

GOVERNANCE 1

Primaire

+ Gagnez 3 Pions Commandement
+ Gagner 1 Pion Commandement par 3 influences dépensés

Secondaire

+ Dépensez de l'influence pour gagner 1 Pion de Commandement / 3 influence

Meilleure initiative. Pour recharger sa réserve de pion Commandement, ce qui permet de faire plus d'actions.

DIPLOMATIE 2

Primaire

+ Choisissez un de vos systèmes où chaque joueur pose un pion commandement de sa réserve
+ Rechargez les planètes épuisées de ce système

Secondaire

+ Pour 1 pion Cdmt Stratégie, rechargez 2 planètes épuisées

Permet de protéger un de ses systèmes d'une invasion et/ou utiliser 2 fois les ressources d'un système

POLITIQUE 3

Primaire

+ Choisissez un joueur qui devient Orateur
+ Piochez 2 cartes Actions
+ Regardez 2 cartes Projets et les remettre au dessus ou en dessous du paquet

Secondaire

+ Pour 1 pion Cdmt Stratégie piochez 2 cartes Actions

Permet de devenir ou de négocier l'Orateur, d'obtenir des cartes Actions et d'influencer les Projets

CONSTRUCTION 4

Primaire

+ Placez 1 SDP ou 1 dock spatial
+ Placez 1 SDP

Secondaire

+ Placez 1 pion Cdmt Stratégie sur un système contrôlé et placez 1 SDP ou 1 dock spatial sur une de ses planètes

Max 2 SDP / planète

Permet de construire les installations de production et/ou de défense

COMMERCE 5

Primaire

+ Gagnez 3 Biens Commerciaux
+ Remplir vos Commodités
+ Choisissez des joueurs qui peuvent remplir leur Commodités

Secondaire

+ Dépensez 1 pion Cdmt Stratégie pour remplir vos Commodités

Permet d'obtenir des Biens Commerciaux utilisables en production ou en négociation

GUERRE 6

Primaire

+ Retirez 1 Pion Cdmt du plateau, gagnez 1 pion Cdmt
+ Redistribuez vos pions Cdmt

Secondaire

+ Pour 1 pion Cdmt Stratégie, utilisez la Production du Dock Spatial de votre système natal

Permet de déplacer 2 fois des vaisseaux ou de produire puis déplacer des vaisseaux dans le même tour

TECHNOLOGIE 7

Primaire

+ Obtenez 1 Technologie
+ Dépensez 6 Ressources pour obtenir 1 Technologie

Secondaire

+ Pour 1 pion Cdmt Stratégie et 4 Ressources, obtenez 1 Technologie

Permet d'avoir une technologie ou d'améliorer une unité. Certains objectifs requièrent des technologies

INTRIGUE 8

Primaire

+ Validez 1 Objectif public immédiatement
+ Gagnez 1PV si vous contrôlez Mecatol Rex, sinon piochez 1 Objectif secret

Secondaire

+ Pour 1 pion Cdmt Stratégie, piochez 1 carte Objectif Secret

Permet de marquer des PV en dehors de la phase de Statut et de récompenser le détenteur de Mecatol Rex

GOVERNANCE 1

Primaire

+ Gagnez 3 Pions Commandement
+ Gagner 1 Pion Commandement par 3 influences dépensés

Secondaire

+ Dépensez de l'influence pour gagner 1 Pion de Commandement / 3 influence

Meilleure initiative. Pour recharger sa réserve de pion Commandement, ce qui permet de faire plus d'actions.

