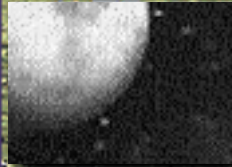




### Evacuation d'Urgence

Défausser cette carte à tout moment (y compris pendant le tour d'un adversaire ou comme réaction à un effet négatif). Vous pouvez évacuer gratuitement votre population d'un Monde vers son Soleil.



### Leader

Défausser la carte pendant un combat sur un Monde ou un Soleil. Un chef charismatique vous permet de lancer 2 dés au lieu de 1 pour 2 batailles d'un combat.



### Leader

Défausser la carte pendant un combat sur un Monde ou un Soleil. Un chef charismatique vous permet de lancer 2 dés au lieu de 1 pour 2 batailles d'un combat.



### Conflit Destructeur

Défausser la carte pendant un combat sur un Monde. Le combat stoppe automatiquement. Toutes les usines sont détruites. Chaque camp lance un dé et perd autant de population que le résultat.



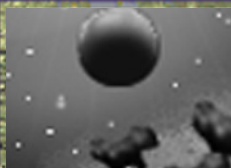
### Conflit Destructeur

Défausser la carte pendant un combat sur un Monde. Le combat stoppe automatiquement. Toutes les usines sont détruites. Chaque camp lance un dé et perd autant de population que le résultat.



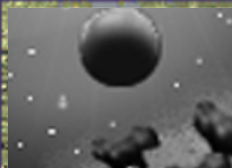
### Soutien Aérien

Défaussez la carte pendant un combat sur un Monde. Chaque pion population que vous avez en orbite dans ce Système vous apporte un bonus de 1 point pour toutes les batailles de ce combat.



### Troubles Sociaux

Défaussez la carte. Vous pouvez forcer 2 joueurs à se battre sur un Monde qu'ils occupent ensemble. Ils doivent impliquer tous leurs pions présents.  
OU  
Annuler une carte Coopération Locale (défausser les 2 cartes).



### Troubles Sociaux

Défaussez la carte. Vous pouvez forcer 2 joueurs à se battre sur un Monde qu'ils occupent ensemble. Ils doivent impliquer tous leurs pions présents.  
OU  
Annuler une carte Coopération Locale (défausser les 2 cartes).



### Soutien Aérien

Défaussez la carte pendant un combat sur un Monde. Chaque pion population que vous avez en orbite dans ce Système vous apporte un bonus de 1 point pour toutes les batailles de ce combat.