédez sa technologie d'amélioration d'unité.*

**-** COÛT   **-** COMBAT   **-** MOUVEMENT   **-** CAPACITÉ

**CROISEUR I**

**2** COÛT   **7** COMBAT   **2** MOUVEMENT   **-** CAPACITÉ

**CUIRASSÉ I**

♦ DÉGÂTS ENCAISSÉS  
♦ BOMBARDEMENT 5

**4** COÛT   **5** COMBAT   **1** MOUVEMENT   **1** CAPACITÉ

**DESTROYER I**

♦ BARRAGE ANTI-CHASSEUR 9 (X2)

**1** COÛT   **9** COMBAT   **2** MOUVEMENT

**SDP I**

♦ BOUCLIER PLANÉTAIRE  
♦ CANON SPATIAL 6

**TRANSPORTEUR I**

**3** COÛT   **9** COMBAT   **1** MOUVEMENT   **4** CAPACITÉ

**CHASSEUR I**

**1** COÛT   **9** COMBAT   **-** MOUVEMENT

**INFANTERIE I**

**1** COÛT   **8** COMBAT

**ENDOCTRINEMENT**  
Au début d'un combat terrestre, vous pouvez dépenser 2 influences pour remplacer 1 Infanterie de votre adversaire participant au combat par 1 Infanterie de vos Renforts.

**DÉVOTION**  
Après chaque round de combat spatial, vous pouvez détruire 1 de vos Croiseurs ou Destroyers situés dans le système actif obtenir 1 touche et l'attribuer à 1 Vaisseau de votre adversaire qui se trouve dans ce même système.

**2** COMMODITÉS

**DOCK SPATIAL I**

La valeur de PRODUCTION de cette unité est égale à la valeur de ressources de cette planète +2.

Jusqu'à 3 Chasseurs se trouvant dans ce système ne comptent pas dans la Capacité de votre Vaisseau.

♦ PRODUCTION X



« Ah-ha, vous m'avez pris pour un humain ! Nous avons du sang de Jord, mais nous ne sommes pas les fils de l'humanité. Ma vie est dévouée au Yin ! »  
- Frère Milor

## LA MATRIARCHE

VAISSEAU AMIRAL NAALU

Pendant une invasion dans ce système, vous pouvez faire atterrir des Chasseurs sur des planètes comme s'il s'agissait de Forces terrestres. À la fin du combat, remettez ces unités dans la partie espace.

♦ DÉGÂTS ENCAISSÉS

8 9 1 6  
COÛT COMBAT MOUVEMENT CAPACITÉ

## SOLEIL DE GUERRE

*Vous ne pouvez pas produire cette unité sauf si vous possédez sa technologie d'amélioration d'unité.*

- - - -  
COÛT COMBAT MOUVEMENT CAPACITÉ

## CUIRASSÉ I

♦ DÉGÂTS ENCAISSÉS  
♦ BOMBARDEMENT 5

4 5 1 1  
COÛT COMBAT MOUVEMENT CAPACITÉ

## TRANSPORTEUR I

3 9 1 4  
COÛT COMBAT MOUVEMENT CAPACITÉ

## CROISEUR I

2 7 2 -  
COÛT COMBAT MOUVEMENT CAPACITÉ

## DESTROYER I

♦ BARRAGE ANTI-CHASSEUR 9 (X2)

1 9 2  
COÛT COMBAT MOUVEMENT

## CHASSEUR CRISTAL HYBRIDE I

CHASSEUR NAALU

1 8 -  
COÛT COMBAT MOUVEMENT

## SDP I

♦ BOUCLIER PLANÉTAIRE  
♦ CANON SPATIAL 6

## INFANTERIE I

1 8  
COÛT COMBAT

« Vous m'inssultez, fretin. La monstrosité que vous sssuggérez, nous, les Druua, ne sssommes pas capables d'une telle cruauté. Purgez votre essspirit de cette folie et quittez ssse monde. »

- Q'uesh Sish

## TÉLÉPATHIE

À la fin de la Phase de Stratégie, placez le pion « 0 » Naalu sur votre carte Stratégie ; vous êtes premier dans l'ordre d'initiative.

