

# Les pouvoirs de Rencontre cosmique

Par Kevin Master

L'envers du jeu : [Http://www.lenversdujeu.fr.st](http://www.lenversdujeu.fr.st)

Dernière version : 23/03/01

Précision sur les pouvoirs :

(O) veut dire obligatoire

(F) veut dire facultatif

Dans la description : Joueur impliqué dans un duel veut dire attaquant ou défenseur (pas allié sauf précision).

## **BOMBE A (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'EXPLOSER. QUAND VOUS ÉTABLISSEZ UNE BASE SUR UNE PLANÈTE (SAUF A CAUSE DE CE POUVOIR), LA PLANÈTE EXPLOSE. VOUS PLACEZ LA MOITIE DES PIONS SUR LA PLANÈTE DE DROITE (ARRONDI A L'INFÉRIEUR) ET L'AUTRE MOITIE SUR LA PLANÈTE DE GAUCHE (ARRONDI A L'INFÉRIEUR). LE RESTE DES PIONS EST PLACE DANS LE TROU NOIR.

## **L'ABBE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ACCORDER UN SANCTUAIRE. SI UN AUTRE JOUEUR PERD DES PIONS DANS UNE BASE QUE VOUS PARTAGEZ AVEC LUI, VOUS POUVEZ CONTRE UN NOMBRE DE CARTES IDENTIQUES AUX PIONS PERDUS LES SAUVER. ILS RESTENT SUR LA PLANÈTE.

## **L'ABSOLU (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES NOMBRES POSITIFS. UNE FOIS PAR DUEL, VOUS POUVEZ FAIRE UN DES CHOIX SUIVANTS :

- QUAND UN JOUEUR JOUE UNE CARTE DE DUEL, ON PREND SA VALEUR ABSOLUE.
- QUAND UN JOUEUR PERD DES PIONS, IL GAGNE A LA PLACE UN NOMBRE ÉQUIVALENT DE PIONS DEPUIS LE TROU NOIR.
- QUAND UN JOUEUR PERD OU REJÈTE DES CARTES, IL GAGNE UN NOMBRE ÉQUIVALENT A LA PLACE.

## **L'ABYSSE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU TROU SANS FOND. QUAND IL Y A PLUS DE 5 PIONS PAR JOUEUR DANS LE TROU NOIR, VOUS RECUPEREZ LES VÔTRES.

## **L'ACQUÉREUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ENCHAÎNER. VOUS NE FAITES JAMAIS DE DEAL. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT JOUÉES, VOUS POUVEZ FUSIONNER DEUX COULEURS IMPLIQUÉES DANS LE DUEL. IL FAUT SÉLECTIONNER UNE PLANÈTE PARTAGÉE PAR LES DEUX JOUEURS ET ENLEVER LES PIONS DE LA COULEUR LES MOINS NOMBREUX ET LES REMPLACER PAR LA COULEUR LA PLUS NOMBREUSE EN PIOCHANT DANS LE TROU NOIR.

## **L'ADDITIONNEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ADDITIONNER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS AJOUTEZ LE NOMBRE DE VOS CARTES EN MAIN A VOTRE TOTAL D'ATTAQUE.

## **ALEXANDRE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU GRAND. SI VOUS ATTAQUEZ LA BASE LA PLUS GRANDE D'UN ADVERSAIRE, CONSIDÉREZ QUE LE NOMBRE DE PIONS EN DÉFENSE EST ÉGAL A LA PLUS PETITE BASE DE L'ADVERSAIRE. QUI DÉFEND, SI ON ATTAQUE VOTRE BASE LA PLUS FAIBLE, CONSIDÉREZ QUE LE NOMBRE DE PIONS EST ÉGAL A VOTRE BASE LA PLUS FORTE.

## **L'ALGUE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CROISSANCE. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT JOUÉES, L'OPPOSANT CHOISIT UNE OPTION :

- SI VOUS AVEZ DES CARTES, TIREZ DES CARTES (MAX. NOMBRE DE VOS PIONS IMPLIQUÉS DANS LE DUEL).

- SI VOUS AVEZ DES PIONS DANS LE TROU NOIR, ADDITIONNEZ LEUR NOMBRE AU DUEL.

### **L'ALCHIMISTE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RICHESSE QUAND VOUS GAGNEZ UN COMBAT, VOUS PIOCHEZ DEUX CARTES. DANS LE CAS D'UN COMPROMIS, VOUS PIOCHEZ UNE CARTE.

### **ALIEN (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'EXOTISME. DANS UN DUEL, ADDITIONNEZ LE NOMBRE DE PIONS ADVERSE SITUÉ DANS VOTRE SYSTÈME.

### **L'ALTERNANT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES POSSIBILITÉS. VOUS POUVEZ PIOCHER DANS LA DÉFAUSSE AU LIEU DU TAS. VOUS POUVEZ PIOCHER DANS LES PIONS DÉJÀ TIRES AU LIEU DE CEUX DE LA TASSE DE LA DESTINÉE.

### **L'AMNÉSIQUE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE FAIRE OUBLIER. DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ FORCER UN JOUEUR IMPLIQUÉ À TIRER UN NOUVEAU POUVOIR.

### **L'AMIBE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE COULER. AU COURS D'UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT RÉVÉLÉES, VOUS POUVEZ AUGMENTER OU DIMINUER À VOLONTÉ LE NOMBRE DE PIONS IMPLIQUÉS DANS LE DUEL.

### **L'ANARCHISTE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU CHAOS. QUAND VOUS AVEZ LA MAIN, VOUS POUVEZ FORCER TOUS LES JOUEURS À MÉLANGER LEURS POUVOIRS ENSEMBLE. ILS RETIRENT UN POUVOIR AU HASARD.

### **L'ANGE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'AMOUR. DANS UN DUEL, VOTRE CARTE DE DUEL PEUT ÊTRE CHANGÉE EN COMPROMIS. L'ADVERSAIRE DÉVOILE SA CARTE ET VOUS CHOISISSEZ SANS MONTRER LA VOTRE S'IL Y A " COMPROMIS ". VOUS REPRENEZ VOTRE CARTE.

### **L'ANOMALIE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'IMPROBABILITÉ. UNE FOIS PAR TOUR, VOUS POUVEZ ANNULER UN DES ÉVÉNEMENTS SUIVANTS :

- PIOCHER DES CARTES DANS LE TAS.

- PIOCHER DES CARTES ALÉATOIREMENT DANS LA MAIN D'UN JOUEUR.

- PIOCHER UN PION DESTINÉE.

### **L'ANTAGONISTE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE BRISER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL (ALLIÉ COMPRIS), VOUS POUVEZ EMPÊCHER UN DES ALLIÉS DE RECEVOIR LES RÉCOMPENSES SI SON CAMP GAGNE. VOUS DÉCIDEZ AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT RÉVÉLÉES.

### **LA FOURMI (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'AMASSER. À CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR PIOCHE DES CARTES, IL DOIT VOUS DONNER UNE CARTE. S'IL REFUSE, IL NE PIOCHE PAS DE CARTE (SAUF POUR UN DUEL).

### **ANTI-ÉGALITAIRE (O)**

Vous avez le pouvoir de soustraction. Quand vous êtes impliqué dans un duel, vous placez face cachée à côté de votre adversaire une carte de duel. Si votre adversaire joue une carte attaque et que la seconde carte est une carte d'attaque, vous soustrayez la seconde carte à celle de votre adversaire. Si les deux cartes sont des compromis, votre adversaire a joué un compromis. Si une des cartes est une carte d'attaque et l'autre un compromis, l'adversaire joue votre carte. Votre adversaire rejette le compromis s'il l'a joué sinon la carte d'attaque la plus forte. Il garde l'autre carte.

### **L'ANTIMATIÈRE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RENVERSER LES VALEURS. SI VOTRE ADVERSAIRE ET VOUS-MÊME AVEZ JOUÉ UNE CARTE D'ATTAQUE, VOTRE TOTAL EST ÉGAL À LA VALEUR DE VOTRE CARTE MOINS LE NOMBRE DE PIONS DANS VOTRE CAMP (ALLIÉS + VOUS). ON RETRANCHE POUR L'ADVERSAIRE LE NOMBRE DE PIONS DE SES ALLIÉS. LE GAGNANT EST LE TOTAL LE PLUS FAIBLE.

### **L'APPROXIMEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'INEXACTITUDE. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT RÉVÉLÉES, VOUS POUVEZ DÉCLARER QUE LA VALEUR DES CARTES EST DIVISÉE PAR 10 (ARRONDIE À L'INFÉRIEUR). UNE CARTE QUI EST UN MULTIPLE DE 10 EST INCHANGÉE.

### **L'ARBITRE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ARRANGER. QUAND LES JOUEURS FONT UN COMPROMIS, VOUS CHOISISSEZ LES TERMES DU CONTRAT (BASE + CARTE). LE DEAL DOIT ÊTRE ÉQUITABLE.

### **L'ARISTOCRATE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU PRIVILÈGE. AU DÉBUT DE LA PARTIE, VOUS CHOISISSEZ VOS 7 CARTES AVANT DE DISTRIBUER AUX AUTRES JOUEURS. QUAND VOUS ÊTES ATTAQUÉ, VOUS TIREZ UNE CARTE SUR LA DÉFAUSSE OU SUR LE TAS.

### **L'ARMÉE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES FORCES. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER VOS CARTES DE DUEL ET POUR CHAQUE CARTE DÉFAUSSE, TIREZ UNE CARTE. VOUS GARDEZ SEULEMENT LES CARTES DE DUEL.

### **L'ASSASSIN (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'EXÉCUTER. LORSQU'UNE COULEUR EST TIRÉE DE LA TASSE DE LA DESTINÉE, VOUS POUVEZ RETIRER UN PION DE CETTE COULEUR ET LE DÉPOSER DANS LE TROU NOIR. LE DICTATEUR CHOISIT À VOTRE PLACE.

### **LE COMMISSAIRE-PRISEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE VENDRE. LORS D'UN DUEL, VOUS POUVEZ PROPOSER UNE DE VOS CARTES AUX ENCHÈRES. L'ENCHÈRE EST REMPORTÉE PAR LE PLUS GRAND NOMBRE DE CARTES DONNÉES. SI PERSONNE NE VEUT DE LA CARTE, VOUS DEVEZ VOUS DÉFAUSSER D'UNE CARTE.

### **L'ASTÉROÏDE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'ASTÉROÏDE. VOUS PERDEZ CE POUVOIR ET PRENEZ UN AUTRE POUVOIR. PAR CONTRE, VOUS PLACEZ UN PION ASTÉROÏDE SUR LA CARTE. CET ASTÉROÏDE CORRESPOND À UN POUVOIR TIRÉ AU SORT. À CHAQUE TOUR, L'ASTÉROÏDE SE DÉPLACE EN SENS INVERSE DU TOUR HABITUEL. QUAND UN JOUEUR A L'ASTÉROÏDE DANS SON SYSTÈME, IL PEUT UTILISER LE POUVOIR.

### **L'AUDITEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE SURVEILLER. À CHAQUE FOIS, QU'UN JOUEUR DONNE UNE OU PLUSIEURS CARTES À UN AUTRE JOUEUR, VOUS ACCUMULEZ 1 POINT. QUAND VOUS JOUEZ UNE CARTE D'ATTAQUE DANS UN DUEL, VOUS ADDITIONNEZ VOS POINTS.

### **L'AUGURE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE VOIR LE FUTUR. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL (MÊME ALLIÉ), L'ADVERSAIRE DOIT VOUS MONTRER CES CARTES ÉDITÉES. POUR CHAQUE CARTE MONTRÉE QU'IL N'A PAS UTILISÉ PENDANT LE DUEL, VOUS LUI ENLEVEZ UN PION.

### **L'AURA (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'HONNÊTÉTÉ. TOUS LES AUTRES JOUEURS DOIVENT MONTRER LEURS

MAINS. QUAND UN JOUEUR EST IMPLIQUE DANS UN DUEL, IL PEUT REPRENDRE SES CARTES EN MAIN. A LA FIN DU DUEL, IL REVELE A NOUVEAU SA MAIN.

### **RETOUR DE FLAMME (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CONTRECARRER. AU DÉBUT D'UN DUEL, VOTRE ADVERSAIRE NE PEUT PAS JOUER D'ÉDITS ET DOIT TOUS VOUS LES DONNER. A LA FIN DU DUEL, VOUS DEVEZ DONNER TOUS VOS ÉDITS.

### **LE COUP DANS LE DOS (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DUPER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL (MÊME ALLIE), VOUS POUVEZ FORCER UN ALLIE (SAUF VOUS) A CHANGER DE CAMP AVANT QUE LES CARTES SOIENT REVELEES.

### **LA BACTÉRIE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE GERMER. QUAND VOUS TIREZ UNE CARTE, VOUS POUVEZ TIRER A LA PLACE UNE CARTE BLANCHE. QUAND VOUS JETEZ UNE CARTE, VOUS POUVEZ JETER UNE CARTE BLANCHE. SI UN JOUEUR PIOCHE DANS VOTRE MAIN, VOUS POUVEZ INCORPOREZ DES CARTES BLANCHES QUI RETOURNENT DANS VOTRE MAIN SI ELLES SONT PRISES. SI VOUS DEVEZ DÉFAUSSER VOTRE MAIN, VOUS DEVEZ AUSSI DÉFAUSSER LES CARTES BLANCHES.

### **BALLAST (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA GRAVITE. A CHAQUE FOIS QUE VOTRE COULEUR EST TIRÉE DE LA TASSE DE LA DESTINÉE, VOUS POUVEZ PRENDRE UN PION DANS VOTRE SYSTÈME. VOUS LE PLACEZ SUR L'ÉTOILE. LES PIONS PEUVENT ÊTRE LIBERE CONTRE UNE CARTE

### **LE CHASSEUR DE TÊTE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CHOISIR. QUAND VOUS TIREZ UNE NOUVELLE MAIN / CONSOLATION, PRENEZ LE DOUBLE DE CARTE. VOUS EN CHOISISSEZ LA MOITIE ET VOUS RENDEZ LE RESTE. L'EXTORQUEUR AFFECTE SEULEMENT LES CARTES QUE VOUS AVEZ CHOISIES.

