

## BARONY OF LETNEV



**Contrats Commerciaux : 1, 1**  
**Leaders: General, Admiral, Diplomat**

- Avant un round de combat, vous pouvez dépenser 2 TG pour donner à tous vos vaisseaux +1 ou à toutes vos GF +2 pour leurs jets de combats pour ce round (non cumulatif).
- Vos flottes peuvent toujours contenir un vaisseau de plus que votre limite de flotte (Fleet Supply).

- Technologie : **L4 Disruptors (coût +6)** : Vous pouvez utiliser votre capacité spéciale durant les combats d'invasion sans dépenser de TG.

## CLAN OF SAAR



**Contrats Commerciaux : 1, 2**  
**Leaders: General, Admiral, Agent**

- Gagnez 1 TG chaque fois que vous gagnez une nouvelle planète.
- Vous pouvez remplir vos objectifs même si vous ne contrôlez pas votre système de départ.
- Vos Space Docks ont un mouvement de 1 mais ne peuvent pas produire durant un tour où ils se sont déplacés. Ils peuvent transporter 3 Fighters.
- Vos Space Docks ne sont jamais placés sur des planètes et on leur capacité de production de 4.
- Les GF et PDS produits sont placés sur une planète du système ou sur un Carrier/War Sun.
- Vos Space Docks sous blocus sont détruits.
- Vos Space Docks ne sont pas des vaisseaux et donc ne comptent pas dans la limite de flotte, ils ne peuvent pas participer aux batailles spatiales.
- Les autres joueurs ne peuvent pas viser le Clan of Saar pour l'objectif secret "Merciless".
- Vous êtes immunisés aux cartes d'action "Cultural Crisis" et "Multiculturalism".

- Technologie : **Floating Factory (coût +3)** : Vos Space Docks ont une capacité de production de 5, un capacité de Fighters de 5 et gagnent +1 mouvement.

## EMBERS OF MUJAT



**Contrats Commerciaux : 2, 2**  
**Leaders: General, Scientist, Diplomat**

- Vos War Suns ont un mouvement de 1 jusqu'à ce que vous possédiez la technologie Deep Space Cannon (elles passent alors à 2).

- Vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 CC de votre réserve Stratégique pour placer gratuitement 2 Fighters ou 1 Destroyer dans un système contenant un de vos Space Docks ou War Suns.

- Vos vaisseaux peuvent traverser les Supernova mais pas s'y arrêter.

- Technologie : **Magnus Reactor (coût +5)** : Vos War Suns gagnent +1 mouvement et ne coûtent que 10 Ressources.

## EMIRATES OF HACAN



**Contrats Commerciaux : 3, 3**  
**Leaders: General, Scientist, Diplomat**

- Vos contrats commerciaux n'ont pas besoin de l'accord du joueur actif.
- Vous pouvez toujours exécuter gratuitement le pouvoir secondaire de la carte Stratégique Trade. Vous recevez 1 TG supplémentaire pour chacun de vos accords commerciaux actifs.
- Les joueurs ne peuvent pas briser vos accords commerciaux pendant la phase de Statut.
- Pendant la phase de Statut, vous pouvez échanger, vendre, acheter des cartes d'actions avec les autres joueurs.

- Technologie : **Production Centers (coût +3)** : Vous pouvez utiliser un action et dépenser 1 CC de votre réserve Stratégique pour gagner 6 TG. Vous ne devez ensuite donner 2 TG à un joueur. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par round et uniquement si vous avez moins de 6 TG.

## FEDERATION OF SOL



**Contrats Commerciaux : 2, 2**  
**Leaders: Admiral, Diplomat, Agent**

- Vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 CC de votre réserve Stratégique pour placer gratuitement 2 GF sur une planète que vous contrôlez.
- Pendant la phase de Statut (Status Phase), recevez 1 CC supplémentaire.

- Technologie : **Mark II Advanced Carriers (coût +4)** : Vos Carriers ont une capacité de cargo de 8 et gagnent 1 point de structure.

## L121X MINDNET



**Contrats Commerciaux : 1, 1**  
**Leaders: Admiral, 2 Generals**

- Le coût de production de vos Dreadnoughts est 4.
- Vos Dreadnoughts et vos GF gagnent +1 aux jets de combats.
- Vous commencez la partie avec 1 CC supplémentaire dans votre réserve Stratégique.

- Technologie : **Dreadnought Invasion Pod (coût +2)** : Vos Dreadnoughts peuvent transporter une GF supplémentaire.

## MENTAK COALITION



**Contrats Commerciaux : 1, 1**  
**Leaders: Admiral, Diplomat, Agent**

- Vous commencez la partie avec 1 CC de plus dans votre limite de flotte (Fleet Supply).
- Avant le début d'une bataille spatiale, 2 de vos Cruisers et/ou Dreadnought (2 en tout) peuvent faire une attaque gratuite. Les pertes sont immédiatement retirées sans possibilité de riposte.
- Au début de chaque phase Stratégique, vous pouvez voler 1 TG à un ou deux joueurs qui ont au moins 3 TG.

- Technologie : **Salvage Operation (coût +4)** : Gagnez 2 TG à la fin de chaque bataille spatiale à laquelle vous participez. Si vous avez gagné la bataille, vous pouvez construire dans ce système un vaisseau d'un type que vous avez détruit durant le combat. Payez le coût de construction normalement.