DIPLOMATIE 2

Primaire

+ Choisissez un de vos systèmes où chaque joueur pose un pion commandement de sa réserve
+ Rechargez les planètes épuisées de ce système

Secondaire

+ Pour 1 pion Cdmt Stratégie, rechargez 2 planètes épuisées

Permet de protéger un de ses systèmes d'une invasion et/ou utiliser 2 fois les ressources d'un système

POLITIQUE 3

Primaire

+ Choisissez un joueur qui devient Orateur
+ Piochez 2 cartes Actions
+ Regardez 2 cartes Projets et les remettre au dessus ou en dessous du paquet

Secondaire

+ Pour 1 pion Cdmt Stratégie piochez 2 cartes Actions

Permet de devenir ou de négocier l'Orateur, d'obtenir des cartes Actions et d'influencer les Projets

CONSTRUCTION 4

Primaire

+ Placez 1 SDP ou 1 dock spatial
+ Placez 1 SDP

Secondaire

+ Placez 1 pion Cdmt Stratégie sur un système contrôlé et placez 1 SDP ou 1 dock spatial sur une de ses planètes

Max 2 SDP / planète

Permet de construire les installations de production et/ou de défense

COMMERCE 5

Primaire

+ Gagnez 3 Biens Commerciaux
+ Remplir vos Commodités
+ Choisissez des joueurs qui peuvent remplir leur Commodités

Secondaire

+ Dépensez 1 pion Cdmt Stratégie pour remplir vos Commodités

Permet d'obtenir des Biens Commerciaux utilisables en production ou en négociation

GUERRE 6

Primaire

+ Retirez 1 Pion Cdmt du plateau, gagnez 1 pion Cdmt
+ Redistribuez vos pions Cdmt

Secondaire

+ Pour 1 pion Cdmt Stratégie, utilisez la Production du Dock Spatial de votre système natal

Permet de déplacer 2 fois des vaisseaux ou de produire puis déplacer des vaisseaux dans le même tour

TECHNOLOGIE 7

Primaire

+ Obtenez 1 Technologie
+ Dépensez 6 Ressources pour obtenir 1 Technologie

Secondaire

+ Pour 1 pion Cdmt Stratégie et 4 Ressources, obtenez 1 Technologie

Permet d'avoir une technologie ou d'améliorer une unité. Certains objectifs requièrent des technologies

INTRIGUE 8

Primaire

+ Validez 1 Objectif public immédiatement
+ Gagnez 1PV si vous contrôlez Mecatol Rex, sinon piochez 1 Objectif secret

Secondaire

+ Pour 1 pion Cdmt Stratégie, piochez 1 carte Objectif Secret

Permet de marquer des PV en dehors de la phase de Statut et de récompenser le détenteur de Mecatol Rex

Objectifs

- Un joueur ne peut pas marquer d'objectifs **publics** s'il ne contrôle pas entièrement son Système Natal.
- maximum 3 cartes objectif **secret** accomplis ou non.

Tour de jeu

I. Phase de Stratégie Choix des Stratégies

II. Phase d'Action

- Action Tactique
 1. Activer un système
 2. Déplacement/Bataille/Invasion
 3. Production
- Action Stratégique
 1. Effectuez la compétence primaire
 2. Les autres joueurs peuvent effectuer la compétence secondaire
- Action de composant
- Passer

III. Phase de Statut Valider les Objectifs

IV. Phase de Projet 2 projets sont votés

Déplacement

- Les unités à portée peuvent se déplacer si route libre de tout vaisseau ennemi.
- Les unités peuvent traverser mais pas provenir d'un système avec un Pion Cdmt.
- Les unités ayant une Capacité peuvent embarquer Infanterie et Chasseurs de systèmes n'ayant pas de Pion Cdmt

Production

- "X" est le **maximum d'unités**
- Vaisseaux placés dans le système actif.
- L'Infanterie est placé sur la planète du Dock Spatial, sinon sur une planète ou dans l'espace si Capacité suffisante

Objectifs

- Un joueur ne peut pas marquer d'objectifs **publics** s'il ne contrôle pas entièrement son Système Natal.
- maximum 3 cartes objectif **secret** accomplis ou non.