### **LA CHAUVE SOURIS (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'AVEUGLER. UNE FOIS PAR DUEL, VOUS POUVEZ EMPÊCHER UN JOUEUR DE VOIR LE PLATEAU (MAIS PAS SES CARTES). IL DOIT VERBALEMENT DÉCRIRE SES ACTIONS. SI UNE DES INSTRUCTIONS EST IMPOSSIBLE, LE JOUEUR AVEUGLE DOIT REFORMULER UNE NOUVELLE INSTRUCTION.

### **LE PREMIER (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE COMMENCER. AU DÉBUT DE VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ CHOISIR UNE DES OPTIONS SUIVANTES :

- REMETTRE VOS PIONS DANS LEUR POSITION D'ORIGINE.
- DÉFAUSSER VOTRE MAIN ET EN PRENDRE UNE NOUVELLE.
- ÉLIMINER TOUTES VOS CARTES POUVOIR SAUF CELLE-CI.

VOUS DEVEZ ÉPUISER LA LISTE AVANT DE REPRENDRE LA MÊME OPTION.

### **VOMISSEMENT (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE POLLUER. SI VOUS AVEZ UNE BASE DANS LE SYSTÈME DU JOUEUR DONT LE PION VIENT D'ÊTRE TIRE DANS LA TASSE, VOUS DEVEZ ÉLIMINER UN NOMBRE DE PIONS ÉGAL AUX PIONS DE VOTRE PLUS GRANDE BASE DANS CE SYSTÈME.

### **BIENFAITEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE FAIRE UN DON. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ FAIRE UN DES CHOSES SUIVANTES :

- LIBÉRER UN PION DU TROU NOIR ET RAPATRIER UN DE VOS PIONS VERS VOTRE SYSTÈME
- LIBÉRER UN PION DU TROU NOIR ET ENVOYER UN DE VOS PIONS DANS LE TROU NOIR.
- TIRER DEUX CARTES SUR LA PILE ET EN DONNER UNE A UN JOUEUR SANS REGARDER.

VOUS DEVEZ ÉPUISER LA LISTE AVANT DE REPRENDRE LA MÊME OPTION.

### **BERSERK (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE FAIRE PEUR. AU DÉBUT D'UN DUEL, APRÈS AVOIR POINTÉ LE CÔNE, UN PION DE CHAQUE COULEUR PRÉSENTE SUR LA PLANÈTE EST PLACÉ DANS LE TROU NOIR AVANT QUE LES ALLIÉS SOIENT INVITÉS.

### **LA BILE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DIGÉRER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT RÉVÉLÉES, VOUS POUVEZ FORCER VOTRE ADVERSAIRE À VOUS DONNER ALÉATOIREMENT UNE CARTE DU MÊME TYPE QUE CELLE AU SOMMET DE LA DÉFAUSSE (ATTAQUE, COMPROMIS, ÉDIT). S'IL NE PEUT PAS OU NE VEUT PAS, VOUS POUVEZ PRENDRE LA CARTE DU DESSUS DE LA DÉFAUSSE. VOUS DÉTERMINEZ L'ORDRE DES CARTES LORS D'UNE DÉFAUSSE.

### **BINAIRE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'ÉTOILE DOUBLE. SI VOUS AVEZ DEUX BASES DANS UN SYSTÈME ADVERSE, VOUS TIREZ UN POUVOIR SUPPLÉMENTAIRE. VOUS POUVEZ UTILISER CE POUVOIR TANT QUE VOUS AVEZ DEUX BASES.

### **BISON (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RACLER LE SOL. QUAND LES JOUEURS DÉFAUSSENT DES CARTES, ILS LES PLACENT FACE HAUTE SUR LE SOMMET DE LA PIOCHE AU LIEU DE LA DÉFAUSSE. SI VOUS TIREZ UNE CARTE QUI A UNE FACE HAUTE, VOUS LA DÉFAUSSEZ ET VOUS EN TIREZ UNE NOUVELLE.

### **BLACK VISE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE TORTURER AU DÉBUT D'UN DUEL, SI VOTRE ADVERSAIRE A PLUS DE 4 CARTES, IL DOIT PERDRE UN PION POUR CHAQUE CARTE AU-DESSUS DE 4.

### **LA BLANCHEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'EFFACER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL (MÊME ALLIÉ), AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT JOUÉES, VOUS POUVEZ DÉCLARER QU'UN TYPE DE CARTE (ÉDIT, ATTAQUE, COMPROMIS) NE PEUT ÊTRE JOUÉ. SI L'ADVERSAIRE NE PEUT PAS JOUER, IL PREND UNE NOUVELLE MAIN.

### **LE CLIGNOTANT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE SOUSTRAIRE. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL (MÊME ALLIÉ), AVANT QUE LES CARTES SOIENT JOUÉES, VOUS POUVEZ DÉSIGNER UNE COULEUR QUI DEVIENT OPPOSÉE. LA VALEUR DES PIONS EST MULTIPLIÉE PAR  $-1$ . DE MÊME, LES ACTIONS SONT INVERSÉES (DÉFAUSSE AU LIEU DE TIRER etc...).

### **SANGUINAIRE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'ENFER. QUAND VOUS AVEZ CE POUVOIR, VOUS TIREZ UN POUVOIR PAR BASE DANS VOTRE SYSTÈME. VOUS NE POUVEZ UTILISER CES POUVOIRS QUE PENDANT VOTRE TOUR.

### **LE LOUEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LOUER. AU DÉBUT DE VOTRE TOUR, CHAQUE JOUEUR DOIT VOUS DONNER UNE CARTE SI VOUS AVEZ UNE BASE DANS LEUR SYSTÈME. S'IL NE VEUT OU NE PEUT PAS, VOUS PLACER UN NOMBRE DE CES PIONS ÉQUIVALENTS AUX CARTES NON DONNÉES DANS LE TROU NOIR.

### **BOOMERANG (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RETOUR. QUAND VOUS ÊTES LE JOUEUR DÉFENSIF, VOUS DEVEZ IMMÉDIATEMENT ATTAQUER LE JOUEUR OFFENSIF EN PREMIER DANS SON PROPRE SYSTÈME.

### **LE BIENFAITEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ARBITRER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL (MÊME ALLIÉ), MAIS AVANT QUE LES ALLIÉS PLACENT LEURS PIONS, VOUS POUVEZ DÉCLARER QU'UN DES JOUEURS IMPLIQUÉS RECEVRA SOIT LA RÉCOMPENSE OFFENSIVE SOIT LA DÉFENSIVE.

### **BORIS (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES POUVOIRS CACHES. VOUS TIREZ UN POUVOIR ET LE GARDEZ CACHER. QUAND VOUS LE REVELEZ, VOUS L'UTILISEZ POUR UN DUEL ET VOUS LE DÉFAUSSEZ. VOUS TIREZ UN NOUVEAU POUVOIR CACHE. VOUS NE POUVEZ UTILISER " SCHIZOPHRÉNIE " OU UN POUVOIR QUI AGIT AU DÉBUT DE LA PARTIE.

### **LA BOULE ROULANTE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CATACLYSME. AU DÉBUT DU JEU, VOUS PLACEZ UN MARQUEUR " BALLE " SUR VOTRE PLANÈTE CENTRALE. AU DÉBUT DE VOTRE TOUR, VOUS DÉFAUSSEZ UNE CARTE D'ATTAQUE. SI VOUS NE POUVEZ PAS, RETIREZ UNE MAIN. BOUGEZ LE MARQUEUR " BALLE " A DROITE D'UN NOMBRE DE PLANÈTES ÉGAL A LA VALEUR DE LA CARTE ATTAQUE. TOUS LES PIONS SUR CETTE PLANÈTE SONT PLACES SUR LE TROU NOIR.

### **EMBRANCHEMENT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU TEMPS. DANS UN DUEL OU VOUS ÊTES IMPLIQUÉ, AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ FORCER L'ADVERSAIRE ET VOUS A DÉFAUSSER LES CARTES DU DUEL ET A EN PLACER DES AUTRES. VOUS POUVEZ UTILISER LE POUVOIR AUTANT DE FOIS QUE VOULU. SAUF SI UN DES CAMPS NE PEUT PLUS FOURNIR DE CARTE DE DUEL, ALORS ON PREND LES DERNIÈRES CARTES DE DUEL JOUÉES.

### **LE CASSEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DÉCISION. SI DANS UN DUEL LE TOTAL DES DEUX JOUEURS EST ÉGAL, OU S'ILS JOUENT LA MÊME CARTE D'ATTAQUE, VOUS POUVEZ DÉCIDER QUI GAGNE LE DUEL.

### **CAMOUFLAGE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CAMOUFLAGE. QUAND VOUS ÊTES ATTAQUE SUR UNE BASE OU D'AUTRES PIONS D'AUTRES COULEURS SONT DÉJÀ, VOUS POUVEZ CHANGER LA COULEUR DE TOUS VOS PIONS EN CELLE D'UN DES JOUEURS PRÉSENTS. CE JOUEUR DEVIENT LE JOUEUR DÉFENSIF. IL DÉFEND LES DEUX TYPES DE PIONS. SI LE JOUEUR OFFENSIF A DES PIONS SUR VOTRE BASE ET QUE VOUS CHANGEZ VOS PIONS DANS SA COULEUR, LE DUEL EST ANNULÉ.

### **L'ACARIÂTRE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'IRASCIBILITÉ. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL (MÊME ALLIÉ), AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ DÉCLARER QUE LES COMPROMIS SONT DES CARTES D'ATTAQUE DE VALEUR 0.

### **CARNAGE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE TUERIE. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL OU ALLIÉ ET GAGNANT, VOTRE ADVERSAIRE PERD LE DOUBLE DE PIONS NORMALEMENT PERDUS DANS LE DUEL.

### **FOURMI CHAROIGNARD (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU NOMBRE. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER DES CARTES DE VOTRE MAIN. POUR CHAQUE CARTE DÉFAUSSE, VOUS GAGNEZ UN POINT A VOTRE TOTAL DE DUEL.

### **LE CARTHAGINOIS (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE SALER QUAND VOUS PERDEZ UNE BASE, VOUS POUVEZ LA MARQUER AVEC UN MARQUEUR " SEL ". AU DÉBUT D'UN DUEL D'UN JOUEUR, VOUS POUVEZ RETIRER UN PION DE SA COULEUR SUR UNE PLANÈTE MARQUÉE PAR LE " SEL ". AVEC UN DEAL, VOUS POUVEZ ENLEVER DES MARQUEURS " SEL ".

### **LE PLAFOND (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LIMITER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL (MÊME ALLIÉ), AVANT QUE LES CARTES SOIENT JOUÉES, VOUS DÉCIDEZ DU NOMBRE MAXIMAL DE CARTES EN MAIN.

### **LE CERBÈRE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES TROIS TÊTES. VOUS POUVEZ ATTAQUER DEUX PERSONNES EN MÊME TEMPS SI LEURS PIONS SE TROUVENT ENSEMBLE SUR LA BASE ATTAQUÉE. CHAQUE JOUEUR PLACE UNE CARTE DE DUEL. SI DEUX OU TROIS JOUEURS PLACENT UN COMPROMIS, ILS PEUVENT FAIRE UN DEAL ENSEMBLE.

### **CAMÉLÉON (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CAMOUFLAGE. SI VOUS ÊTES LE JOUEUR DÉFENSIF SUR UNE PLANÈTE OU UN AUTRE JOUEUR A UNE BASE (MÊME LE JOUEUR OFFENSIF), VOUS POUVEZ DESIGNER LES PIONS DE CE JOUEUR COMME ÉTANT LES PIONS DÉFENSIFS, VOS PIONS NE SONT PAS IMPLIQUES DANS LE DUEL. SI VOUS ÊTES LE JOUEUR OFFENSIF, VOUS POUVEZ DESIGNER DES PIONS D'UN AUTRE JOUEUR QUI PARTAGE LA PLANÈTE COMME ÉTANT LES PIONS DÉFENSIFS. LE JOUEUR DÉFENSIF NE PEUT UTILISER SON POUVOIR.

#### **LE VERSATILE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CHANGER DE FORME. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS PRENEZ LA CARTE DE POUVOIR DE VOTRE ADVERSAIRE ET VOUS LUI DONNEZ LA VOTRE.

#### **LE CHAOS (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DÉSORGANISER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ MÉLANGER DEUX DES CHOSES SUIVANTES ENSEMBLE :

- LA MAIN D'UN JOUEUR IMPLIQUE DANS UN DUEL
- LA MAIN D'UN AUTRE JOUEUR
- LE TAS
- LA DÉFAUSSE

LES JOUEURS QUI ONT EUX LEURS MAINS MÉLANGES REÇOIVENT LE MÊME NOMBRE DE CARTE QU'AVANT.

#### **L'ORBE DU CHAOS (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DESTRUCTION. AVANT DE DÉFAUSSER LA CARTE DE DUEL QUE VOUS AVEZ JOUÉE, VOUS POUVEZ LA LANCER D'ENVIRON 50 CM DE HAUT. ELLE DOIT FAIRE UN TOUR COMPLET SUR ELLE-MÊME ET TOUS LES PIONS QU'ELLE TOUCHE EN RETOMBANT SONT DÉTRUITS.

#### **LE QUADRILLE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'EMMAGASINER. AU DÉBUT DE LA PARTIE, VOUS TIREZ UN POUVOIR PAR JOUEUR ET VOUS LES GARDEZ A COTE. APRÈS UN DUEL OU VOUS AVEZ ETE IMPLIQUE, VOUS PRENEZ UN DES POUVOIRS DE L'ADVERSAIRE QU'IL A UTILISÉ. SI UN JOUEUR COMMENCE SON TOUR AVEC MOINS DE POUVOIRS QU'AU DÉBUT DE LA PARTIE, VOUS DEVEZ LUI EN DONNER UN PARMIS CEUX STOCKÉS. DANS UN DEAL, VOUS POUVEZ DONNER OU ÉCHANGER DES POUVOIRS. SI VOUS PERDEZ VOTRE POUVOIR, VOUS DEVEZ RENDRE LE POUVOIR INITIAL DES JOUEURS SI POSSIBLE.

#### **CHRONOS (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE VOYAGER DANS LE TEMPS. APRÈS QUE LES CARTES SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ ANNULER LE RÉSULTAT. VOUS POUVEZ REPRENDRE VOTRE CARTE. L'ADVERSAIRE REPREND SA CARTE MAIS NE PEUT PAS LA REJOUER.

#### **LE CLASSIQUE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RÉINTRODUIRE. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT JOUÉES, VOUS POUVEZ PRENDRE LA CARTE DU DESSUS DE LA DÉFAUSSE.

