

MUTAGÈNE DE FEUGRIS Ω

Au début d'un combat terrestre contre au moins 2 Forces terrestres qui ne sont pas contrôlées par le joueur Yin :

Remplacez 1 des Infanteries de votre adversaire par 1 Infanterie de vos Renforts.

Ensuite, rendez cette carte au joueur Yin.

OBSTACLE Ω

Après qu'un autre joueur a déplacé des Vaisseaux dans un système qui contient 1 ou plusieurs de vos unités :

Vous pouvez placer 1 pion Commandement des Renforts de ce joueur dans n'importe quel système non natal.

Ensuite, rendez cette carte au joueur Arborec.

CONSENTEMENT Ω

Lorsque le joueur Winnu effectue une action stratégique :

Vous n'avez pas besoin de dépenser ou de placer un pion Commandement pour résoudre la compétence secondaire de cette carte Stratégie.

Ensuite, rendez cette carte au joueur Winnu.

BASE D'APPROVISIONNEMENT AVANCÉE

Après qu'un autre joueur a activé un système qui contient 1 ou plusieurs de vos unités :

Gagnez 3 biens commerciaux. Ensuite, choisissez un autre joueur. Ce joueur gagne 1 bien commercial.

Tous les yeux se tournèrent vers le ciel, qui s'assombriait rapidement. Le seul commando de ravitaillement qui n'avait pas été détruit n'ouvrit les portes. « Enregistrez ces provisions et envoyez la dernière cargaison à nos alliés ! » cria Harragh par-dessus le vacarme des moteurs.

CONSCRIPTION DE COMBATTANTS

ACTION : placez 1 Chasseur de vos Renforts dans chaque système qui contient 1 ou plusieurs de vos Docks Spatiaux ou unités disposant de Capacité. Ils ne peuvent pas être placés dans des systèmes qui contiennent des Vaisseaux d'autres joueurs.

Tels à ouvrir, les yeux se voisaient n'aurait s'élevé au-dessus du pont-détroisme. Le satané Vicome allait enfin réaliser la supériorité des Naalu en combat spatial. « Soyez prêts », siffla-t-elle dans le système de communication.

ATTAQUE ÉCLAIR

Au début d'une invasion :

Chacun de vos Vaisseaux autres que Chasseurs se trouvant dans le système actif et ne disposant pas de BOMBARDEMENT gagne BOMBARDEMENT 6 jusqu'à la fin de l'invasion.

« Ils n'ont pas été conçus pour une telle utilisation. C'est une très mauvaise idée » murmura Tai en tournant ses mains. « Événement », sourit Dary, en écartant son pouce sur le laquet de déverrouillage. « Mais nous avons presque soixante kilotonnes de "surprise" et rien à perdre ! »

SPIRALE DE YIN Ω

LA FRATERNITÉ DE YIN

Après que vous avez produit des unités, placez jusqu'à 2 Infanteries de vos Renforts sur n'importe quelle planète que vous contrôlez ou qui se trouve dans n'importe quelle partie espace contenant 1 ou plusieurs de vos Vaisseaux.

??? CENSURÉ ???

DESTROYER NEKRO

Lorsque cette unité utilise la compétence BARRAGE ANTI-CHASSEUR, chaque résultat de 9 ou 10 détruit également 1 des Infanteries de votre adversaire se trouvant dans la partie espace du système actif.

✦ BARRAGE ANTI-CHASSEUR 6 (x3)

1 **7** **2** **1**

COÛT COMBAT MOUV. CAPACITÉ

FONDS POUR LA GUERRE Ω

Après que votre adversaire et vous avez lancé les dés pendant un combat spatial :

Vous pouvez relancer tous les dés de votre adversaire. Vous pouvez relancer n'importe quel nombre de vos dés.

Ensuite, rendez cette carte au joueur Letnev.

PLAN DENSEMBLE

Après que vous avez effectué une action :

Vous pouvez effectuer une action supplémentaire ce tour.

Viktor croisa les doigts, un sourire maléfisant aux lèvres. Un lien serait fier, il méritait amplement sa réputation de tacticien... il arrive dans que les pions renversent les rois.

RALLEMENT

Après que vous avez activé un système qui contient des Vaisseaux d'un autre joueur :

Placez 2 pions Commandement de vos Renforts dans votre Réserve de flotte.