Tour de jeu

I. Phase de Stratégie Choix des Stratégies

II. Phase d'Action

- Action Tactique
 1. Activer un système
 2. Déplacement/Bataille/Invasion
 3. Production
- Action Stratégique
 1. Effectuez la compétence primaire
 2. Les autres joueurs peuvent effectuer la compétence secondaire
- Action de composant
- Passer

III. Phase de Statut Valider les Objectifs

IV. Phase de Projet 2 projets sont votés

Déplacement

- Les unités à portée peuvent se déplacer si route libre de tout vaisseau ennemi.
- Les unités peuvent traverser mais pas provenir d'un système avec un Pion Cdmt.
- Les unités ayant une Capacité peuvent embarquer Infanterie et Chasseurs de systèmes n'ayant pas de Pion Cdmt

Production

- "X" est le **maximum d'unités**
- Vaisseaux placés dans le système actif.
- L'Infanterie est placé sur la planète du Dock Spatial, sinon sur une planète ou dans l'espace si Capacité suffisante

Accords

- Accord entre 2 joueurs qui peut inclure ou non des composantes physiques.
- Les accords sont conclus à tout moment, même s'ils ne sont pas voisins. Sauf en cas de transaction.
- Quand un accord est *contraignant*, le joueur doit s'y soumettre, c'est à dire que les termes peuvent être résolus immédiatement.

Transaction

- Une transaction permet d'échanger des Commodités, des Biens Commerciaux et 1 Billet à Ordre
- 1 transaction par voisin par tour
- Lors de chaque étape de vote, à chaque projet, un joueur peut effectuer une transaction avec n'importe quel joueur
- Une transaction est définitive
- Les joueurs peuvent effectuer une transaction comme part d'un accord

Combat Spatial

1. Compétences "avant le combat spatial"
2. Barrage anti-chasseur
3. Combat spatial. Répéter les étapes A-D
 - A. Annoncer retraites (incluant infanterie)
 - B. Lancer les dés de combat
 - C. Attribuer les touches subis
 - D. Capacité. détruire les unités en excès

Invasion

1. Bombardement
2. Engagement de l'infanterie
3. Canons spatiaux
4. Combat au sol: Répéter les étapes A-B
 - A. Lancer les dés de combat.
 - B. Attribuer les touches subis
5. Établir le contrôle

Accords

- Accord entre 2 joueurs qui peut inclure ou non des composantes physiques.
- Les accords sont conclus à tout moment, même s'ils ne sont pas voisins. Sauf en cas de transaction.
- Quand un accord est *contraignant*, le joueur doit s'y soumettre, c'est à dire que les termes peuvent être résolus immédiatement.

Transaction

- Une transaction permet d'échanger des Commodités, des Biens Commerciaux et 1 Billet à Ordre
- 1 transaction par voisin par tour
- Lors de chaque étape de vote, à chaque projet, un joueur peut effectuer une transaction avec n'importe quel joueur
- Une transaction est définitive
- Les joueurs peuvent effectuer une transaction comme part d'un accord

Combat Spatial

1. Compétences "avant le combat spatial"
2. Barrage anti-chasseur
3. Combat spatial. Répéter les étapes A-D
 - A. Annoncer retraites (incluant infanterie)
 - B. Lancer les dés de combat
 - C. Attribuer les touches subis
 - D. Capacité. détruire les unités en excès

Invasion

1. Bombardement
2. Engagement de l'infanterie
3. Canons spatiaux
4. Combat au sol: Répéter les étapes A-B
 - A. Lancer les dés de combat.
 - B. Attribuer les touches subis
5. Établir le contrôle

Échangeables

Biens Commerciaux

Un joueur peut dépenser des Biens Commerciaux à tout moment pendant le jeu pour remplacer des Ressources ou des influences

Commodités

Une commodité n'a pas d'effet direct. Elle est convertie en Bien Commercial si obtenue d'un autre joueur.