#### **LE CLONE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE REPRODUIRE. VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉ DE JETER A LA DÉFAUSSE LES CARTES DE DUEL QUE VOUS JOUEZ. VOUS POUVEZ LA REPRENDRE DANS VOTRE MAIN SI VOUS DÉSIREZ.

#### **LE CLOWN (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE FOLIE. QUAND UN DES AUTRES JOUEURS TIRE UN PION DANS LA TASSE DE LA DESTINÉE, LA COULEUR DE CE PION DÉTERMINE LE JOUEUR OFFENSIF QUI PEUT ATTAQUER CELUI QUI A TIRE LE PION DE LA TASSE. S'IL TIRE SA COULEUR, IL PEUT ATTAQUER OU IL VEUT. PENDANT VOTRE TOUR, LE JEU REPREND NORMALEMENT.

#### **LE GLOUSSEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE FLANCHER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ FUIR LE DUEL. EN ATTAQUE, VOS ALLIÉS ET VOUS

REPARTEZ. EN DÉFENSE, VOUS ÉVACUEZ LA BASE. VOUS POUVEZ ÉVITER L'EFFET D'UN ÉDIT (SAUF UN ZAP) EN FUYANT LE DUEL. LE DUEL OU VOUS AVEZ FUIT EST CONSIDÉRE POUR VOUS COMME GAGNER. SI VOUS FUYEZ EN TANT QU'ALLIE, VOUS ENLEVEZ VOS PIONS. LES CARTES DE DUEL SONT DÉFAUSSEES NORMALEMENT.

#### **LA COHORTE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'UNITÉ. QUAND VOUS ÊTES ALLIE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ DONNER UNE CARTE DE DUEL A VOTRE CAMP. SI SA CARTE ET LA VOTRE SONT DES CARTES D'ATTAQUE, ELLES S'ADDITIONNENT. SI UNE DES CARTES EST UN COMPROMIS ET L'AUTRE UNE CARTE D'ATTAQUE, LE JOUEUR JOUE LA CARTE D'ATTAQUE NORMALEMENT ET PREND UNE CONSOLATION S'IL PERD. SI LES DEUX CARTES SONT DES COMPROMIS, IL PREND UNE CONSOLATION ET VOUS AUSSI MAIS APRÈS LUI. SI TOUTES LES CARTES SONT DES COMPROMIS (VOTRE CAMP ET L'ADVERSAIRE) ET QUE LES JOUEURS FONT UN DEAL, VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS LE DEAL.

#### **LE CLASSEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RANGEMENT. TOUS LES JOUEURS SAUF VOUS DOIVENT CLASSER LEURS CARTES EN MAIN COMME VOUS LE VOULEZ (ALPHABÉTIQUE, ÉDIT A DROITE ETC...). LES JOUEURS NE PEUVENT PAS MÉLANGER LEURS CARTES EN MAIN. VOUS POUVEZ CHANGER L'ORDRE ENTRE LES DUELS.

#### **LE COLLECTIONNEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RECUEILLIR. QUAND VOUS TIREZ DES CARTES, (MÊME AU DÉBUT DE LA PARTIE), VOUS CONTINUEZ A TIRER TANT QUE VOUS N'AVEZ PAS UNE CARTE DE CHAQUE TYPE (SAUF THÉURGIE ET POUVOIR SPÉCIAL).

#### **LE COLOSSE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES POUVOIRS SUPPLÉMENTAIRES. AU DÉBUT DU JEU, VOUS TIREZ UN POUVOIR SUPPLÉMENTAIRE PAR JOUEURS DANS LE JEU. A LA FIN DE CHAQUE DUEL OU VOUS ÊTES IMPLIQUE, VOUS DEVEZ DÉFAUSSER UN DE VOS POUVOIRS. SI VOUS ÊTES A COURT DE POUVOIRS SUPPLÉMENTAIRES, VOUS POUVEZ EN RETIRER COMME AU DÉBUT DU JEU.

#### **COMPASSION (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DONNER. QUAND VOUS FAITES UN DUEL, VOUS POUVEZ FORCER UN AUTRE JOUEUR A FAIRE LE DUEL A VOTRE PLACE. TOUS VOS PIONS RETOURNENT SUR VOS BASES ET LE JOUEUR DÉSIGNE PLACE SES PIONS. LE DUEL DOIT ÊTRE LÉGAL.

#### **L'ORDINATEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'ÉQUIVALENCE. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT JOUÉES, VOUS POUVEZ DÉCLARER QUE LA CARTE D'ATTAQUE LA PLUS FORTE A SA VALEUR DIVISÉE PAR LA CARTE D'ATTAQUE LA PLUS FAIBLE (ARRONDI A L'INFÉRIEUR).

#### **LE CONDAMNE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RETOUR. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ FORCER UN DES JOUEURS IMPLIQUES A PRENDRE UN PION DANS UNE BASE EXTERNE ET LE METTRE DANS UNE BASE DE SON SYSTÈME.

#### **LE CONSTRUCTEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES BASES MULTIPLES. QUAND VOUS ATTAQUEZ UNE PLANÈTE, VOUS IGNOREZ LES BASES QUE VOUS AVEZ DÉJÀ. SI VOUS GAGNEZ, VOUS PLACER UN PION " BASE ". VOUS INDIQUEZ AVEC DES MARQUEURS BASES LE NOMBRE DE BASES SUR LA PLANÈTE. EN DÉFENSE, SI VOUS PERDEZ, VOUS ENLEVEZ UN PION " BASE " AU LIEU DES PIONS SAUF SI C'EST LE DERNIER. EN CAS DE COSMIC ZAP, ON IGNORE LES PIONS " BASE " MAIS ILS RESTENT EN JEU.

#### **LE CONGLOMÉRAT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'INCORPORER. VOUS POUVEZ UTILISER UN DES POUVOIRS D'UN DE VOS ALLIES.

#### **LA CONSCRIPTION (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ENRÔLER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, APRÈS QUE LES ALLIÉS SOIENT DÉCLARÉS, VOUS POUVEZ PRENDRE LES PIONS D'UN AUTRE JOUEUR (SAUF VOUS ET L'ADVERSAIRE) DANS LE TROU NOIR ET LES PLACER À VOS CÔTÉS. CES PIONS SONT EN PLUS DES ALLIÉS HABITUELS. ILS COMPTENT POUR LES RÉCOMPENSES. ILS SONT RESSUSCITÉS.

#### **LE CONSPIRATEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE COLLUSION. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, AVANT QUE LES ALLIÉS SOIENT INVITÉS, VOUS POUVEZ MARQUER EN SECRET LE NOM DE VOTRE ALLIÉ SECRET. AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT RÉVÉLÉES, VOUS DONNEZ LE NOM DE VOTRE ALLIÉ SECRET. SI VOTRE ALLIÉ SECRET EST DANS VOTRE CAMP, CES PIONS COMPTENT DOUBLES. S'IL N'EST PAS DANS VOTRE CAMP, CES PIONS NE COMPTENT PAS.

#### **LE CONSTRUCTEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA VICTOIRE. TANT QUE VOUS GAGNEZ UN DUEL, VOUS POUVEZ FAIRE UN AUTRE DUEL.

#### **LE CONSOMMATEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CONSOMMER. AU DÉBUT DE CHAQUE TOUR, DÉFAUSSEZ VOTRE MAIN ET PRENEZ UNE NOUVELLE MAIN. LES CARTES QUE VOUS DÉFAUSSEZ SONT MISES À PART ET NE PEUVENT ÊTRE AFFECTÉES. ELLES SONT REMELANGÉES QUAND LA DÉFAUSSE EST MÉLANGÉE.

#### **LE CONTRÔLEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DIMINUER QUAND VOUS FAITES UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT RÉVÉLÉES, VOUS POUVEZ FORCER UN JOUEUR À PERDRE UNE CARTE AU HASARD POUR CHACUN DE SES PIONS IMPLIQUÉS DANS LE DUEL.

#### **L'IMITATEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'IMITER. QUAND UN AUTRE JOUEUR TIRE DES CARTES OU PREND UNE CONSOLATION À UN AUTRE JOUEUR (SAUF NOUVELLE MAIN), VOUS RECEVEZ DU TAS / JOUEUR UN NOMBRE ÉQUIVALENT DE CARTES.

#### **LA SAGOUINE COSMIQUE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE VOUS PROSTITUER. SI VOUS N'ÊTES PAS IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT JOUÉES, VOUS POUVEZ METTRE DES PIONS DANS LE CÔNE. UNE FOIS LES CARTES RÉVÉLÉES, LE GAGNANT PEUT VOUS INVITER À VENIR PUIS LE PERDANT. VOUS POUVEZ CHANGER LE RÉSULTAT GRÂCE À VOS PIONS. VOUS RECEVEZ LES RÉCOMPENSES SUIVANT LE CAMP OU VOUS ÊTES.

#### **LE GLUTAMATE COSMIQUE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES EXTRAS. AU DÉBUT D'UN DUEL, VOUS POUVEZ TIRER DES POUVOIRS AFIN D'EN AVOIR UN DE PLUS QUE VOTRE ADVERSAIRE. DANS UN DEAL, VOUS POUVEZ AUTORISER VOTRE ADVERSAIRE À TIRER UN POUVOIR SUPPLÉMENTAIRE.

#### **LE COMPTE À REBOURS (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PRESSER. UNE FOIS PAR DUEL, VOUS POUVEZ FORCER UN JOUEUR À PRENDRE UNE DÉCISION EN MOINS DE 10 SECONDES. VOUS DÉCOMPTEZ LES 10 SECONDES. S'IL NE PREND PAS LA DÉCISION, IL VOUS DOIT UNE CONSOLATION.

#### **LE COUPON (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'AMORTIR. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT JOUÉES, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER UNE CARTE D'ATTAQUE COMPRIS ENTRE 6 ET -6. VOUS TIREZ UN NOMBRE DE CARTE ÉGAL À LA VALEUR DE LA CARTE. SI LE NOMBRE EST NÉGATIF, VOUS DÉFAUSSEZ AU LIEU DE TIRER.

#### **LE MISSILE DE CROISIÈRE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU MISSILE. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ PROPOSER UN DEAL EN MONTRANT UNE CARTE D'ATTAQUE ET UN PION D'UNE DE VOS BASES. SI L'ADVERSAIRE ACCEPTE LE DEAL, VOUS GAGNEZ LE DUEL. S'IL NE VEUT PAS DE DEAL, JOUEZ LE DUEL NORMALEMENT. MAIS LE PION QUE VOUS AVEZ MONTRER SE TRANSFORME EN MISSILE ET SE DÉPLACE À DROITE D'UN NOMBRE DE PLANÈTES ÉGAL À LA VALEUR DE LA CARTE DE DUEL MONTRÉE. SI LE MISSILE ATTERRISSUR SUR UNE PLANÈTE OU DES PIONS DE L'ADVERSAIRE SE TROUVENT, TOUS LES PIONS

DE LA PLANÈTE PLUS LE MISSILE SONT PLACES DANS LE TROU NOIR. SINON SEUL LE MISSILE EST PLACE DANS LE TROU NOIR.

### **LE BEBE PLEUREUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES LARMES DE CROCODILE. SI UN AUTRE JOUEUR PREND UNE CONSOLATION, VOUS PRENEZ LES CARTES A SA PLACE SANS REGARDER ET VOUS POUVEZ LUI DONNER UN NOMBRE ÉQUIVALENT DE CARTES DE VOTRE MAIN.

### **LE CRISTAL (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ARRANGER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL (MÊME ALLIE), VOUS DÉCIDEZ COMBIEN CHAQUE JOUEUR PLACE DE PIONS (MAX 4) DANS LE CÔNE.

### **LA MALÉDICTION (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'HÉRITAGE. QUAND VOUS FAITES UN DUEL, VOUS MULTIPLIEZ VOTRE CARTE D'ATTAQUE PAR LE NOMBRE DE PIONS QUE L'ADVERSAIRE A DANS LE TROU NOIR.

### **LE CYNIQUE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE SUSPICION. SI VOUS ÊTES ALLIE DANS UN DUEL, VOUS METTEZ DE COTE UNE CARTE DE DUEL. SI VOTRE CAMP PERD, VOUS POUVEZ FAIRE RECOMMENCER LE DUEL EN PRENANT VOTRE CARTE. SI VOTRE CAMP GAGNE, SEUL VOS PIONS REÇOIVENT LES RÉCOMPENSES. LE RESTE DE VOTRE CAMP PERD ET L'ADVERSAIRE GAGNE.

### **DAEMON (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CONFISQUER. AVANT QUE LES CARTES SOIENT REVELEES ET SI VOUS N'ÊTES PAS IMPLIQUE DANS LE DUEL (MÊME ALLIE), VOUS POUVEZ "POSSÉDER" LES PIONS DU DÉFENSEUR. VOUS PLACEZ UN NOMBRE ÉQUIVALENT DE PIONS QUE LUI. VOUS CONTINUEZ LE DUEL AVEC SA CARTE. LE JEU CONTINUE NORMALEMENT.

### **LE SUCCUBE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE SÉDUCTION. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ PROPOSER UN DEAL QUI PRENDRA EFFET SI VOUS GAGNEZ ET QUE VOUS JOUEZ UNE CARTE D'ATTAQUE. LE DEAL EST RÉSOLU AVANT LES RÉCOMPENSES.

### **L'AUDACE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU CHALLENGE. SI VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ DÉCIDER DU NOMBRE DE CARTES DE DUEL QUE VOUS ALLEZ JOUER TOUS LES DEUX. VOUS DEVEZ AVOIR LE NOMBRE SUFFISANT EN MAIN POUR PROPOSER UN CHIFFRE. APRÈS AVOIR REVELEES LES CARTES, ON ENLÈVE LA PLUS GRANDE VALEUR. LES CARTES COMPROMIS VALENT 0. ON ADDITIONNE LE TOTAL DES CARTES POUR LE DUEL. SI LE TOTAL FAIT 0, ON CONSIDÈRE QUE LE JOUEUR A JOUE UNE CARTE COMPROMIS. TOUTES LES CARTES SONT ENSUITE DÉFAUSSÉES.

### **LE SOURD (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'OUBLIER. VOUS ÊTES IMMUNISE AUX ÉDITS SAUF LES ZAP.

