

Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Révélation Résolution

**DEFENSEUR UNIQUEMENT**

**FACULTATIF**

**6**

En tant que joueur défensif vainqueur dans ce système, vous pouvez utiliser cette étoile pour placer les vaisseaux des vaincus sur cette étoile au lieu de tout autre effet (vers le Warp, retour vers les colonies, ...).  
 Durant la phase de Regroupement, un joueur peut déplacer un de ses vaisseaux de cette étoile vers le Warp au lieu de récupérer un vaisseau du Warp.

**TROU NOIR**



**ETOILE BINAIRE**

**Préparation du jeu :** piochez au hasard un pouvoir alien supplémentaire et placez-le face visible à côté de cette étoile.

Vous pouvez utiliser cette étoile pour échanger votre pouvoir alien avec le pouvoir alien associé à cette étoile. Vous n'avez pas le contrôle de votre pouvoir alien normal pendant le temps de l'échange.  
 A l'issue de la rencontre, rééchangez les pouvoirs.

**10**

**N'IMPORTE QUEL JOUEUR** **FACULTATIF**

Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Révélation Résolution

**GEANTE BRILLANTE**

En tant que joueur principal, vous pouvez utiliser cette étoile pour ajouter 2 à votre total de rencontre pour chaque colonie que vous possédez dans ce système.

**8**

**JOUEUR PRINCIPAL UNIQUEMENT** **FACULTATIF**

Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Révélation Résolution

Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Revélation Résolution

**DEFENSEUR UNIQUEMENT**

**FACULTATIF**



En tant que joueur défenseur dans ce système, vous pouvez utiliser cette étoile afin d'ajouter les vaisseaux que vous désirez au total de rencontre. Ces vaisseaux doivent vous appartenir et être présents dans le système sur les deux planètes adjacentes à celle que vous défendez. Les vaisseaux ajoutés par ce pouvoir ne se déplacent pas et ne risquent rien.

**AMAS STELLAIRE**



**ETOILE CARBONÉE**

En tant que joueur principal dans ce système, et après que les cartes rencontre aient été révélées, vous pouvez utiliser cette étoile pour déplacer le cône d'hyperespace vers une planète où le joueur défensif peut défendre (dans n'importe quel système), si et seulement si le joueur offensif n'y possède pas déjà une colonie. Terminez la rencontre normalement.



**JOUEUR PRINCIPAL UNIQUEMENT** **FACULTATIF**

Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Revélation Résolution

**COLLAPSAR**

Au début du tour, s'il y a plus de vaisseaux dans ce système que le nombre de vaisseaux à la préparation du jeu, utilisez cette étoile pour choisir et envoyer les vaisseaux en excès dans le Warp.



**ATTAQUANT UNIQUEMENT** **OBLIGATOIRE**

Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Revélation Résolution

Debut de tour Regroupement Destinee Lancement Alliance Programmation Revelation Resolution

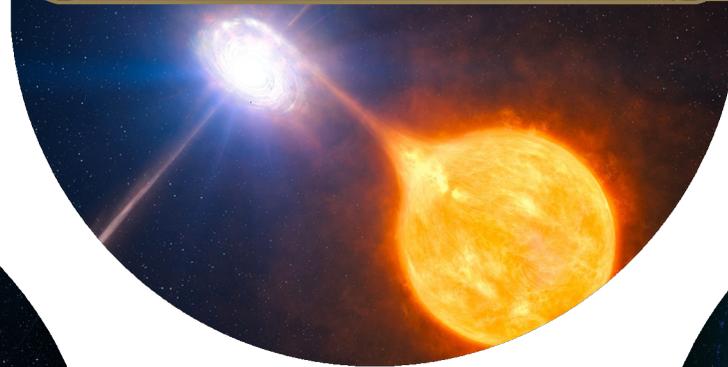
**ATTAQUANT UNIQUEMENT**

**FACULTATIF**

8

Quand vous perdez une rencontre en tant que joueur attaquant, vous pouvez utiliser cette étoile sur un vaisseau qui aurait dû être envoyé dans le Warp ou capturé ou retiré du jeu ceci afin de le renvoyer dans une vos colonies de ce système.

**MICROQUASAR**



**MAGNETAR**

Quand vous défendez une planète dans ce système, et après que les alliances aient été déclarées, vous pouvez utiliser cette étoile pour forcer un joueur autre que l'attaquant à allier votre camp.  
 Si ce joueur est déjà allié, tous ses vaisseaux rejoignent votre camp. Sinon, ce joueur choisit combien de vaisseaux il envoie.

8

**DEFENSEUR UNIQUEMENT** **FACULTATIF**

Debut de tour Regroupement Destinee Lancement Alliance Programmation Revelation Resolution

**ETOILE A NEUTRONS**

En tant que défenseur dans ce système, vous pouvez utiliser cette étoile pour déclarer que la rencontre a des récompenses inversées (les alliés de l'attaquant gagnent les récompenses prévues au lieu d'avoir une colonie et les alliés du défenseurs fondent une colonie sur la planète attaquée).