Billets à Ordre

- Les BO peuvent être donné à un autre joueur dans une transaction. Le BO peut être caché aux autres joueurs
- La main de BO doit être caché
- Un joueur peut résoudre tout nombre de BO qu'il détient.
- Un BO non révélé n'est pas sujet aux effets mentionnés
- Les BO joués ne sont pas échangeable

Compétences des unités

Abilité X (Y): X= seuil réussite, Y= nb dés
Bouclier Planétaire: Annule Bombardement
Dégâts Encaissés: Annule 1 touche



Culturel



Industriel



Dangereux

Fin de partie

- La partie se termine dès qu'un joueur a 10 points de victoire.
- En cas d'égalité lors de la même phase de statut, celui qui est la plus proche de l'Orateur dans le sens horaire gagne.

Échangeables

Biens Commerciaux

Un joueur peut dépenser des Biens Commerciaux à tout moment pendant le jeu pour remplacer des Ressources ou des influences

Commodités

Une commodité n'a pas d'effet direct. Elle est convertie en Bien Commercial si obtenue d'un autre joueur.

Billets à Ordre

- Les BO peuvent être donné à un autre joueur dans une transaction. Le BO peut être caché aux autres joueurs
- La main de BO doit être caché
- Un joueur peut résoudre tout nombre de BO qu'il détient.
- Un BO non révélé n'est pas sujet aux effets mentionnés
- Les BO joués ne sont pas échangeable

Compétences des unités

Abilité X (Y): X= seuil réussite, Y= nb dés
Bouclier Planétaire: Annule Bombardement
Dégâts Encaissés: Annule 1 touche



Culturel



Industriel



Dangereux

Fin de partie

- La partie se termine dès qu'un joueur a 10 points de victoire.
- En cas d'égalité lors de la même phase de statut, celui qui est la plus proche de l'Orateur dans le sens horaire gagne.

Motivateur neuronal

A la phase Statut, piochez 2 cartes Actions au lieu de 1



Ciblage Plasma

1 dé bonus sur les capacités BOMBARDEMENT et CANON SPATIAL



Outils Sarween

Lors d'une Production, production, réduisez de 1 le coût total de production.



Déflecteurs antimasse

Vos vaisseaux peuvent traverser les champs d'astéroïdes. Lorsque CANON SPATIAL est utilisé contre vos unités, -1 aux dés



Animateurs Daxcive

Après une victoire Terrestre, placez 1 Infanterie sur la planète conquise



Grille de défense Magen

Épuisez: Au début d'un round de combat terrestre où vous possédez une unité avec BOUCLIER PLANÉTAIRE, l'adversaire ne lance pas de dés durant ce round.



Système laser graviton

Épuisez: forcer les touches de CANON SPATIAL à être attribués à des vaisseaux non-chasseur autant que possible



Propulseur gravitationnel

Après avoir activé un système, ajoutez 1 à la valeur de Mouvement d'un de vos vaisseaux.



Hyper métabolisme

A la phase de Statut gagnez 3 Pions Commandement au lieu de 2



Armure de duranium

Après que vous ayez assigné les touches à vos unités, réparez 1 de vos unités qui n'a pas utilisé sa capacité DOMMAGES ENCAISSÉS



Diodes de transport

Épuisez: Pendant la phase d'action, retirez max 4 Infanteries du plateau et placez les sur des planètes que vous contrôlez.



Logistique de flotte

Vous pouvez faire 2 actions au lieu de 1 à chaque tour



Arme bactério. X-89

ACTION: épuisez: choisissez un vaisseau ayant BOMBARDEMENT détruisez toutes les infanteries d'une planète du système



Canon d'assaut

Au début d'un combat dans lequel vous avez au moins 3 vaisseaux non chasseur, votre adversaire doit détruire un de ses vaisseaux non chasseur.



Economie intégrée

Après le contrôle d'une planète, vous pouvez produire dessus des unités pour un coût total de production \leq à sa RESSOURCE



Déflecteurs de lumière

Vos vaisseaux peuvent traverser les systèmes contenant des vaisseaux des autres joueurs.