### **LA MORT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'INCARNATION. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ FORCER VOTRE ADVERSAIRE A DÉFAUSSER UN DE SES POUVOIRS ET A EN TIRER UN AUTRE.

### **L'ÉTOILE DE LA MORT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'EMPIRE. AU DÉBUT DE LA PARTIE, PLACER UN MARQUEUR ÉTOILE DE LA MORT DANS VOTRE SYSTÈME. LE MARQUEUR PEUT SE DÉPLACER D'UN SYSTÈME APRÈS LE TIRAGE D'UN PION DESTINÉE. SI L'ÉTOILE DE LA MORT EST DANS LE SYSTÈME QUE VOUS ATTAQUEZ, VOUS POUVEZ JOUER JUSQUE A TOUTES VOS CARTES DE DUEL TOUS LES JOUEURS DÉFENSIFS SUR LA PLANÈTE DOIVENT JOUER UNE CARTE D'ATTAQUE. SI VOUS GAGNEZ TOUS LES PIONS SONT DÉTRUITS. SI VOUS PERDEZ L'ÉTOILE EST PLACE ANS LE TROU NOIR ET REVIENT DANS VOTRE SYSTÈME A VOTRE TOUR. EN DÉFENSE, VOUS POUVEZ JOUER PLUSIEURS CARTES DE DUEL.SI VOUS PERDEZ VOS PIONS RETOURNENT SUR VOS AUTRES BASES ET L'ÉTOILE VA AU TROU NOIR.

### **LA FRAUDE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ILLUSION. AU DÉBUT DE LA PARTIE, VOUS POUVEZ MARQUER UNE PLANÈTE PAR JOUEUR AVEC UN MARQUEUR DÉCEPTION QUI RESTE CACHE. CES PLANÈTES MARQUES NE COMPTENT PAS POUR LA VICTOIRE.

#### **LE TAS (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DISTRIBUER. QUAND UN AUTRE JOUEUR TIRE UNE CARTE DE LA PIOCHE, VOUS DONNEZ LES CARTES A PARTIR DE VOTRE MAIN. SI VOUS N'AVEZ PLUS DE CARTE A CAUSE DE VOTRE POUVOIR, VOUS POUVEZ PIOCHER UNE NOUVELLE MAIN.

#### **DEFCON (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'ESCALADE. VOUS COMMENCEZ AU NIVEAU 1. LE NIVEAU AUGMENTE DE 1 SI VOUS PERDEZ UNE BASE (MAXIMUM 5). LE NIVEAU BAISSÉ DE 1 SI VOTRE ADVERSAIRE JOUE UN COMPROMIS (MINIMUM 1). QUAND VOUS JOUEZ UNE CARTE ATTAQUE, VOUS MULTIPLEZ LE NIVEAU AVEC LA VALEUR DE LA CARTE.

#### **LA DÉFAITE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PERDRE. QUAND VOUS PERDEZ UN DUEL, VOUS TIREZ UN POUVOIR SUPPLÉMENTAIRE. SI VOUS GAGNEZ UN DUEL, VOUS PERDEZ TOUS LES POUVOIRS SUPPLÉMENTAIRES.

#### **LE DÉFLECTEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DÉTOURNER. QUAND VOUS ÊTES LE JOUEUR DÉFENSIF, VOUS POUVEZ PERMETTRE AU JOUEUR OFFENSIF DE VOUS ATTAQUER DANS UNE AUTRE DE VOS BASES QUE CELLE DÉSIGNÉE EN PREMIÈRE.

#### **DELTA (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'INÉGALITÉ. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT JOUÉES, VOUS POUVEZ ADDITIONNER A VOTRE TOTAL D'ATTAQUE LA DIFFÉRENCE ENTRE LE NOMBRE DE CARTES DE VOTRE ADVERSAIRE ET LES VÔTRES.

#### **LE DÉMON (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE POSSÉDER. DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT REVELEES ET SI VOUS N'ÊTES PAS IMPLIQUÉ DANS CE DUEL, VOUS POUVEZ POSSÉDER L'ATTAQUANT. CES PIONS REVIENNENT DANS SES BASES ET VOUS CONTINUEZ LE DUEL APRÈS AVOIR AMENÉ LE MÊME NOMBRE DE PION QUE LUI. UNE FOIS LE DUEL TERMINE, LE JEU REPREND NORMALEMENT.

#### **DÉNOUEMENT (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'APRÈS GUERRE. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL ET AVANT QUE LES CARTES SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ DIRE QUE LE JOUEUR DE LA CARTE ATTAQUE LA PLUS FORTE REÇOIT LA PLUS FAIBLE OU DIRE QUE LE JOUEUR DE LA CARTE ATTAQUE LA PLUS FAIBLE REÇOIT LA PLUS FORTE.

#### **LE PRIVEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PRÉVENIR. UNE FOIS PAR DUEL, VOUS POUVEZ EMPÊCHER UN JOUEUR DE JOUER DES CARTES (SAUF CARTE DE DUEL).

#### **LA DÉTENTE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU TRAITE. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ EMPÊCHER L'ADVERSAIRE ET VOUS DE JOUER UNE CARTE QUI RÉPOND A UNE CONDITION QUE VOUS PRÉCISEZ.

#### **LE DOUBLEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DÉDOUBLER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS DEVEZ JOUER DEUX CARTES DE DUEL. SI LES DEUX CARTES SONT DES CARTES D'ATTAQUE, VOUS LES ADDITIONNEZ. SI UNE DES CARTES EST UN COMPROMIS, VOUS AVEZ JOUÉ UN COMPROMIS. APRÈS LE DUEL, VOUS DEVEZ VOUS DÉFAUSSER DE LA CARTE D'ATTAQUE LA PLUS FORTE.

#### **LE DICTATEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE COMMANDER. LORSQU'UN JOUEUR TIRE UN PION DANS LA TASSE DE LA DESTINÉE, VOUS POUVEZ DÉCIDER DE LA COULEUR.

### **L'ESTROPIE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'HANDICAPER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL ET SI VOTRE ADVERSAIRE A 5 BASES DANS SON SYSTÈME, IL NE PEUT PAS UTILISER 2 DE CES POUVOIRS. S'IL A 4 BASES DANS SON SYSTÈME, IL NE PEUT PAS UTILISER 1 DE CES POUVOIRS. L'ADVERSAIRE CHOISIT.

### **L'IMMONDICE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'EMPESTER. SI VOUS ATTERRISSÉZ SUR UNE PLANÈTE, TOUS LES AUTRES PIONS DOIVENT PARTIR ET ALLER DANS LEURS AUTRES BASES. TOUTEFOIS, VOS ALLIÉS PEUVENT ATTERRIR SUR UNE AUTRE PLANÈTE DU SYSTÈME. SI ON VOUS ATTAQUE ET QUE VOUS PERDEZ, LA PLANÈTE N'EST PAS PRISE MAIS RESTE VIDE. LES PIONS DE L'ATTAQUANT RETOURNENT DANS LEURS BASES.

### **CACHETTE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE STOCKER TEMPORAIREMENT. QUAND VOUS DÉFAUSSEZ DES CARTES, VOUS POUVEZ LES PLACER SUR LE TROU NOIR FACE CACHÉES ET MÉLANGÉES. QUAND VOUS DEVEZ TIRER UNE CARTE, VOUS POUVEZ TIRER UNE CARTE DANS LE TROU NOIR.

### **LE SOUTIEN TOTAL (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE COMMANDE. QUAND VOUS DÉFENDEZ, VOUS POUVEZ DIRE À VOTRE ADVERSAIRE LE NOMBRE MINIMUM DE PIONS QU'IL DOIT METTRE DANS LE CÔNE. SI VOUS INVITEZ UN JOUEUR COMME ALLIÉ, VOUS POUVEZ L'OBLIGER À METTRE UN NOMBRE DE PIONS MINIMUM.

### **L'ÉGALITÉ (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ANTI DISCRIMINATION. SI UN JOUEUR INVITE DES ALLIÉS. VOUS POUVEZ LE FORCER À INVITER TOUS LES JOUEURS COMME ALLIÉS OU À NE PAS INVITER D'ALLIÉS.

### **LA MALADIE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE VOUS PROPAGER. QUAND UN PION EST TIRÉ DANS LA TASSE DE LA DESTINÉE AUTRE QUE VOTRE COULEUR, VOUS POUVEZ, SI VOUS AVEZ UNE BASE AVEC PLUS DE 3 PIONS DANS CE SYSTÈME, PRENDRE UN OU PLUSIEURS DE CES PIONS ET LES PLACER SUR UNE AUTRE PLANÈTE DE CE SYSTÈME.

### **LA FUGUE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES PERSONNALITÉS MULTIPLES. VOUS PRENEZ UN POUVOIR PAR JOUEUR EN JEU ET VOUS FAITES UNE PILE. À CHAQUE DUEL, VOUS PRENEZ LE POUVOIR DU DESSUS DE LA PILE. À LA FIN DU DUEL, VOUS REMETTEZ CE POUVOIR À LA FIN DE LA PILE.

### **L'ENGRAISSEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE GROSSIR. AU DÉBUT D'UN DUEL, SI UN JOUEUR A PLUS DE CARTES QUE VOUS, VOUS POUVEZ TIRER DES CARTES AFIN D'AVOIR LE MÊME NOMBRE QUE LUI.

### **LA GUÉRILLA (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE POSER DES BOMBES. SI VOUS ÊTES LE DÉFENSEUR, AVANT QUE LE CÔNE SOIT PLACE, VOUS ÉCRIVEZ SECRÈTEMENT LA PLANÈTE OU VOUS AVEZ PLACER UNE BOMBE. SI DES PIONS DÉBARQUENT SUR LA PLANÈTE PIÉGÉE, TOUS LES PIONS SONT ÉLIMINÉS.

### **L'ENCHANTEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DUPLICITÉ. SI VOUS DEVEZ DÉFAUSSER OU DONNER UN TYPE PARTICULIER DE CARTE, VOUS POUVEZ LES PRÉSERVER ET DONNER D'AUTRES CARTES À LA PLACE. NE FONCTIONNE PAS SUR LES CONSOLATIONS.

### **L'ENTROPIE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DESCENTE. AU DÉBUT DE CHAQUE DUEL D'UN JOUEUR (Y COMPRIS VOUS), VOUS PRENEZ UN DE SES PIONS ET CE PION EST ÉLIMINÉ DÉFINITIVEMENT. SI UN JOUEUR N'A PLUS DE PION, VOUS GAGNEZ.

### **EUGÉNISME (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'AMÉLIORATION, APRÈS UN DUEL OU VOUS ÉTIEZ IMPLIQUÉ (MÊME ALLIÉ),

VOUS POUVEZ DÉFAUSSER UNE CARTE DE DUEL DE VALEUR ÉGALE OU INFÉRIEURE A LA PLUS HAUTE CARTE JOUÉE DANS LE DUEL. UN COMPROMIS VAUT 0.

### **L'EFFET (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIRS DES ÉDITS. SI VOUS N'AVEZ PAS D'ÉDITS EN MAIN, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER ET TIRER DES CARTES JUSQUE A CE QUE VOUS EN AYEZ UN.

### **LES ŒUFS (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE BROUILLER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ PRENDRE AU HASARD UNE CARTE PAR PIONS QUE VOUS AVEZ DANS LE DUEL A UN AUTRE JOUEUR DU DUEL (MÊME ALLIE). EN ÉCHANGE, CE JOUEUR TIRE UN NOMBRE ÉQUIVALENT DE CARTES DANS LA DÉFAUSSE OU LA PIOCHE OU UN AUTRE JOUEUR IMPLIQUE DANS LE DUEL (MÊME ALLIE).

### **L'ÉMOTION (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ÉVOQUER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ FORCER L'ADVERSAIRE ET VOUS A JOUER CHACUN UNE CARTE D'ATTAQUE OU CHACUN UNE CARTE COMPROMIS.

### **L'EMPATHE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE SUSCITER L'HARMONIE. LORSQUE VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, SI VOUS JOUEZ UNE CARTE COMPROMIS, LA CARTE DE VOTRE ADVERSAIRE EST AUTOMATIQUEMENT TRANSFORMÉE EN COMPROMIS.

### **L'ÉNERVANT (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'AFFAIBLIR. SI VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, APRÈS QUE LE DUEL SOIT TERMINE, VOUS POUVEZ AU CHOIX :

- METTRE UN PION DE L'ADVERSAIRE DANS LE TROU NOIR.
- VOUS DONNER LA CARTE D'ATTAQUE LA PLUS FORTE OU LA PLUS FAIBLE
- VOUS DONNER UN COMPROMIS
- VOUS DONNER UN ÉDIT.

L'ADVERSAIRE CHOISIT.

### **LE PIOCHEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CHOISIR. QUAND VOUS DEVEZ PIOCHER DANS LA PIOCHE (SAUF POUR UNE NOUVELLE MAIN) OU DANS LA MAIN DU JOUEUR (SAUF POUR UN DEAL), VOUS POUVEZ PIOCHER DANS LA PIOCHE, LA DÉFAUSSE OU LA MAIN D'UN AUTRE JOUEUR.

### **DISCRÉTION (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CHOISIR. QUAND VOUS TIREZ DES CARTES DANS LA MAIN D'UN AUTRE JOUEUR, VOUS POUVEZ PRÉCISER LE TYPE DE CARTE QUE VOUS VOULEZ TIRER (ATTAQUE, ÉDIT, ETC...). VOTRE ADVERSAIRE DOIT PRENDRE LES CARTES DÉSIRÉES DANS CETTE NOUVELLE MAIN.

### **LA SÉCHERESSE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE FAMINE. QUAND VOUS ÊTES ATTAQUE, VOTRE ADVERSAIRE PERD UN PION DANS SA BASE LA PLUS PEUPLÉE (EN CAS D'ÉGALITÉ, UN PION DANS CHAQUE BASE).

### **LE GÈNE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'HEREDITE. SI VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL ET QUE VOUS AVEZ GAGNE OU FAIT UN DEAL, VOUS PRENEZ UN DES POUVOIRS DE L'ADVERSAIRE (A SON CHOIX). SI VOUS PERDEZ OU RATEZ UN DEAL, VOUS DEVEZ DONNER CE POUVOIR A L'ADVERSAIRE.

### **LE VOLEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE COMMETTRE DES VOLS. UNE FOIS QUE LES CARTES QUE VOTRE ADVERSAIRE ET VOUS-MÊME AVEZ JOUÉES ONT ETE REJETÉES A LA DÉFAUSSE, VOUS POUVEZ RÉCUPÉRER LA CARTE DE L'ADVERSAIRE.