## NAALU COLLECTIVE



**Contrats Commerciaux : 1, 2**  
**Leaders: Admiral, Diplomat, Agent**

- Pendant la phase d'Action (Action Phase), la valeur d'initiative de votre carte stratégique est toujours égale à 0. Vous êtes toujours le premier à jouer.
- Vous pouvez faire retraite avec vos vaisseaux avant le premier round d'une bataille spatiale (suivant les règles habituelles de retraite).
- Vos Fighters gagnent +1 à leurs jets de combats.

- Technologie : **Telepathic Mind Weapon (coût +5)** : Quand un adversaire active un système que vous contrôlez, il perd immédiatement 1 CC de sa limite de flotte (Fleet Supply). Ne concerne qu'un adversaire qui active un système, pas un adversaire qui est forcé d'y placer 1 CC (suite à une carte ou une capacité spéciale).

## SARDAKK NORR



**Contrats Commerciaux : 1, 2**  
**Leaders: Admiral, 2 Generals**

- Vous avez +1 à tous vos jets de combats.
- Technologie : **Berserker Genome (coût +5)** : A la fin du premier round d'une bataille spatiale ou d'une invasion, jetez un dé par pente que vous avez subies. Si vous faites au moins un 10, votre adversaire subit 2 pertes supplémentaires.

- Technologie : **Berserker Genome modifié (coût +5)** : A la fin d'un round de combat spatial ou d'une invasion durant lequel vous avez infligé au moins une perte, votre adversaire subit une perte de plus.

## UNIVERSITIES OF JOE-NAR



**Contrats Commerciaux : 1, 3**  
**Leaders: Admiral, 2 Scientists**

- Vous subissez -1 à tous vos jets de combats.
- Quand vous réalisez l'action secondaire de la carte de Stratégie Technology, vous pouvez en plus réaliser l'action principale.

- Vous pouvez dépenser 1 CC de votre réserve stratégique pour relancer un de vos dés de combat (1 dé par CC).

- Technologie : **Spatial Conduit Network (coût +6)** : Une fois par round lors d'un mouvement, vous pouvez déplacer vos vaisseaux d'un système vers n'importe quel système que vous contrôlez comme s'ils étaient adjacents. Les vaisseaux qui utilisent cette action doivent finir leur mouvement dans un système que vous contrôlez.

## WINNU



**Contrats Commerciaux : 1, 3**  
**Leaders: Scientist, Admiral, Agent**

- Vous pouvez toujours utiliser la valeur d'influence de votre planète-mère pour voter, même si elle est épuisée (face cachée).

- Vos planètes qui possèdent au moins 1 GF sont immunisées à la carte d'action "Local Unrest".
- Vous ne dépensez pas de CC pour réaliser l'action secondaire de la carte Stratégique Technology.

- Technologie : **Bioplic Recyclers (coût +3)** : Une fois par round, vous pouvez utiliser une action et délausser une carte d'action pour gagner 2 TG ou 1 CC.

## XXCHA KINGDOM



**Contrats Commerciaux : 2, 2**  
**Leaders: Admiral, 2 Diplomats**

- Quand vous réalisez l'action secondaire de la carte de Stratégie Diplomacy, vous pouvez réaliser l'action principale à la place.
- Immédiatement après qu'une carte politique a été proposée, vous pouvez dépenser 1 CC de votre réserve Stratégique pour annuler la carte et en proposer une nouvelle de la pioche.

- Vos adversaires subissent -1 à tous leurs jets de combats lors du premier round de combat contre vous.

- Technologie : **Diplomates (coût +5)** : Une fois par round, quand un adversaire active un système que vous contrôlez, vous pouvez dépenser 1 CC de votre réserve Stratégique pour l'obliger à délausser son CC et mettre fin à son action.

## YIN BROTHERHOOD



**Contrats Commerciaux : 1, 1**  
**Leaders: General, Diplomat, Agent**

- Avant un combat d'invasion où vous êtes l'attaquant, vous pouvez lancer un dé. Sur 5+ votre adversaire perd 1 GF et vous gagnez 1 GF.
- Immédiatement avant le second round d'une bataille spatiale, vous pouvez délausser l'un de vos Destroyers ou Cruisers pour infliger un dégât à un vaisseau ennemi que vous choisissez.
- Une fois par round, vous pouvez utiliser une action pour placer l'un de vos marqueurs de contrôle sur une planète non épuisée (face visible) que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du round, ses scores de Ressource et d'influence sont intervenus.

- Technologie : **Fanaticism (coût +4)** : Vous pouvez utiliser votre capacité spéciale deux fois au début de chaque combat d'invasion.

## YSSARIL TRIBES



**Contrats Commerciaux : 1, 2**  
**Leaders: Admiral, 2 Agents**

- Vous pouvez passer votre tour d'action pendant la phase d'Action (Action Phase) sans mettre fin à votre tour. Vous ne pouvez pas passer 2 fois votre tour d'affilée.

- Vous piochez une carte d'action supplémentaire durant la phase de Statut (Status Phase). Votre main de cartes d'action n'est jamais limitée à 7 quoiqu'en disent les règles ou les cartes politiques en jeu.

- Une fois par phase de Stratégie (Strategy Phase), vous pouvez regarder la main de cartes d'action d'un adversaire.

- Technologie : **Shuttle Logistics (coût +3)** : Au début de la phase de Statut (Status Phase), vous pouvez choisir un système vide de vaisseaux ennemis. Vos GF dans ce système peuvent se déplacer vers une planète amie dans ce système ou un système adjacent vide de vaisseaux ennemis.