Motivateur neuronal

A la phase Statut, piochez 2 cartes Actions au lieu de 1



Ciblage Plasma

1 dé bonus sur les capacités BOMBARDEMENT et CANON SPATIAL



Outils Sarween

Lors d'une Production, production, réduisez de 1 le coût total de production.



Déflecteurs antimasse

Vos vaisseaux peuvent traverser les champs d'astéroïdes. Lorsque CANON SPATIAL est utilisé contre vos unités, -1 aux dés



Animateurs Daxcive

Après une victoire Terrestre, placez 1 Infanterie sur la planète conquise



Grille de défense Magen

Épuisez: Au début d'un round de combat terrestre où vous possédez une unité avec BOUCLIER PLANÉTAIRE, l'adversaire ne lance pas de dés durant ce round.



Système laser graviton

Épuisez: forcer les touches de CANON SPATIAL à être attribués à des vaisseaux non-chasseur autant que possible



Propulseur gravitationnel

Après avoir activé un système, ajoutez 1 à la valeur de Mouvement d'un de vos vaisseaux.



Hyper métabolisme

A la phase de Statut gagnez 3 Pions Commandement au lieu de 2



Armure de duranium

Après que vous ayez assigné les touches à vos unités, réparez 1 de vos unités qui n'a pas utilisé sa capacité DOMMAGES ENCAISSÉS



Diodes de transport

Épuisez: Pendant la phase d'action, retirez max 4 Infanteries du plateau et placez les sur des planètes que vous contrôlez.



Logistique de flotte

Vous pouvez faire 2 actions au lieu de 1 à chaque tour



Arme bactério. X-89

ACTION: épuisez: choisissez un vaisseau ayant BOMBARDEMENT détruisez toutes les infanteries d'une planète du système



Canon d'assaut

Au début d'un combat dans lequel vous avez au moins 3 vaisseaux non chasseur, votre adversaire doit détruire un de ses vaisseaux non chasseur.



Economie intégrée

Après le contrôle d'une planète, vous pouvez produire dessus des unités pour un coût total de production \leq à sa RESSOURCE



Déflecteurs de lumière

Vos vaisseaux peuvent traverser les systèmes contenant des vaisseaux des autres joueurs.



Liste des Cartes Actions

Action

Défenses paralysées Détruire tous les SDP sur la planète choisie
Coup direct (4) Annule DFCATS ENCAISSÉS sur 1 vaisseau
Initiative économique Rafraîchir toutes ses planètes Culturelles
Recherche ciblée Dépenser 4 BCom pour rechercher 1 Technologie
Déploiement sur la ligne de front Placer 3 Infanteries sur 1 planète
Vaisseau fantôme Placer 1 Destroyer sur système avec Trou de ver
Initiative Industrielle Gagner 1 BCom par planète Industriel contrôlée
Insubordination Défausser 1 pion de la réserve tactique d'un joueur
Tir chanceux Détruire 1 Dreadnought/Croiseur/Destroyer dans le système contrôlé
Initiative minière Gagner 1 BCom par Ressources d'une planète contrôlée
Peste Choisir 1 planète, lancer 1D par Infanterie, sur 6+ elle est détruite
Réacteur en fusion Détruire 1 Dock Spatial en dehors d'un système natal
Abrogation de loi Défausser 1 Loi en jeu
Arrivé d'un message Placer 1 Infanterie sur vos planètes
Brouillage des signaux Placer 1 Pion Cdmt d'un joueur sur 1 tuile contrôlée ou adjacente
Espion Choisir 1 joueur qui vous donne 1 Carte Action au hasard
Bombardement tactique Epuiser les planètes de 1 système avec une unité Bombardement
Action surprise Retirer 1 pion Cdmt du plateau galaxie
Planète instable Epuiser et détruire 3 Infanteries max sur 1 planète dangereuse
Révolte Epuiser 1 planète d'un joueur et gagner autant de BCom que ses ressources
Effort de guerre Placer 1 Croiseur dans un système contrôlé ayant 1 vaisseau ou plus