### **LE RETOURNEMENT (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RÉVOQUER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ DÉCLARER QUE :

- DÉFAUSSER VEUT DIRE PIOCHER
- PIOCHER VEUT DIRE DÉFAUSSER AU HASARD (SAUF POUR AVOIR UNE CARTE DE DUEL).

### **LA RAFALE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE VOLER. SI VOUS DEVEZ INVOLONTAIREMENT DÉFAUSSER UNE OU PLUSIEURS CARTES, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER TOUTE VOTRE MAIN ET EN TIRER UNE NOUVELLE. DE MÊME, SI VOUS DEVEZ DONNER UNE OU PLUSIEURS CARTES, VOUS POUVEZ DONNER VOTRE MAIN ET TIRER AINSI UNE NOUVELLE.

### **L'ARMÉE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES FORCES. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER VOS CARTES DE DUEL ET POUR CHAQUE CARTE DÉFAUSSE, TIREZ UNE CARTE. VOUS GARDEZ SEULEMENT LES CARTES DE DUEL.

### **LA PEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU FRISSON. SI UNE DE VOS BASES EST ATTAQUÉE, VOS ADVERSAIRES (MÊME ALLIÉ) PEUVENT PLACER DES PIONS DANS LE CÔNE QUE S'ILS ONT PLUS DE 10 PIONS EN JEU DANS LEURS BASES.

### **LE BROUILLARD (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CACHER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS ET VOS ALLIÉS ÉCRIVENT SECRÈTEMENT LE NOMBRE DE PIONS QU'ILS PLACENT DANS LE CÔNE. SI VOUS ÊTES ALLIÉ, VOUS ÉCRIVEZ LE NOMBRE DE PIONS QUE VOUS METTEZ.

### **LE VAILLANT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RETARD. QUAND VOUS ÊTES L'ATTAQUANT OU ALLIÉ DANS UN DUEL, VOUS PLACEZ VOS PIONS APRÈS QUE LES CARTES SOIENT REVELEES.

### **BRUCE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'INDISTINCTION. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ OBLIGER LES PIONS D'UN JOUEUR À AVOIR LA MÊME COULEUR QUE VOUS. VOUS NE POUVEZ PAS GAGNER LA PARTIE DE CETTE MANIÈRE.

### **LUMIÈRE DE NOËL (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CLIGNOTER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ MARQUER CERTAINS DE VOS PIONS AVEC UN MARQUEUR " OFF ". CES PIONS OFF NE COMPTENT PAS DANS LE TOTAL DU DUEL, SINON ILS SONT NORMAUX. LES PIONS OFF DANS UNE BASE NE PEUVENT PAS ÊTRE ENLEVÉS MAIS NE COMPTENT PAS POUR GAGNER LA PARTIE. LES PIONS OFF DANS LE TROU NOIR N'EXISTENT PAS.

### **LE PRÉ (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES RÊVES. LA CARTE DU DESSUS DE LA PIOCHE DOIT TOUJOURS ÊTRE VISIBLE. SI PLUSIEURS PERSONNES DOIVENT PIOCHER, VOUS DÉCIDEZ L'ORDRE.

### **ALIEN DE LA BROUSSE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'EMBUSCADE. QUAND VOUS TIREZ UN PION DANS LA TASSE DE LA DESTINÉE, VOUS GARDEZ LE PION SECRET. VOUS MARQUEZ SECRÈTEMENT LA PLANÈTE QUE VOUS ATTAQUÉE. PUIS VOUS FAITES LES ALLIANCES NORMALEMENT. APRÈS QUE LES ALLIANCES SOIENT REVELEES, CHAQUE JOUEUR PLACE UNE CARTE DE DUEL. VOUS REVELEZ LA PLANÈTE CIBLÉE ET LE JOUEUR CIBLE QUI PLACE SES PIONS DU CÔNE SUR LE CÔTE OFFENSIF.

### **MOUVEMENT BROWNIEN (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE BOUGER. VOUS PLACEZ 5 MARQUEURS " PLANÈTES MOBILES " DANS N'IMPORTE QUEL SYSTÈME DU JEU. CHAQUE PLANÈTE MOBILE COMPTE COMME UNE PLANÈTE DE

VOTRE SYSTÈME. VOUS PLACEZ VOS PIONS SUR CES PLANÈTES. APRÈS QU'UN PION A ETE TIRE DANS LA TASSE DE LA DESTINÉE, VOUS POUVEZ DÉPLACER UNE DE VOS PLANÈTES MOBILES A DROITE OU A GAUCHE EN CHANGEANT DE SYSTÈME. VOS PLANÈTES PEUVENT ÊTRE ATTAQUÉES SI LA COULEUR DU SYSTÈME OU ELLES SONT EST TIRÉE. SI VOUS PERDEZ VOTRE POUVOIR OU ÊTES ZAPPE, VOS PLANÈTES RETOURNENT DANS VOTRE SYSTÈME. VOUS NE POUVEZ PAS ÉCHANGER VOTRE POUVOIR.

### **L'EPARPILLEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PAS SI FACILE. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ FORCER N'IMPORTE QUEL ALLIE DE L'ADVERSAIRE A RENVOYER CES PIONS SI L'ADVERSAIRE ET SES ALLIES ONT PLUS DE 4 BASES EXTERNES.

### **LE MÉFIANT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE SUSPICION. UNE FOIS PAR DUEL, VOUS POUVEZ FORCER VOTRE ADVERSAIRE A DÉFAUSSER UNE CARTE DE COMPROMIS.

### **LE DESTIN (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'INTERVENTION DIVINE. SI VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL ? APRÈS QUE LES CARTES SOIENT JOUÉES, VOUS POUVEZ OBLIGER LE JOUEUR ATTAQUANT A TIRER UNE CARTE DANS LA PIOCHE JUSQUE A CE QU'IL TIRE UNE CARTE DE DUEL ET ON PREND CETTE CARTE. PUIS L'AUTRE JOUEUR FAIT DE MÊME.

### **LE POISSON (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ALLER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ DEMANDER VOTRE ADVERSAIRE UN TYPE PARTICULIER DE CARTE (EX : CARTE D'ATTAQUE SUPERIEURE A 12). S'IL A UNE OU PLUSIEURS DE CES CARTES. IL DOIT VOUS EN DONNER UNE.

### **LE BUREAUCRATE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU TAMPON ROUGE. UNE FOIS PAR DUEL, QUAND UN JOUEUR REÇOIT DES CARTES (SAUF POUR UNE NOUVELLE MAIN) OU DES PIONS A METTRE SUR UNE BASE (SAUF LORS DE LA CONQUÊTE D'UNE NOUVELLE BASE), VOUS BLOQUEZ LA POSSESSION DE CES OBJETS DANS L'ÉTOILE DU SYSTÈME. ILS SONT LIBÈRES SI LA COULEUR DU SYSTÈME EST TIRÉE.

### **L'EXPANSIONNISTE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES COLONIES. SI VOUS JOUEZ UNE CARTE DE DUEL, VOUS POUVEZ JOUER UNE CARTE SUPPLÉMENTAIRE PAR BASE EXTERIEURE QUE VOUS POSSÉDEZ. SI TOUTES LES CARTES QUE VOUS AVEZ POSER SONT DES CARTES DE DUEL, VOUS ADDITIONNEZ LE TOTAL. SI VOUS AVEZ JOUEZ AU MOINS UNE CARTE DE COMPROMIS, VOUS AVEZ JOUER COMPROMIS. VOUS DÉFAUSSEZ APRÈS LE DUEL UNE CARTE DE COMPROMIS OU LA CARTE D'ATTAQUE LA PLUS FORTE.

### **LA FÉDÉRATION (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE REPRÉSENTATION. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOS ALLIES DOIVENT JOUER UNE CARTE DE DUEL SI POSSIBLE. VOUS CHOISISSEZ QUELLE CARTE VOUS PRENEZ. LES AUTRES CARTES SONT DÉFAUSSÉES.

### **PIQUE-ASSIETTE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ABSORBER. QUAND DEUX JOUEURS ONT RÉUSSI UN DEAL, VOUS POUVEZ CHOISIR DE RECEVOIR UNE PARTIE DU DEAL.

### **LE FREEZER (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE SUSPENDRE. UNE FOIS PAR DUEL, VOUS POUVEZ DESIGNER UNE PLANÈTE DU SYSTÈME DÉFENSIF QUI NE SERA PAS ATTAQUÉE.

### **LE FANATIQUE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DOGMATISME. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL (MÊME ALLIE) ET QUE VOUS AVEZ PERDU, VOUS POUVEZ TIRER UN PION DANS LA TASSE DE LA DESTINÉE ET FAIRE UN DUEL " FANATIQUE " DANS CE SYSTÈME. SI VOUS PERDEZ CE DUEL, VOUS ARRÊTEZ.

### **LE BRUTALISEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'INTIMIDER. SI VOUS GAGNEZ UN DUEL, VOUS CHOISISSEZ OU LES PIONS

PERDUS PAR L'ADVERSAIRE SONT PRIS. IL PERD UN TOTAL IDENTIQUE A CELUI QU'IL AVAIT DANS LE DUEL. QUAND VOUS ÊTES LE JOUEUR OFFENSIF, VOUS NE POUVEZ PAS PRENDRE LES PIONS SUR LA PLANÈTE ATTAQUÉE.

#### **LA PRÉVOYANCE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PRÉPARATION. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOTRE ADVERSAIRE DOIT METTRE DE CÔTÉ DES CARTES QU'IL NE POURRA PAS JOUER DANS CE DUEL. À LA FIN DU DUEL, IL DOIT VOUS DONNER LES CARTES QU'IL N'AVAIT PAS MISES DE CÔTÉ.

#### **LE DOPPLEGANGER (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE HANTER. VOUS N'AVEZ PAS DE MAIN. SI VOUS DEVEZ JOUER UNE CARTE DE DUEL, VOUS DEMANDEZ À UN AUTRE JOUEUR SA PLUS HAUTE CARTE D'ATTAQUE ET UN COMPROMIS. S'IL NE PEUT VOUS FOURNIR LES DEUX, VOUS PIOCHEZ DANS LA PIOCHE ET PRENEZ LA PREMIÈRE CARTE DE DUEL PIOCHÉE. À LA FIN DU DUEL, VOUS DEVEZ DÉFAUSSER TOUTES VOS CARTES MAIS VOUS POUVEZ GARDER LES ÉDITS. SI VOUS PERDEZ VOTRE POUVOIR, TIREZ UNE MAIN.

#### **LA CONFIANCE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE BONTÉ. QUAND VOUS JOUEZ UN COMPROMIS, VOUS POUVEZ PRENDRE UNE CARTE SUPPLÉMENTAIRE PAR CARTE COMPROMIS QUE VOUS AVEZ EN MAIN EN CAS DE CONSOLATION.

#### **LE TOUCHER (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE C'EST QUOI. UNE FOIS PAR DUEL, SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER UNE CARTE. TOUT JOUEUR QUI A LA MÊME CARTE DANS SA MAIN DOIT VOUS LA DONNER.

#### **LE DIVISEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE COUPER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL (MÊME ALLIÉ), AVANT DE JOUER LES CARTES, VOUS POUVEZ OBLIGER UN DES JOUEURS IMPLIQUÉS (MÊME ALLIÉ) À DIVISER SA MAIN EN DEUX (MINIMUM 1 CARTE DANS CHAQUE MAIN). IL NE PEUT SE SERVIR QUE D'UNE DE CES MAINS.

#### **LE TREMBLEMENT DE TERRE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE GRONDER. QUAND VOUS PRENEZ LE POUVOIR D'UN AUTRE JOUEUR, CE JOUEUR PREND LE POUVOIR D'UN AUTRE JOUEUR JUSQU'À CE QUE CHAQUE JOUEUR EST PRIS UN POUVOIR. VOTRE POUVOIR EST PRIS EN DERNIER.

#### **L'ENRAYEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DÉSINTÉGRER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS TIREZ LA MOITIÉ DES CARTES DE L'ADVERSAIRE (ARRONDI À L'INFÉRIEUR) ET LES METTEZ DE CÔTÉ. VOUS LES RENDEZ À LA FIN DU DUEL.

#### **L'IMBROGLIO (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PARTICIPER. VOUS N'AVEZ PAS DE MAIN. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS TIREZ UNE CARTE PAR PION QUE VOUS AVEZ DANS LE DUEL. SI VOUS N'AVEZ PAS DE PIONS, VOUS TIREZ DES CARTES JUSQU'À CE QUE VOUS TIREZ UNE CARTE DE DUEL.

#### **L'ISOLATIONNISTE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA MAISON. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ JOUER JUSQU'À UNE CARTE DE DUEL PAR BASE QUE VOUS POSSÉDEZ DANS VOTRE SYSTÈME. SI VOUS AVEZ JOUER QUE DES CARTES D'ATTAQUE, VOUS LES ADDITIONNEZ. SI VOUS AVEZ JOUER UNE CARTE COMPROMIS, VOUS AVEZ JOUER UN COMPROMIS. VOUS DÉFAUSSER UN COMPROMIS OU LA CARTE D'ATTAQUE LA PLUS FORTE. VOUS GARDEZ LES AUTRES.

#### **L'INFILTRATION (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ESPIONNER. SI VOUS AVEZ DES BASES DANS UN SYSTÈME EXTÉRIEUR, VOUS POUVEZ REGARDER AU HASARD UN NOMBRE DE CARTES ÉQUIVALENT AUX PIONS QUE VOUS AVEZ DANS CE SYSTÈME DANS LA MAIN DU JOUEUR PROPRIÉTAIRE.

#### **L'INSECTE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE MÉTAMORPHOSE. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS COPIEZ LE

POUVOIR DE L'ADVERSAIRE. L'ATTAQUANT L'UTILISE EN PREMIER. VOUS POUVEZ PRENDRE LE POUVOIR MÊME SI L'ADVERSAIRE NE L'A PLUS.

#### **L'INTERFÉRENCE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'INTERROMPRE. QUAND UN JOUEUR JOUE UNE CARTE, VOUS POUVEZ TIRER UNE CARTE DE DESSUS DE LA PIOCHE. SI LES DEUX CARTES SONT DU MÊME TYPE, VOUS FORCEZ LE JOUEUR A UTILISER LA CARTE PIOCHÉE ET A DÉFAUSSER LA SIENNE.