Ce n'était pas aujourd'hui qu'ils allaient mettre un terme à l'avancée de la Fédération. Claire régit son émetteur sur tous les canaux ouverts. La voix ferme et déterminée, elle déclara : « Les amis ! Ce jour, nos noms vont entrer dans la légende ! »

FREQUENCE BROUILLÉE

Après qu'un autre joueur a effectué un lancer de BOMBARDEMENT, CANON SPATIAL ou BARRAGE ANTI-CHASSEUR :

Ce joueur relance tous ses dés.

« Je n'accepterai pas cette attitude de la part d'une ordure pareille ! » grogna Feig pendant que son émissaire accompagnait un communiqué avec le programme de navigation du vaisseau. La position du Memoria vacilla et changea. L'explosion passa juste à côté de deux.

??? EXCEPTION ID ABSENTE ???

LE VIRUS NEKRO

Les autres joueurs ne peuvent pas déplacer de Vaisseaux à travers des systèmes qui contiennent 1 ou plusieurs de vos Structures.

Chaque planète qui contient 1 ou plusieurs de vos Structures gagne la compétence PRODUCTION 1 comme s'il s'agissait d'une unité.

RÉACTEUR MAGMUS Ω

LES BRAISÉS DE MUAAT

Vos Vaisseaux peuvent se déplacer dans les supernovas.

Chaque supernova qui contient 1 ou plusieurs de vos unités gagne la compétence PRODUCTION 5 comme s'il s'agissait de l'une de vos unités.

GÉNÉRATEUR DE TROU DE VER Ω

LES FANTÔMES DE CREUSS

ACTION : épousez cette carte pour placer ou déplacer un pion Trou de ver Creuss soit dans un système qui contient une planète que vous contrôlez, soit dans un système non natal qui ne contient pas de Vaisseaux d'autres joueurs.

AUGMENTATIONS CYBERNÉTIQUES Ω

Lorsque vous gagnez des pions Commandement pendant la Phase de Statut :

Gagnez 1 pion Commandement supplémentaire.

Ensuite, rendez cette carte au joueur L1Z1X.

INFORMATIONS PRIVILÉGIÉES

Après qu'un projet a été révélé :

Regardez la carte du dessus du paquet Projet.

Miagan balla. De l'obstruction parlementaire. Les politiciens étaient parfois si terribles... Elle savait déjà comment cet épisode allait finir. Mal. Très mal...

PLAGIAT

ACTION : dépensez 5 Influences et choisissez une technologie autre que de Faction appartenant à 1 de vos voisins : gagnez cette technologie.

Les espions Yxsarri tendirent leur butin à Connor, qui le fit passer aux ingénieurs. Seul avec un sourire sombre. « Alors, les jaunes », dit-il, une main sur son fusil. « Il reste quelques détails à régler... »



BOULCIER RÉFLECTEUR

Lorsqu'un de vos Vaisseaux utilise DÉGÂTS ENCAISSÉS pendant un combat :

Obtenez 2 touches contre les Vaisseaux de vos adversaires se trouvant dans le système actif.

Pit grimpa à toute allure sur l'épaul de Hesh, frappant joyeusement dans ses mains pendant que le bouclier entropique metait en pièces les croiseurs mercenaires.

SANCTION

Après qu'un projet a été révélé :

Vous ne pouvez pas voter dans le cadre de ce projet. Prédisez à voix haute l'issue de ce projet.

Si votre prédiction est correcte, chaque joueur qui a voté pour cette issue remet 1 pion Commandement de sa Réserve de flotte dans ses Renforts.

Alors comme ça tu veux jouer ?

MACHINE DE GUERRE

Lorsque 1 ou plusieurs de vos unités utilisent PRODUCTION :

Appliquez +4 à la valeur de PRODUCTION totale de vos unités et réduisez de 1 le coût combiné des unités produites.

« Remplacer cette pièce aurait pris des semaines si vous n'avez entendu le mécanisme à l'envers », commenta Varish tout en tournant l'énorme batterie de supercondensateurs. « C'est bon, lancez la machine ! »

GRILLE DE DÉFENSE MAGEN Ω

Au début d'un combat terrestre sur une planète qui contient 1 ou plusieurs de vos Structures, vous pouvez obtenir 1 touche et l'attribuer à 1 des Forces terrestres de votre adversaire.