Projet

Anciens sites funéraires Début Projet: 1 joueur épuise ses planètes Culturelles
Assassinat de représentant Après un Projet révélé, 1 joueur ne peut pas voter
Corruption Après vote de l'Orateur, dépenser X BCom pour ajouter X votes
Texte de loi confus Lorsque élu, choisir 1 joueur qui est élu à votre place
Génie de la construction Ne votez pas. Prédisez: placer 1 Dock Spatial
Génie de la diplomatie Ne votez pas. Prédisez: effet Diplomatie sur 1 système
Conseiller distingué Après vos votes, ajoutez 5 votes supplémentaire
Intriguant de génie Ne votez pas. Prédisez: gagner 1 PV
Génie de la gouvernance Ne votez pas. Prédisez: gagner 3 pions Cdmt
Génie politique Ne votez pas. Prédisez: piocher 3 Cartes Action + Orateur
Génie technologique Ne votez pas. Prédisez: rechercher 1 Technologie
Marchand de génie Ne votez pas. Prédisez le résultat pour gagner 5 BCom
Yello Défausser le projet révélé et piocher un nouveau
Génie de la guerre Ne votez pas. Prédisez:placer 1 Dreadnought

Invasion

Bunker -4 sur chaque Bombardement
Désactivé Annuler Bouclier Planétaire et Canon Spatial
Groupe d'adjudi Relance sur les dés Infanteries
Infiltration Convertisser SDP et Dock Spatiaux
Pourraitiers Annuler atterrissage Infanterie
Réparations Epuiser 1 planète ennemi, rafraîchir 1 possédée

Combat

Brave jusqu'au bout Perte d'un vaisseau, 2D, chaque réussite détruit 1 vaisseau
Réparations d'urgence Début combat, réparer vos unités Dégâts Encalssés
Prototypage de chasseur Premier round de combat, +2 pour les Chasseurs
Interception Annuler la déclaration de retraite d'un ennemi
Réacteurs de manœuvre (4) Annuler 1 touche de Canon Spatial
Soutien moral (4) +1 sur chaque dé
Sauvetage Après une victoire spatiale, ennemi donne ses commodités
Boucliers résistants (4) Avant d'assigner les touches, annuler 2 touches
Retraite habile (4) Avant le début d'un combat, faire une retraite

Strat.

Stabilité politique Conserver sa Stratégie pour le tour suivant
Disgrâce publique Le joueur doit choisir une autre Stratégie
Sommer Début phase stratégie, gagner 2 pions Cdmt

Tactique

Poste de combat expé. Dock Spatial peut faire Canon Spatial 5 (*3)
Vitesse maximale (4) +1 Mvt sur 1 vaisseau pdt l'activation
Dans le silence... Vaisseaux peuvent traverser les ennemis
Perdu dans les étoiles Trous de ver Alpha et Beta sont adjacents
Amélioration Remplacer 1 Croiseur par 1 Dreadnought