#### **L'IMMIGRANT (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ASSIMILATION. SI VOS BASES DANS VOTRE SYSTÈME SONT OCCUPÉES APRÈS UN DUEL, VOS PIONS NE VONT PAS DANS LE TROU NOIR MAIS RESTENT SUR LA PLANÈTE. DE MÊME, SI VOUS ATTAQUEZ UNE PLANÈTE, LES PIONS DE L'ADVERSAIRE COHABITENT AVEC VOUS.

#### **LE DIABLOTIN (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU VICE. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ PIOCHER UNE OU PLUSIEURS DE VOS CARTES COMPROMIS A UN ADVERSAIRE. VOUS POUVEZ AUSSI COLLECTER TOUTES LES CARTES COMPROMIS ET LES CONSERVER.

#### **L'IMPÉRIALISTE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE COLONISER. SI VOUS ÊTES L'ATTAQUANT, VOUS ADDITIONNEZ LE NOMBRE DE PIONS QUE VOUS AVEZ DANS LE SYSTÈME A VOTRE TOTAL D'ATTAQUE. SI VOUS GAGNEZ, VOUS POUVEZ REFAIRE UN DUEL DANS CE SYSTÈME.

#### **L'HYPER-ESPACE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU SUBLUMINIQUE. SI VOUS ÊTES LE DÉFENSEUR, VOTRE ADVERSAIRE DOIT ATTAQUER AVEC TOUS LES PIONS D'UNE DE CES BASES.

#### **L'HYPNOTISEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE SUGGÉRER. SI VOUS GAGNEZ UN DUEL EN TANT QUE DÉFENSEUR, VOUS PRENEZ LE TOUR DE JEU. A LA FIN DE VOTRE TOUR, VOUS DÉCIDEZ SI LE TOUR DE JEU REPREND A DROITE OU A GAUCHE.

#### **L'HYPOCRITE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'HÉSITER. SI DANS UN DUEL, VOUS N'ÊTES PAS INVITÉ COMME ALLIÉ. VOUS POUVEZ VOUS ALLIER DES DEUX CÔTÉS.

#### **HOBGOBELIN (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE VOLER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOTRE ADVERSAIRE JOUE 2 CARTES DE DUEL. AVANT QU'ELLES SOIENT REVELEES, VOUS EN PRENEZ UNE.

#### **LE SAINT GRAAL (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ÊTRE CHOISI. ENTRE LES DUELS, VOUS PLACEZ UNE CARTE DE DUEL FACE CACHÉE SUR LA TABLE. C'EST LE SAINT GRAAL. LORS D'UN DUEL, SI VOTRE ADVERSAIRE JOUE UNE CARTE IDENTIQUE AU SAINT GRAAL, VOUS DÉFAUSSEZ LE SAINT GRAAL ET VOTRE ADVERSAIRE PERD LE DUEL. SINON, SI UN AUTRE JOUEUR JOUE CETTE CARTE, VOUS DÉFAUSSEZ LE SAINT GRAAL ET CE JOUEUR PERD UNE BASE.

#### **L'AFFAME (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CHERCHER. QUAND VOUS PRENEZ UNE CONSOLATION, VOTRE ADVERSAIRE VOUS DONNE SA MAIN. SI VOUS DEVEZ DONNER UNE CONSOLATION, VOUS DONNEZ VOTRE MAIN.

#### **LE SOIGNEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE SOIGNER. SI UN JOUEUR PERD DES PIONS, VOUS POUVEZ LES SAUVER ET TIRER UNE CARTE DE LA PIOCHE PAR PION SAUVE. VOUS NE POUVEZ VOUS SOIGNER.

#### **MATH SUP (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES BASES ET DES POUVOIRS. SI UN JOUEUR GAGNE UNE BASE, VOUS POUVEZ EMPÊCHER CE JOUEUR DE PRENDRE CETTE BASE. IL PREND UN DES POUVOIRS DE

L'ADVERSAIRE. SI UN JOUEUR PREND UN NOUVEAU POUVOIR (SAUF A CAUSE DE VOTRE POUVOIR), VOUS POUVEZ GAGNER UNE BASE N'IMPORTE OU.

#### **L'ART THÉÂTRAL (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PALPER. SI VOUS ÊTES LE PLUS PRÉS DES CONDITIONS DE VICTOIRE ET SI VOUS AVEZ LE PLUS DE BASES, VOUS POUVEZ DÉCLARER QUE LE JEU EST FINI.

#### **LA PITIÉ (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PLEURNICHER. SI VOUS PERDEZ VOTRE DUEL DE PLUS DE 10 POINTS D'ÉCART, VOUS GAGNEZ.

#### **LE DÉFAUSSEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ABANDON. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS FORCEZ VOTRE ADVERSAIRE À DÉFAUSSER SA MAIN.

#### **LE GRATUIT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES OBLIGATIONS NON-SOLLICITÉES. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL (MÊME ALLIÉ), VOUS POUVEZ DONNER UNE CARTE À L'ADVERSAIRE. SI VOUS LUI DONNEZ UNE CARTE DE DUEL, IL DOIT VOUS RENDRE UNE CARTE DE DUEL ETC... IL NE PEUT VOUS DONNER LA CARTE QUE VOUS LUI AVEZ DONNÉE.

#### **LE PROSTERNEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PLAIDER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ FORCER VOTRE ADVERSAIRE À :

- ATTAQUER UNE PLANÈTE DIFFÉRENTE DANS LE SYSTÈME
- DE REJOUER SA CARTE DE DUEL
- S'IL GAGNE LE DUEL, VOS PIONS PEUVENT RETOURNER SUR UN DE VOS BASES.

#### **LA PETITE RANCUNE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE REVANCHE. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, SI VOUS INVITEZ UN AUTRE JOUEUR À ÊTRE ALLIÉ ET QU'IL REFUSE, DANS LE CAS OU VOUS GAGNEZ VOTRE DUEL, CE JOUEUR PERD 2 PIONS.

#### **LE CHIEN DE GARDE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES OBJETS MAGIQUES. AUCUN POUVOIR OU CARTE NE PEUT VOUS EMPÊCHER DE JOUR UN ÉDIT ET VOUS ÊTES IMMUNISÉ CONTRE LA PERTE D'ÉDIT.

#### **LE BLUFFEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE BLUFFER. AU LIEU DE RETOURNER VOTRE CARTE, VOUS POUVEZ LA LAISSER FACE CACHÉE. VOUS POUVEZ ALORS ANNONCER LA NATURE DE LA CARTE AINSI QUE LA VALEUR. SI VOTRE ADVERSAIRE ACCEPTE, ON CONSIDÈRE QUE VOUS AVEZ JOUÉ CETTE CARTE. VOUS LA DÉFAUSSEZ SOUS LA DÉFAUSSE. SI VOTRE ADVERSAIRE NE VOUS CROIT PAS ET VOUS DEVEZ RÉVÉLER CETTE CARTE. SI VOUS AVEZ MENTI, VOUS PERDEZ LE DOUBLE DE PIONS. SI VOUS AVEZ DIT LA VÉRITÉ, L'ADVERSAIRE PERD LE DOUBLE DE PIONS.

#### **L'ÉVOLUTIONNAIRE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'EFFICACITÉ. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT JOUÉES, VOUS POUVEZ VOUS DÉFAUSSER D'UNE CARTE PAR PION QUE VOUS AVEZ DANS LE DUEL PUIS VOUS EN PIOCHEZ AUTANT.

#### **LA DUPLICATION (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU MIROIR. QUAND UN JOUEUR VOUS FAIT PERDRE UNE BASE DANS VOTRE SYSTÈME, IL DOIT PERDRE UNE BASE DANS SON SYSTÈME ET VOUS GAGNEZ UNE BASE DANS SON SYSTÈME SUR LA PLANÈTE PRÉCÉDENTE.

#### **LE DUPLICATEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE COPIER. SI VOUS N'ÊTES PAS IMPLIQUÉ DANS UN DUEL OU LE DÉFENSEUR

GAGNE, VOUS POUVEZ RECOMMENCER LE DUEL. VOUS REMPLACER L'ATTAQUANT EN PLAÇANT LE MÊME NOMBRE DE PIONS QUE LUI. LES ALLIES RESTENT INCHANGÉS. APRÈS CE DUEL, LE JEU REPREND NORMALEMENT.

#### **LE DISPATCHER (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DIRIGER. QUAND DES PIONS DOIVENT BOUGER VERS UNE AUTRE BASE. VOUS DÉCIDEZ QUELLE EST LEUR DESTINATION. ILS NE PEUVENT ALLER QUE DANS UNE BASE DÉJÀ EXISTANTE.

#### **LE CALCULATEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ÉGALISER. QUAND VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ ÉGALISER. LA VALEUR DE LA CARTE LA PLUS FORTE EST DIMINUÉE DE LA VALEUR DE LA CARTE LA PLUS FAIBLE. LE DUEL EST ALORS RÉSOLU NORMALEMENT.

#### **LE GÉNÉRAL (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ENTRAÎNER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER UNE OU PLUSIEURS CARTES (PAS DUEL). POUR CHAQUE CARTE DÉFAUSSE, PIOCHEZ EN UNE EN DÉFAUSSANT LES CARTES DE DUEL.

#### **LE GÉNÉRIQUE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE VOLER DES MARCHES. À LA FIN D'UN DUEL OU VOUS ÊTES IMPLIQUÉ, PRENEZ LE POUVOIR DE L'ADVERSAIRE S'IL L'A UTILISÉ DANS LE DUEL. VOUS LE RENDEZ S'IL DEVIENT À NOUVEAU VOTRE ADVERSAIRE.

#### **LA GOULE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PILLER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, POUR CHAQUE PION QUE VOTRE ADVERSAIRE PERD, VOUS POUVEZ TIRER UNE CARTE OU PRENDRE UN PION DANS LE TROU NOIR.

#### **LE DOPPLEGANGER LE RETOUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE HANTER. VOUS N'AVEZ PAS DE MAIN. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS PRENEZ LA MAIN D'UN AUTRE JOUEUR SAUF L'ADVERSAIRE OU TIREZ UNE MAIN. QUAND LE DUEL EST FINI, RENDEZ LA MAIN AU JOUEUR OU DÉFAUSSEZ-VOUS SI VOUS AVEZ PIOCHER.

#### **LE GLOUTON (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'EXCÈS. VOUS PRENEZ LE DOUBLE DE CARTE SI VOUS DEVEZ TIRER.

#### **LE CHAMPIGNON (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ADHÉRER. LORSQUE VOUS ÊTES DU CÔTÉ GAGNANT D'UN DUEL (MÊME ALLIÉ), LES PIONS PERDUS NE SONT PAS DÉPOSÉS DANS LE TROU NOIR MAIS SONT PLACÉS SOUS VOS PIONS. ILS GARDENT LEURS POUVOIRS. CHAQUE PILE VAUT LE NOMBRE DE PIONS EN VALEUR.

#### **LA CHÈVRE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PLAIDER. SI UN JOUEUR ATTAQUE VOTRE SYSTÈME, VOUS POUVEZ GRÂCE À UN DEAL LE FORCER À ATTAQUER UNE BASE D'UN AUTRE JOUEUR DANS VOTRE SYSTÈME.

#### **LA RANCUNE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE REVANCHE. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, SI VOUS INVITEZ UN AUTRE JOUEUR À ÊTRE ALLIÉ ET QU'IL REFUSE, DANS LE CAS OU VOUS GAGNEZ LE DUEL, CE JOUEUR PERD 4 PIONS.

#### **JASON (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES NON MORTS. QUAND VOUS DÉFENDEZ UNE BASE ET QUE VOUS DEVEZ PERDRE DES PIONS DANS LE TROU NOIR, VOUS POUVEZ PLACER UN PION " RETOURNE " SUR LES PIONS DÉFENSEUR. CES PIONS NE COMPTENT PAS POUR LA VICTOIRE MAIS SONT CONSIDÉRÉS COMME NORMAUX POUR LE RESTE. AU DÉBUT DE VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ RENDRE UN PION TOTALEMENT NORMAL.

#### **LA POISSE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU MALHEUR. SI VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ DÉCIDER QU'UNE DES CARTES DE DUEL DEVIENT UNE CARTE D'ATTAQUE DE VALEUR 13 QUAND ELLE SERA REVELEE.

#### **JOKER (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU FANTASQUE. QUAND VOUS TIREZ UNE MAIN, VOUS PRENEZ UNE CARTE " JOKER ". SI VOUS DEVEZ DÉFAUSSER UNE CARTE, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER LE JOKER A LA PLACE.

#### **LE JUGE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA SENTENCE. SI VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR DESIGNER LES GAINS SUPPLÉMENTAIRES DU VAINQUEUR OU DU PERDANT SI UNE CARTE D'ATTAQUE EST JOUÉE. LES GAINS SONT LIMITES A UNE BASE ET A DES CARTES DE L'ADVERSAIRE.

#### **LE DÉPOTOIR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE REFUSER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER UN NOMBRE DE CARTES ÉGALE AUX PIONS QUE VOUS AVEZ DANS LE DUEL. POUR CHAQUE CARTE DÉFAUSSE, VOUS FAITES DÉFAUSSE AU HASARD UNE CARTE A L'ADVERSAIRE.

#### **LE KAMIKAZE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU SUICIDE. SI VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL ET AVANT QUE LES CARTES SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ ENVOYER TOUS VOS PIONS DANS LE TROU NOIR. POUR CHAQUE PION SUICIDE, VOUS TUEZ UN PION DU CAMP OPPOSE.

#### **LE CRIE QUI TUE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE HURLER. SI VOUS ÊTES IMPLIQUE DANS UN DUEL, UNE FOIS PAR DUEL, VOUS POUVEZ CHOISIR UNE PLANÈTE OU SONT DES PIONS DES COULEURS IMPLIQUE DANS LE DUEL. VOUS POUVEZ DÉFAUSSER UNE CARTE D'ATTAQUE AVEC UNE VALEUR ÉGALE A UN CHIFFRE. VOUS TUEZ AUTANT DE PIONS QUE LA VALEUR DE LA CARTE SUR LA PLANÈTE DÉSIGNÉE.

#### **KELVIN (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU ZERO ABSOLU. DANS N'IMPORTE QUEL DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ DECLARER " KELVIN ". LE GAGNANT DU DUEL EST CELUI QUI EST LE PLUS PROCHE DE 0. SI LE TOTAL DES DEUX ADVERSAIRES EST 0, ILS FONT UN DEAL.