## PRÉVOYANCE

Après qu'un autre joueur a déplacé des Vaisseaux dans un système qui contient au moins 1 de vos Vaisseaux, vous pouvez placer 1 pion de votre Réserve stratégique dans un système adjacent qui ne contient pas de Vaisseaux d'autres joueurs ; déplacez vos Vaisseaux depuis le système actif dans ce système.



3 COMMODITÉS

## DOCK SPATIAL I

La valeur de PRODUCTION de cette unité est égale à la valeur de ressources de cette planète +2.

Jusqu'à 3 Chasseurs se trouvant dans ce système ne comptent pas dans la Capacité de votre Vaisseau.

♦ PRODUCTION X



# PLANÈTE INSTABLE

**ACTION** : choisissez une planète dangereuse. Épuisez cette planète et détruisez jusqu'à 3 Infanteries s'y trouvant.

---

*Un autre séisme secoua la planète et une vague de débris et de poussière s'éleva et avala la légion Tekklar.*

# VETO

**Lorsqu'un projet est révélé :**

**Défaussez ce projet et révélez  
1 Projet du dessus du paquet.  
Les joueurs votent sur ce  
Projet à la place.**

---

*Magmus écarta le corps  
désormais calciné du dos de  
son gantelet en or. « Les Muaat  
rejetent votre proposition. »*

# SOUTIEN POUR LE TRÔNE

Lorsque vous recevez cette carte, si vous n'êtes pas le joueur bleu, placez-la face visible dans votre zone de jeu et gagnez 1 point de Victoire.

Si vous activez un système qui contient 1 ou plusieurs des unités du joueur bleu ou si le joueur bleu est éliminé, vous perdez 1 point de Victoire et rendez cette carte au joueur bleu.

# SOUTIEN POUR LE TRÔNE

Lorsque vous recevez cette carte, si vous n'êtes pas le joueur vert, placez-la face visible dans votre zone de jeu et gagnez 1 point de Victoire.

Si vous activez un système qui contient 1 ou plusieurs des unités du joueur vert ou si le joueur vert est éliminé, vous perdez 1 point de Victoire et rendez cette carte au joueur vert.

# SOUTIEN POUR LE TRÔNE

Lorsque vous recevez cette carte, si vous n'êtes pas le joueur jaune, placez-la face visible dans votre zone de jeu et gagnez 1 point de Victoire.

Si vous activez un système qui contient 1 ou plusieurs des unités du joueur jaune ou si le joueur jaune est éliminé, vous perdez 1 point de Victoire et rendez cette carte au joueur jaune.

# SOUTIEN POUR LE TRÔNE

Lorsque vous recevez cette carte, si vous n'êtes pas le joueur violet, placez-la face visible dans votre zone de jeu et gagnez 1 point de Victoire.

Si vous activez un système qui contient 1 ou plusieurs des unités du joueur violet ou si le joueur violet est éliminé, vous perdez 1 point de Victoire et rendez cette carte au joueur violet.

# SOUTIEN POUR LE TRÔNE

Lorsque vous recevez cette carte, si vous n'êtes pas le joueur rouge, placez-la face visible dans votre zone de jeu et gagnez 1 point de Victoire.

Si vous activez un système qui contient 1 ou plusieurs des unités du joueur rouge ou si le joueur rouge est éliminé, vous perdez 1 point de Victoire et rendez cette carte au joueur rouge.

# SOUTIEN POUR LE TRÔNE

Lorsque vous recevez cette carte, si vous n'êtes pas le joueur noir, placez-la face visible dans votre zone de jeu et gagnez 1 point de Victoire.

Si vous activez un système qui contient 1 ou plusieurs des unités du joueur noir ou si le joueur noir est éliminé, vous perdez 1 point de Victoire et rendez cette carte au joueur noir.

# DIPLOMATIE

# 2

## COMPÉTENCE PRIMAIRE :

- ◆ Choisissez 1 système autre que le système de Mecatol Rex qui contient une planète que vous contrôlez ; chaque autre joueur place un pion Commandement de ses Renforts dans le système choisi. Ensuite, restaurez chaque planète épuisée que vous contrôlez dans ce système.

## COMPÉTENCE SECONDAIRE :

- ◆ Dépensez 1 pion de votre Réserve stratégique pour restaurer jusqu'à 2 planètes épuisées que vous contrôlez.