Sabotage (4) Annuler la carte Action jouée

Liste des Cartes Actions

Action

Défenses paralysées Détruire tous les SDP sur la planète choisie
Coup direct (4) Annule DFCATS ENCAISSÉS sur 1 vaisseau
Initiative économique Rafraîchir toutes ses planètes Culturelles
Recherche ciblée Dépenser 4 BCom pour rechercher 1 Technologie
Déploiement sur la ligne de front Placer 3 Infanteries sur 1 planète
Vaisseau fantôme Placer 1 Destroyer sur système avec Trou de ver
Initiative Industrielle Gagner 1 BCom par planète Industriel contrôlée
Insubordination Défausser 1 pion de la réserve tactique d'un joueur
Tir chanceux Détruire 1 Dreadnought/Croiseur/Destroyer dans le système contrôlé
Initiative minière Gagner 1 BCom par Ressources d'une planète contrôlée
Peste Choisir 1 planète, lancer 1D par Infanterie, sur 6+ elle est détruite
Réacteur en fusion Détruire 1 Dock Spatial en dehors d'un système natal
Abrogation de loi Défausser 1 Loi en jeu
Arrivé d'un message Placer 1 Infanterie sur vos planètes
Brouillage des signaux Placer 1 Pion Cdmt d'un joueur sur 1 tuile contrôlée ou adjacente
Espion Choisir 1 joueur qui vous donne 1 Carte Action au hasard
Bombardement tactique Epuiser les planètes de 1 système avec une unité Bombardement
Action surprise Retirer 1 pion Cdmt du plateau galaxie
Planète instable Epuiser et détruire 3 Infanteries max sur 1 planète dangereuse
Révolte Epuiser 1 planète d'un joueur et gagner autant de BCom que ses ressources
Effort de guerre Placer 1 Croiseur dans un système contrôlé ayant 1 vaisseau ou plus

Projet

Anciens sites funéraires Début Projet: 1 joueur épuise ses planètes Culturelles
Assassinat de représentant Après un Projet révélé, 1 joueur ne peut pas voter
Corruption Après vote de l'Orateur, dépenser X BCom pour ajouter X votes
Texte de loi confus Lorsque élu, choisir 1 joueur qui est élu à votre place
Génie de la construction Ne votez pas. Prédisez: placer 1 Dock Spatial
Génie de la diplomatie Ne votez pas. Prédisez: effet Diplomatie sur 1 système
Conseiller distingué Après vos votes, ajoutez 5 votes supplémentaire
Intriguant de génie Ne votez pas. Prédisez: gagner 1 PV
Génie de la gouvernance Ne votez pas. Prédisez: piocher 3 pions Cdmt
Génie politique Ne votez pas. Prédisez: piocher 3 Cartes Action + Orateur
Génie technologique Ne votez pas. Prédisez: rechercher 1 Technologie
Marchand de génie Ne votez pas. Prédisez le résultat pour gagner 5 BCom
Yello Défausser le projet révélé et piocher un nouveau
Génie de la guerre Ne votez pas. Prédisez:placer 1 Dreadnought

Invasion

Bunker -4 sur chaque Bombardement
Désactivé Annuler Bouclier Planétaire et Canon Spatial
Groupe d'adjudi Relance sur les dés Infanteries
Infiltration Convertisser SDP et Dock Spatiaux
Pourraitiers Annuler atterrissage Infanterie
Réparations Epuiser 1 planète ennemi, rafraîchir 1 possédée

Combat

Brave jusqu'au bout Perte d'un vaisseau, 2D, chaque réussite détruit 1 vaisseau
Réparations d'urgence Début combat, réparer vos unités Dégâts Encalssés
Prototypage de chasseur Premier round de combat, +2 pour les Chasseurs
Interception Annuler la déclaration de retraite d'un ennemi
Réacteurs de manœuvre (4) Annuler 1 touche de Canon Spatial
Soutien moral (4) +1 sur chaque dé
Sauvetage Après une victoire spatiale, ennemi donne ses commodités
Boucliers résistants (4) Avant d'assigner les touches, annuler 2 touches
Retraite habile (4) Avant le début d'un combat, faire une retraite

Strat.

Stabilité politique Conserver sa Stratégie pour le tour suivant
Disgrâce publique Le joueur doit choisir une autre Stratégie
Sommer Début phase stratégie, gagner 2 pions Cdmt

Tactique

Poste de combat expé. Dock Spatial peut faire Canon Spatial 5 (*3)
Vitesse maximale (4) +1 Mvt sur 1 vaisseau pdt l'activation
Dans le silence... Vaisseaux peuvent traverser les ennemis
Perdu dans les étoiles Trous de ver Alpha et Beta sont adjacents
Amélioration Remplacer 1 Croiseur par 1 Dreadnought

Sabotage (4) Annuler la carte Action jouée