#### **KHAN (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU COURROUX. SI VOUS AVEZ PERDU UN DUEL ET QUE VOUS AVEZ JOUE UNE CARTE D'ATTAQUE, VOUS POUVEZ ENVOYER UN DES PIONS DES ADVERSAIRES DANS LE TROU NOIR.

#### **LE CHEVALIER (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU DUEL. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT JOUEES, VOUS POUVEZ DEMANDER UN DUEL. IL DURE UN NOMBRE DE ROUNDS EGAL A VOS PIONS IMPLIQUES DANS LE DUEL. POUR CHAQUE ROUND, VOUS JOUEZ UNE CARTE DE DUEL CHACUN. LE VAINQUEUR DE DUEL EST CELUI QUI GAGNE LE PLUS DE ROUNDS. EN CAS D'EGALITE, LE RESULTAT DU DUEL EST UN COMPROMIS.

#### **LE GRAND TOUT (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE TOUT. SI VOUS ETES ATTAQUANT, VOUS POUVEZ ATTAQUER UN OU TOUS LES JOUEURS SITES SUR LA BASE VISEE. VOUS DECIDEZ QUI EST LE DEFENSEUR.

#### **L'EMPRUNTEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU BON CREDIT. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ EMPRUNTER UNE CARTE A L'ADVERSAIRE EN POSANT UNE QUESTION (CONCERNANT UNE CONDITION ET REPONSE PAR OUI/NON). SI UNE DE CES CARTES REPOND A LA CONDITION, IL DOIT VOUS DONNER UNE DE CES CARTES, SINON IL CHOISIT.

#### **LARGESSE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE S'ACCORDER. SI UN JOUEUR, MEME VOUS, TIRE UNE NOUVELLE MAIN, VOUS TIREZ UN NOMBRE EQUIVALENT DE CARTES.

### **LA SANGSUE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DRAINER. SI UN AUTRE JOUEUR PREND UNE CONSOLATION, VOUS PRENEZ UN NOMBRE DE CARTES IDENTIQUES DANS LA MAIN D'UN DES DEUX ADVERSAIRES.

### **LEMMING (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU SUICIDE. QUAND VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL ET AVANT QUE LES CARTES SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ ENVOYER UN DE VOS PIONS DANS LE TROU NOIR AINSI QU'UN PION DE CHACUN DES ADVERSAIRES.

### **HOMME DE LETTRE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES LETTRES. UNE FOIS PAR TOUR, VOUS NOMMEZ UNE LETTRE DE L'ALPHABET. AUCUN EDIT OU POUVOIR QUI CONTIENT CETTE LETTRE NE PEUT ETRE UTILISE. TOUTES LES LETTRES DOIVENT ETRE UTILISEES AVANT D'ETRE REUTILISEES.

### **LA PATELLE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE S'ACCROCHER. QUAND VOUS PERDEZ DES PIONS D'UNE PLANETE, VOUS NE PERDEZ QU'UN DE VOS PIONS.

### **LE JETEUR D'ORDURE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE JETER. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ VOUS DEFAUSSER D'AUTANT DE CARTES QUE VOUS AVEZ DE PIONS DANS LE DUEL.

### **L'USURIER (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PRETER. UNE FOIS PAR DUEL, VOUS POUVEZ PRETER UNE CARTE A UN JOUEUR IMPLIQUE DANS LE DUEL.

SI VOUS DONNEZ :

- UN COMPROMIS, IL VOUS REND SOIT UN COMPROMIS, SOIT UNE CARTE DE DUEL SOIT UN EDIT.
- UNE CARTE DE DUEL, IL VOUS REND SOIT UNE CARTE DE DUEL DE VALEUR EGALE OU SUPERIEURE SOIT UN EDIT.
- UN EDIT, IL VOUS REND UN EDIT

LE JOUEUR VOUS REND LA CARTE APRES LE DUEL S'IL NE L'A PAS UTILISER.

### **LE PERDANT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE BOULEVERSER. AVANT QUE LES CARTES SOIENT JOUEES DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ DECIDER QUE C'EST LE GAGNANT QUI PERD ET LE PERDANT QUI GAGNE.

### **LSD (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU DERNIER CHIFFRE. QUAND VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ DECIDER QUE LA VALEUR DES CARTES D'ATTAQUE EST EGALE AU DERNIER CHIFFRE.

### **LA MACHINE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CONTINUER. AUSSI LONGTEMPS QUE VOUS AVEZ DES CARTES DE DUEL, VOUS POUVEZ CONTINUEZ A JOUER MEME SI VOUS PERDEZ.

### **MACRO (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE MASSIVITE. CHACUNE DE VOS PLANETES VAUT 4 PLUS LE NOMBRE DE PIONS. POUR LES CONSOLATIONS, LES PLANETES VALENT 1.

### **MACRON (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA MASSE. CHACUN DE VOS PIONS VAUT 4. VOUS NE POUVEZ PLACER QU'UN PION DANS LE CONE. POUR LES CONSOLATIONS, VOS PIONS COMPTENT POUR UN.

### **MACRON 2 (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA MASSE. CHACUN DE VOS PIONS VAUT 3. VOUS NE POUVEZ PLACER QUE 2 PIONS DANS LE CONE. POUR LES CONSOLATIONS, VOS PIONS COMPTENT POUR UN.

#### **MACRON 3 (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA MASSE. CHACUN DE VOS PIONS VAUT 2. VOUS NE POUVEZ PLACER QUE 3 PIONS DANS LE CONE. POUR LES CONSOLATIONS, VOS PIONS COMPTENT POUR UN.

#### **LE BOMBARDIER FOU (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DESTRUCTION. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT JOUEES, VOUS DEVEZ DEFAUSSER UNE CARTE D'ATTAQUE. BOUGER ALORS UN DES PIONS DE LA PLANETE DEFENSIVE D'AUTANT DE PLANETES A DROITE QUE LA VALEUR DE LA CARTE. TOUS LES PIONS SUR LA PLANETE SONT PLACES DANS LE TROU NOIR.

#### **L'AIMANT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ATTIRER OU DE REPOUSSER. QUAND VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL (MEME ALLIE), VOUS POUVEZ FORCER UN JOUEUR A S'ALLIER AVEC UN CAMP. IL DECIDE ALORS COMBIEN DE PIONS IL PLACE.

#### **MAGRATHEA (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CONSTRUIRE. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ AJOUTER UNE PLANETE DANS LE SYSTEME DU DEFENSEUR. SI VOUS PERDEZ VOTRE POUVOIR OU ETES ZAPPE, LES PLANETES NE COMPTENT PAS POUR LA VICTOIRE.

#### **MALTHUS (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CONTROLER LA POPULATION. SI UNE PLANETE CONTIENT PLUS DE 2 FOIS LE NOMBRE DE JOUEURS EN PIONS. VOUS ENLEVEZ LES PIONS EN EXCES.

#### **LE JOUEUR DE BILLE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE ROULER. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ DEFAUSSER UNE CARTE D'ATTAQUE ET VOUS DEPLACEZ UN PION DE LA PLANETE ATTAQUEE DE LA VALEUR DE LA CARTE VERS LA DROITE.

#### **LE MARTYR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE SACRIFIER. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES SOIENT JOUEES, VOUS POUVEZ ENVOYER UN OU PLUSIEURS PIONS DANS LE TROU NOIR. POUR CHAQUE PION SACRIFIE, VOUS POUVEZ UNE CARTE D'ATTAQUE SUPPLEMENTAIRE.

#### **MOI AUSSI (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE MARCHANDER. QUAND UN JOUEUR PERD DES PIONS ET GAGNE UNE CONSOLATION, VOUS PERDEZ LE MEME NOMBRE DE PIONS ET PRENEZ UNE CONSOLATION.

#### **L'HUMBLE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE FAIRE LA MOYENNE. VOTRE ADVERSAIRE NE PEUT UTILISER UNE CARTE D'ATTAQUE SUPERIEURE AU NOMBRE DE PIONS QUE VOUS AVEZ DANS LE DUEL.

#### **LE MILIEU (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU MILIEU. VOUS POUVEZ FORCER 2 JOUEURS DANS UN DEUL A JOUER UN COMPROMIS OU LEUR CARTE D'ATTAQUE MOYENNE.

#### **LE MEDIUM (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CHANGER. SI VOUS ÊTES ATTAQUES, AVANT QUE LES ALLIES SOIENT NOMMES, VOUS POUVEZ TIRER AU HASARD UNE CARTE DE VOTRE ADVERSAIRE. SI C'EST UNE CARTE D'ATTAQUE, VOUS DEPLACER LE CONE D'UN NOMBRE DE BASES EGALE A CETTE VALEUR (DROITE OU GAUCHE AU CHOIX). L'ATTAQUANT DESIGNE LA CIBLE. S'IL N'Y A PAS DE CIBLE POSSIBLE, VOUS FAITES UN COMPROMIS.

#### **LE FONDEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'AMALGAMER. QUAND VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL ET SI VOUS

JOUEZ UNE CARTE D'ATTAQUE A UN SEUL CHIFFRE, VOUS POUVEZ APRES QUE LES CARTES SOIENT REVELEES, JOUER AUTANT DE CARTES A UN SEUL CHIFFRE QUE VOUS AVEZ DANS VOTRE MAIN.

#### **LE MENTOR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'APPRENDRE. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ ECHANGER UN DE VOS POUVOIRS AVEC UN DE VOS ADVERSAIRES (SAUF MENTOR). A LA FIN DU DUEL, LES POUVOIRS ECHANGES RETOURNENT VERS LEURS PROPRIETAIRES.

#### **L'HYPNOTISEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'HYPNOTISER. QUAND VOUS JOUEZ UN EDIT, VOUS POUVEZ LE CHANGER EN UN EDIT QUE VOUS NOMMEZ.

#### **META ATTAQUE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ATTAQUER. VOUS POUVEZ AJOUTER AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT REVELES, UNE CARTE D'ATTAQUE A CHAQUE CAMP. LES CARTES SONT AJOUTEES.

#### **LA MEDIANE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU MILIEU. SI VOUS N'ETES PAS IMPLIQUE DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT REVELES, VOUS POUVEZ JOUER UNE CARTE D'ATTAQUE. LE JOUEUR QUI A JOUE LA CARTE DE VALEUR AU MILIEU GAGNE LE DUEL. SI C'EST VOUS QUI AVEZ JOUE CETTE CARTE, VOUS DECIDEZ LE VAINQUEUR.

#### **MIMIC (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DUPLIQUER. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ UNE ACTION FAITE PAR UN JOUEUR.

#### **L'ESPRIT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA CONNAISSANCE. APRES QUE LES CARTES AIENT ETE PLACEES FACE CACHEE PENDANT UN DUEL, VOUS POUVEZ REGARDER LA MAIN D'UN DES JOUEURS IMPLIQUE DANS LE DUEL.

#### **LESSIVE D'ESPRIT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DEFAUSSER. QUAND VOUS ETES UN JOUEUR OFFENSIF, VOUS POUVEZ DEFAUSSER UNE CARTE D'ATTAQUE. VOTRE ADVERSAIRE DOIT DEFAUSSER AU HASARD CE NOMBRE DE CARTES.

#### **LE MIROIR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE REFLECTION. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, MAIS AVANT QU'ELLES SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ INVERSER LES CHIFFRES DES CARTES D'ATTAQUE.

#### **L'AVARE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ACCAPARER. AU DEBUT DE LA PARTIE, VOUS DISPOSEZ DE 2 MAINS DE 7 CARTES. VOUS CHOISISSEZ A CHAQUE TOUR AVEC QUELLE MAIN VOUS JOUEZ.

#### **MOEBIUS (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE SAUVER. UNE FOIS PAR DUEL, VOUS POUVEZ DELIVRER TOUS LES PIONS DU TROU NOIR.

#### **LE MONOLITHE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'UNITE. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, LES JOUEURS NE PEUEVNT UTILISER QU'UN PION. LES PIONS SUPPLEMENTAIRES SONT QUAND MEME PERDUS POUR LE CAMP PERDANT.

#### **PLUS (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'UN PETIT PEU. QUAND VOUS TIREZ UNE CARTE, VOUS TIREZ UNE CARTE SUPPLEMENTAIRE. QUAND VOUS RECUPEREZ UN PION, VOUS EN PRENEZ UN DE PLUS.

#### **M. NEUTRON (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU POUVOIR. QUAND VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, AU DEBUT DU DUEL, VOUS POUVEZ DEFAUSSER UN DE VOS POUVOIRS POUR RECUPERER UNE BASE. VOUS POUVEZ PERDRE UNE BASE POUR PIOCHER UN POUVOIR.

#### **MULTIPLE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES CARTES D'ATTAQUE. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ DONNER LE NOMBRE DE CARTES D'ATTAQUE JOUEES (AU MOINS UNE). SI L'ATTAQUANT NE PEUT PAS FOURNIR LE NOMBRE DE CARTES, LE TOUR S'ARRETE. SI LE DEFENSEUR NE PEUT PAS FOURNIR LE NOMBRE DE CARTES, IL REPIOCHE UNE MAIN.

#### **LA MOMIE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PRESERVER. APRES AVOIR JOUER UNE CARTE D'ATTAQUE DANS UN DUEL, AU LIEU DE LA DEFAUSSER, VOUS POUVEZ LA PLACER SUR UNE BASE QUE VOUS POSSEDEZ. SI LA BASE EST ATTAQUEE, VOUS AJOUTEZ LES CARTES QUI SONT SUR LA BASE A VOTRE TOTAL D'ATTAQUE.

#### **LE RASSEMBLEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RENFORTS. QUAND VOUS CALCULEZ VOTRE TOTAL D'ATTAQUE, TOUS LES PIONS PRESENTS DANS LE SYSTEME, SAUF CEUX ATTAQUER, SONT AJOUTES A VOTRE TOTAL.

#### **LE MUTANT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE REGENERER. QUAND VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ PIOCHER POUR AVOIR 7 CARTES EN MAIN. VOUS POUVEZ PIOCHER DANS LA PILE OU DANS LA MAIN D'UN JOUEUR.

#### **LE PETIT MUTANT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE REGENERER. QUAND VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ PIOCHER POUR AVOIR 5 CARTES EN MAIN. VOUS PIOCHEZ DANS LA MAIN D'UN JOUEUR. VOUS COMMENCEZ LA PARTIE AVEC 5 CARTES EN MAIN.