8

**DEFENSEUR UNIQUEMENT** **FACULTATIF**

Debut de tour Regroupement Destinee Lancement Alliance Programmation Revelation Resolution

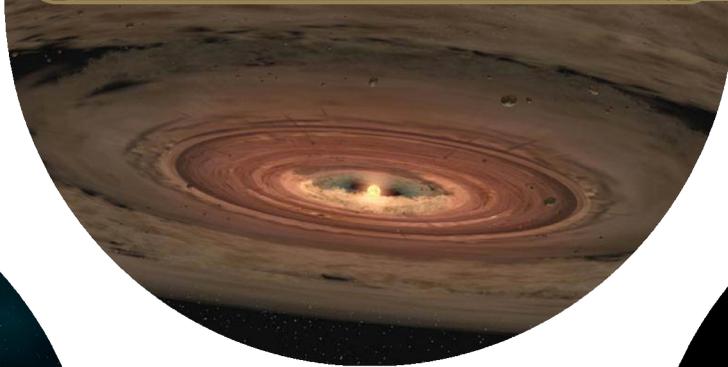
Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Révélation Résolution

**DEFENSEUR UNIQUEMENT** **FACULTATIF**

8

En tant que défenseur dans ce système, vous pouvez utiliser cette étoile pour forcer les alliés adverses à jouer leurs cartes renforts face visible, avant que les cartes rencontres ne soient sélectionnées. Aucun renfort additionnel ne peut être joué par les alliés offensifs après que les cartes de rencontre aient été jouées.

**DISQUE PROTO-PLANETAIRE**



**ETOILE FROIDE**

Lorsque vous attaquez un autre système, utilisez cette étoile pour augmenter de 2 le seuil des vaisseaux requis pour activer l'étoile du système cible, et ce jusqu'à la fin de la rencontre.

7

**ATTAQUANT UNIQUEMENT** **OBLIGATOIRE**

Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Révélation Résolution

**PROTO-ETOILE**

Vous pouvez utiliser cette étoile pour copier le pouvoir d'une autre étoile en jeu. Vous devez avoir une colonie dans le système de l'étoile que vous voulez copier mais vous n'avez pas à y posséder les vaisseaux requis pour son utilisation.

10

**N'IMPORTE QUEL JOUEUR** **FACULTATIF**

Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Révélation Résolution

Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Révélation Résolution

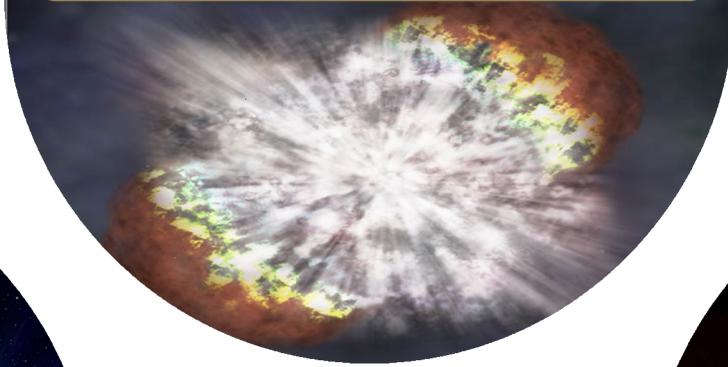
**JOUER PRINCIPAL UNIQUEMENT**

**OBLIGATOIRE**

8

En tant que joueur principal de ce système, utilisez cette étoile pour piocher au hasard une carte dans la main de chaque autre joueur présent dans la rencontre. Défaussez ces cartes.  
 Si le joueur attaquant n'a plus de cartes de rencontre en main, son tour se termine.

**QUARK**



**PULSAR**

En tant que défenseur de ce système et avant que l'attaquant n'envoie ces vaisseaux, utilisez cette étoile pour déclarer si le vainqueur de la rencontre se déterminera sur le total le plus haut ou le plus bas.

10

**DEFENSEUR UNIQUEMENT** **OBLIGATOIRE**

Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Révélation Résolution

**NAIN BRUN**

Vous pouvez utiliser la version Joker de votre pouvoir au lieu de la version Super.

7

**N'IMPORTE QUEL JOUEUR** **FACULTATIF**

Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Révélation Résolution

Debut de tour Regroupement Destinee Lancement Alliance Programmation Revelation Resolution

**NON IMPLIQUE** **FACULTATIF**

**7**

Quand vous n'êtes pas impliqué dans une rencontre (ni joueur principal, ni allié), vous pouvez utiliser cette étoile pour jouer une carte d'attaque dans un des deux camps.  
 Cette carte est ajoutée au total de rencontre du joueur choisi.  
 Si ce joueur a posé un marché, votre carte n'a pas d'effet.

**COQUILLE D'ETOILE**



**ETOILE FUYANTE**

En tant que joueur principal dans ce système, vous pouvez utiliser cette étoile pour ne pas jouer la phase Alliance.  
 Aucun des joueurs principaux ne peut inviter d'alliés et tout autre effet prenant place à la phase d'Alliance est ignoré.

**8**

**JOUEUR PRINCIPAL UNIQUEMENT** **FACULTATIF**

Debut de tour Regroupement Destinee Lancement Alliance Programmation Revelation Resolution

**SUPERGEANTE**

En tant que joueur principal dans ce système, vous pouvez utiliser cette étoile pour ajouter (sans les déplacer) tous vos vaisseaux présents dans ce système.  
 Ils subissent les mêmes effets que vos vaisseaux directement impliqués.

**8**

**JOUEUR PRINCIPAL UNIQUEMENT** **FACULTATIF**

Debut de tour Regroupement Destinee Lancement Alliance Programmation Revelation Resolution

**NAIN BLANCHE**

En tant que défenseur dans ce système, vous pouvez utiliser cette étoile pour considérer votre carte d'attaque révélée comme une carte compromise.

**DEFENSEUR UNIQUEMENT** **FACULTATIF**

Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Révélation Résolution

**ETOILE A RAYONS X**

En tant que défenseur dans ce système, utilisez cette étoile pour limiter le nombre de vaisseaux qui peuvent attaquer : l'attaquant et les ses alliés ne peuvent impliquer que 2 vaisseaux chacun. Les alliés défenseurs ne sont pas affectés.

**DEFENSEUR UNIQUEMENT** **OBLIGATOIRE**

Début de tour Regroupement Destinée Lancement Alliance Programmation Révélation Résolution