GRILLE DE DÉFENSE MAGEN Ω

Au début d'un combat terrestre sur une planète qui contient 1 ou plusieurs de vos Structures, vous pouvez obtenir 1 touche et l'attribuer à 1 des Forces terrestres de votre adversaire.

GRILLE DE DÉFENSE MAGEN Ω

Au début d'un combat terrestre sur une planète qui contient 1 ou plusieurs de vos Structures, vous pouvez obtenir 1 touche et l'attribuer à 1 des Forces terrestres de votre adversaire.

ÉLECTIONS TRUQUÉES

Après qu'un projet a été révélé :

Pendant ce projet, le vote commence par le joueur à la droite de l'orateur et continue dans le sens antihoraire.

VOTRE [J] [N/A] [L] [E] [J] GRANDILOQUENT N'AURA SERVIA RIEN < L'ORDRE [MAR : 42687] SUCCÉDRA AU CHAOS [MAR : 89001] << NOTRE MAIN DÉCIDERA DE L'ISSUE >>

ÉRUPTION SOLAIRE

Après que vous avez activé un système :

Pendant ce déplacement, les autres joueurs ne peuvent pas utiliser CANON SPATIAL contre vos Vaisseaux.

Melan se prépara au combat : la flotte venait d'entrer dans le système Ordrien, mais aucun aérodrôme pour drones Valélar n'était venu les accueillir. La tactique de l'éruption solaire avait porté ses fruits : ils étaient passés inaperçus !

ESCOUADE FANTÔME

Après qu'un joueur a fait atterrir des unités sur une planète que vous contrôlez :

Déplacez rrimporte quel nombre de Forces terrestres de rrimporte quelle planète que vous contrôlez dans le système actif vers rrimporte quelle autre planète que vous contrôlez dans le système actif.

L'équipe d'explorateurs L1 avait dû tomber sur un objet posé, malheureusement pour ses membres, fut Connor.

GRILLE DE DÉFENSE MAGEN Ω

Au début d'un combat terrestre sur une planète qui contient 1 ou plusieurs de vos Structures, vous pouvez obtenir 1 touche et l'attribuer à 1 des Forces terrestres de votre adversaire.

GRILLE DE DÉFENSE MAGEN Ω

Au début d'un combat terrestre sur une planète qui contient 1 ou plusieurs de vos Structures, vous pouvez obtenir 1 touche et l'attribuer à 1 des Forces terrestres de votre adversaire.

GRILLE DE DÉFENSE MAGEN Ω

Au début d'un combat terrestre sur une planète qui contient 1 ou plusieurs de vos Structures, vous pouvez obtenir 1 touche et l'attribuer à 1 des Forces terrestres de votre adversaire.

EXPLOITATION D'ÉNERGIE

Après que vous avez activé une anomalie :

Réapprovisionnez vos Commodités.

« Manipuler le cosmos était un pouvoir réservé aux dieux », affirma Rowl avant de cracher sur le sol. Sa création prit vie. « On ne pourra plus le dire. »

IMPOSTURE

ACTION : dépensez 3 Influences pour piocher 1 Objectif secret.

« De plus », continua Connor, perplexe, « on m'a donné ça au moment où le parti. Je pense que c'était à l'attention de notre cher ami Succban. Nous devrions réussir à l'utiliser à notre avantage. »

CONTRE-FRAPPE

Après qu'un joueur a activé un système qui contient 1 de vos pions Commandement :

Remettez ce pion Commandement dans votre Réserve tactique.

« C'est bien le problème de la loyauté... » dit Viktor d'un air songeur en orientant un pion contre son camp. « On peut l'acheter. »

MACHINE DE GUERRE

Lorsque 1 ou plusieurs de vos unités utilisent PRODUCTION :

Appliquez +4 à la valeur de PRODUCTION totale de vos unités et réduisez de 1 le coût combiné des unités produites.

La station vibra lorsque le dispositif prit lentement vie, en émettant un sifflement trop aigu pour les oreilles de Varish. « Des microtous de vea flutuenta 19 kilohertz », jut Cole. « La source d'énergie entropique est stable. »

MACHINE DE GUERRE

Lorsque 1 ou plusieurs de vos unités utilisent PRODUCTION :

Appliquez +4 à la valeur de PRODUCTION totale de vos unités et réduisez de 1 le coût combiné des unités produites.

Les entrepôts de fabrication automatisés tournent à plein régime. Les lumières s'embrasent tandis que la vitesse des drones d'assemblage augmente pour tenir la cadence infernale.

MACHINE DE GUERRE

Lorsque 1 ou plusieurs de vos unités utilisent PRODUCTION :

Appliquez +4 à la valeur de PRODUCTION totale de vos unités et réduisez de 1 le coût combiné des unités produites.

« Varish, indiquez au Commandant qu'il peut contacter la tétrochle. Dites-lui que la formation de l'escadron de chasseurs sera fine à l'avance et coûtera moins cher que prévu. »

GRILLE DE DÉFENSE MAGEN Ω ?

Au début d'un combat terrestre sur une planète qui contient 1 ou plusieurs de vos Structures, vous pouvez obtenir 1 touche et l'attribuer à 1 des Forces terrestres de votre adversaire.

ARME BACTÉRIOLOGIQUE X-89 Ω ?

Après que 1 ou plusieurs de vos unités ont utilisé BOMBARDEMENT contre une planète, si au moins 1 des Infanteries de votre adversaire a été détruite, vous pouvez détruire toutes les Infanteries de votre adversaire qui se trouvent sur cette planète.

ARME BACTÉRIOLOGIQUE X-89 Ω ?

Après que 1 ou plusieurs de vos unités ont utilisé BOMBARDEMENT contre une planète, si au moins 1 des Infanteries de votre adversaire a été détruite, vous pouvez détruire toutes les Infanteries de votre adversaire qui se trouvent sur cette planète.

GRILLE DE DÉFENSE MAGEN Ω ?

Au début d'un combat terrestre sur une planète qui contient 1 ou plusieurs de vos Structures, vous pouvez obtenir 1 touche et l'attribuer à 1 des Forces terrestres de votre adversaire.

ARME BACTÉRIOLOGIQUE X-89 Ω ?

Après que 1 ou plusieurs de vos unités ont utilisé BOMBARDEMENT contre une planète, si au moins 1 des Infanteries de votre adversaire a été détruite, vous pouvez détruire toutes les Infanteries de votre adversaire qui se trouvent sur cette planète.

ARME BACTÉRIOLOGIQUE X-89 Ω ?

Après que 1 ou plusieurs de vos unités ont utilisé BOMBARDEMENT contre une planète, si au moins 1 des Infanteries de votre adversaire a été détruite, vous pouvez détruire toutes les Infanteries de votre adversaire qui se trouvent sur cette planète.

ARME BACTÉRIOLOGIQUE X-89 Ω ?

Après que 1 ou plusieurs de vos unités ont utilisé BOMBARDEMENT contre une planète, si au moins 1 des Infanteries de votre adversaire a été détruite, vous pouvez détruire toutes les Infanteries de votre adversaire qui se trouvent sur cette planète.

ARME BACTÉRIOLOGIQUE X-89 Ω ?

Après que 1 ou plusieurs de vos unités ont utilisé BOMBARDEMENT contre une planète, si au moins 1 des Infanteries de votre adversaire a été détruite, vous pouvez détruire toutes les Infanteries de votre adversaire qui se trouvent sur cette planète.

ARME BACTÉRIOLOGIQUE X-89 Ω ?

Après que 1 ou plusieurs de vos unités ont utilisé BOMBARDEMENT contre une planète, si au moins 1 des Infanteries de votre adversaire a été détruite, vous pouvez détruire toutes les Infanteries de votre adversaire qui se trouvent sur cette planète.

ARME BACTÉRIOLOGIQUE X-89 Ω ?

Après que 1 ou plusieurs de vos unités ont utilisé BOMBARDEMENT contre une planète, si au moins 1 des Infanteries de votre adversaire a été détruite, vous pouvez détruire toutes les Infanteries de votre adversaire qui se trouvent sur cette planète.

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 jusqu'à 2 planètes épuisées que vous contrôlez.

COMPÉTENCE SECONDAIRE :

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