#### **LE GRAND MUTANT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE REGENERER. SI VOUS AVEZ MOINS DE 10 CARTES ET QUE VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS PIOCHEZ DANS LA MAIN DE VOTRE ADVERSAIRE AFIN D'AVOIR 10 CARTES EN MAIN.

#### **LA MUTATION (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DEGENERER. QUAND VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, SI VOUS AVEZ PLUS DE 7 CARTES, VOUS POUVEZ DONNER OU DEFAUSSER DES CARTES JUSQU'A AVOIR 7 CARTES.

#### **LE MYSTIQUE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE VOIR. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ DEMANDER A VOTRE ADVERSAIRE S'IL A UN EDIT PARTICULIER. IL DOIT VOUS LE DONNER S'IL EST DANS SA MAIN.

#### **LE NECROMANT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RELEVER LES MORTS. QUAND VOUS PLACEZ DES PIONS DANS LE CONE, VOUS POUVEZ LES PRENDRE DANS LE TROU NOIR.

#### **NEKOT (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU PERDU / GAGNER. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, APRES QUE LES CARTES AIENT ETE REVELEES, VOUS POUVEZ CHOISIR :

- QU'UN JOUEUR QUI GAGNE DES PIONS OU CARTES LES PERD
- QU'UN JOUEUR QUI PERD DES PIONS OU CARTES LES GAGNE.

#### **NERDO (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU CARRE. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, AVANT QUE LES PIONS SOIENT PLACES DANS LE CONE, VOUS POUVEZ METTRE AU CARRE N'IMPORTE QUEL NOMBRE NECESSAIRE AU DUEL.

### **LE VIDE INFERIEUR (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES ENFERS. QUAND UN AUTRE JOUEUR DOIT PIOCHER DES CARTES DANS LA PILE OU JOUE UNE AUTRE CARTE QU'UNE CARTE DE DUEL, IL DOIT PLACER UN DE SES PIONS DANS LE TROU NOIR.

### **LE NETRUNNER (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LIRE LES DONNEES. DANS UN DUEL, APRES QU'UN JOUEUR EST TIRE DES CARTES DANS LA PILE, VOUS POUVEZ REGARDER DANS LA PILE UN NOMBRE DE CARTES EGAL A VOS PIONS IMPLIQUES DANS LE DUEL.

### **LE SENS INTERDIT (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RENVOYER. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ PLACER DES PIONS QUI RETOURNENT DANS LEUR BASE DANS LE TROU NOIR.

### **LA NULLITE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ETEINDRE. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ FORCER UN JOUEUR A NE PAS UTILISER UN DE SES POUVOIRS.

### **L'ORTIE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'IRRITER. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL ET APRES QUE LES ALLIES AIENT ETE DESIGNES, VOUS POUVEZ FORCER UN JOUEUR A PLACER UN PION DANS LE CONE.

### **NORMAL (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'AUCUN POUVOIR. VOUS N'AVEZ PAS DE POUVOIR ET VOUS NE POUVEZ PAS ETRE AFFECTE PAR LES AUTRES POUVOIRS.

### **L'OPTIMISTE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ESPERER. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL EN TANT QU'ATTAQUANT ET QUE VOUS PERDEZ CE DUEL, VOUS POUVEZ FAIRE AU CHOIX : UN AUTRE DUEL, VOUS DEFAUSSEZ DE VOTRE MAIN ET EN REPRENDRE UNE, PERDRE UN DE VOS POUVOIRS ET EN RETIRER UN.

### **L'OPRESSE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE FAIRE PITIE. SI UN JOUEUR VOUS ATTAQUE ET QU'IL POSSEDE PLUS DE BASES QUE VOUS DANS VOTRE SYSTEME, IL DOIT VOUS AUTORISER A CREER UNE BASE DANS SON SYSTEME

### **L'ARTILLERIE ORQUE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE FAIRE DES DOMMAGES. QUAND VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ ENVOYER UN PION DE VOS ADVERSAIRES DANS LE TROU NOIR. VOUS POUVEZ AUSSI ENVOYER UN DE VOS PROPRES PIONS DANS LE TROU NOIR.

### **PATRON (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE FAIRE LE BIEN. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL OU SI VOUS ETES ALLIE, VOUS POUVEZ DONNER UNE CARTE A UN JOUEUR. CETTE CARTE NE PEUT ETRE UNE CARTE DE DUEL. LA PERSONNE A QUI VOUS AVEZ DONNER LA CARTE DOIT LA JOUER.

### **PATRIOTE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'AUGMENTER VOS DEFENSES. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ PLACER DES PIONS SUPPLEMENTAIRES COMME SI VOUS ETIEZ ALLIE AVEC VOUS MEME.

### **NULLITE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ANEANTIR. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ FORCER UN JOUEUR A NE PAS UTILISER SON POUVOIR.

### **SLIM FAST (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE MAIGRIR. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL ET SI UN JOUEUR A MOINS DE CARTES QUE VOUS EN MAIN, VOUS VOUS DEFAUSSEZ AFIN D'AVOIR LE MEME NOMBRE DE CARTES

QUE LUI.

### **LE COUPLE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ETRE 2. SI VOUS AVEZ UN PION SEUL DANS UNE BASE OU DANS LE CONE, VOUS PRENEZ UN DE VOS PIONS DU TROU NOIR POUR LE PLACER A SES COTES.

### **LE RETOUR CINGLANT (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE REPOUSSER. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOTRE ADVERSAIRE NE PEUT UTILISER UN KICKER.

### **LA NOVA (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES POUVOIRS SUPPLEMENTAIRES. QUAND VOUS TIREZ CE POUVOIR, MARQUEZ D'UN SIGNE UN NOMBRE DE PIONS EGAL AU NOMBRE DE JOUEURS DANS LE JEU. CHAQUE FOIS QU'UN PION MARQUE VA AU TROU NOIR, TIREZ ALEATOIREMENT UN POUVOIR SUPPLEMENTAIRE ET QUAND UN PION MARQUE QUITTE LE TROU NOIR, VOUS DEFAUSSEZ UN DES POUVOIRS SUPPLEMENTAIRES DE VOTRE CHOIX.

### **L'ACCIDENT NUCLÉAIRE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'AUCUN SURVIVANT. AVANT QUE LE JEU NE COMMENCE, METTRE SECRETEMENT "UN SITE D'ACCIDENT NUCLEAIRE" POUR CHAQUE JOUEUR DANS LE JEU, SUR UNE PLANETE DANS LE SYTEME DE CHAQUE JOUEUR. POUR FAIRE CELA, FAITES UNE NOTE D'OU CHAQUE SITE EST PLACE. LES PLANETES SONT NUMEROTEES DU COTE DROIT DE CHAQUE JOUEUR, PAR EXEMPLE : " PLANETE ROUGE \*1, PLANETE BLEUE \*3 "ETC. CHAQUE FOIS QU'UN DUEL EST DECLARE SUR UN SITE, IMMEDIATEMENT APRES QUE LE DUEL EST TERMINE, LA PLANETE EST DECLAREE INHABITABLE. LES BASES SUR UNE PLANETE INHABITABLE NE COMPTENT PAS POUR LES CONDITIONS DE VICTOIRE. LES PIONS SUR UNE PLANETE INHABITABLE SONT TRAITES COMME S'ILS ETAIENT DANS UN TROU NOIR SEPRE (C'EST-A-DIRE. UN TUBE DE MOBIUS PEUT ETRE EMPLOYE OU BIEN SUR LE TROU NOIR OU BIEN UNE PLANETE INHABITABLE), MAIS N'AFFECTE PAS LES POUVOIRS AFFECTANT DES PIONS ET LE TROU NOIR. UNE FOIS QUE TOUS LES PIONS D'UNE PLANETE INHABITABLE SONT PARTIS, LA PLANETE N'EST PLUS UN SITE D'ACCIDENT NUCLEAIRE ET VOUS ALORS METTEZ SECRETEMENT UN SITE D'ACCIDENT NUCLEAIRE SUR UNE AUTRE PLANETE DANS LE MEME SYSTEME.

### **OBSTINATION (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE NIER. QUAND VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOTRE ADVERSAIRE PEUT EMPLOYER TOUS SES POUVOIRS SEULEMENT S'IL A UNE BASE SUR CHACUNE DES PLANETES DE SON SYSTEME. IL PERD L'UTILISATION D'UN POUVOIR DE SON CHOIX POUR CHAQUE PLANETE DE SON SYTEME SUR LAQUELLE IL N'A PAS DE BASE.

### **L'ADVERSAIRE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE RESISTER. IMMEDIATEMENT APRES QUE VOUS PERDEZ UNE BASE, VOUS POUVEZ L'ATTAQUER POUR ESSAYER DE LA RECUPERER. LE JEU EST SUSPENDU TANDIS QUE CETTE ATTAQUE A LIEUE

### **L'INVERSEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA NEGATION. QUAND VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, APRES QUE LES CARTES DE DUEL SOIENT JOUEES, MAIS AVANT QU'ELLES SOIENT REVELES, VOUS POUVEZ "NEGATIONNER". TOUTES LES CARTES D'ATTAQUE NEGATIVES DEVIENNENT POSITIVES ET TOUTES LES CARTES D'ATTAQUE POSITIVES DEVIENNENT NEGATIVES. CONTINUEZ LE DEFI NORMALEMENT.

### **L'EVINCEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'EJECTER. CHAQUE FOIS QUE VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ FORCER UN ALLIE D'ENVOYER CES PIONS DANS LE TROU NOIR ET CECI AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT REVELEES.

### **TOUT OU RIEN (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DOUBLER. CHAQUE FOIS QUE VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, UNE FOIS PAR DUEL, VOUS POUVEZ CHOISIR "DE DOUBLER OU DE RENDRE NULLE" LA VALEUR DE N'IMPORTE QUEL NOMBRE REPRESENTANT UNE INTERACTION ENTRE VOUS ET L'ADVERSAIRE :

- LA VALEUR D'UNE CARTE D'ATTAQUE

- LE NOMBRE DE CARTES PRISES POUR UNE CONSOLATION

- LE NOMBRE DE PIONS PERDUS DANS LE TROU NOIR

### **OTHELLO (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CAPTURER. SI VOUS AVEZ JUSTE SAISI UNE BASE SUR UNE PLANETE (MEME SI VOUS AVIEZ DEJA UNE BASE LA) ET QU'UNE BASE D'UN AUTRE JOUEUR SE TROUVE ENTRE CETTE PLANETE ET UNE DE VOS BASES EXISTANTES (MEME SI ELLE EST DANS UN AUTRE SYSTEME), REMPLACEZ SES PIONS PAR LES VOTRES ET LES SIENS VONT AU TROU NOIR.

### **LE NOVICE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'INNOCENCE. UNE FOIS PAR DUEL, VOUS POUVEZ POSER A N'IMPORTE QUEL JOUEUR UNE QUESTION SUR LES REGLES OU AU SUJET DES EFFETS DE N'IMPORTE LEQUELLE DES POUVOIRS, SUR N'IMPORTE QUEL EDIT QUE VOUS CONNAISSEZ. LA QUESTION DOIT AVOIR UNE REPONSE NON AMBIGUE QUI PEUT-ETRE DETERMINEE EN SE REFERANT AUX REGLES OU AUX CARTES. DE PLUS, ELLE DOIT ETRE SUR UNE QUESTION QUI AFFECTE LE JEU. LE JOUEUR DOIT CORRECTEMENT REpondRE DANS LES DIX SECONDES, SANS SE REPORTER AUX REGLES OU AUX CARTES. S'IL N'Y REpond PAS, VOUS METTEZ UN DE CES PIONS DANS LE TROU NOIR.

### **LE PARANOÏDE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CRAINDRE. SI AUCUN JOUEUR N'EST VOTRE ALLIE, ALORS AUCUN JOUEUR NE PEUT S'ALLIER DANS LE DUEL. LES PIONS DES ALLIES RETOURNENT DANS LEUR BASE.

### **NILBOG (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PERTURBER. CHAQUE FOIS QUE VOUS N'ETES PAS IMPLIQUE DANS UN DUEL, AVANT QUE LES CARTES NE SOIENT REVELEES, VOUS POUVEZ CHANGER COMPLETEMENT LES EFFETS DE N'IMPORTE QUELLE ACTION NON-LIEE A UN POUVOIR, AVANT OU IMMEDIATEMENT APRES CETTE ACTION. L'EFFET PEUT AFFECTER LES JOUEURS IMPLIQUES DANS LE DUEL OU TOUS LES ALLIES. AINSI, VOUS POUVEZ :

- SOUSTRAIRE LE NOMBRE DE PIONS DES ALLIES AU LIEU DE LES AJOUTER
- TRANSFORMER UNE CARTE DE DUEL EN CARTE DE COMPROMIS
- LES KICKERS DIVISENT LE RESULTAT AU LIEU DE MULTIPLIER
- LA VALEUR DES CARTES DEVIENT NEGATIVE AU LIEU DE POSITIVE
- LORS D'UN COMPROMIS ON DONNE DES CARTES AU LIEU DE PRENDRE DES CARTES

### **PACIFISTE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA PAIX. SI VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL ET SI VOUS JOUEZ UNE CARTE DE COMPROMIS ET QUE VOTRE ADVERSAIRE JOUE UNE CARTE D'ATTAQUE, VOUS GAGNEZ. SI VOUS JOUEZ TOUS LES DEUX UNE CARTE DE COMPROMIS, VOUS ESSAYEZ DE FAIRE UN DEAL.

### **LA PARTICULE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA SOLITUDE. DANS UN DUEL, SI VOUS AVEZ UN PION DANS LE DUEL, IL VAUT 8. SI VOUS AVEZ DEUX PIONS, LEUR VALEUR COMBINEE EST 5. TROIS PIONS EQUIVALENT A 3 ET SI VOUS AVEZ QUATRE PIONS OUPUS, LEUR VALEUR COMBINEE EST UNE.

### **LA NEGATION (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE VOUS OPPOSER. AVANT QUE LES PIONS NE SOIENT PLACES DANS LE CONE, VOUS POUVEZ MULTIPLIER CHACUNE DES CHOSES SUIVANTES PAR -1 :

- LA VALEUR DES CARTES D'ATTAQUE
- LA VALEUR DES KICKERS
- LA VALEUR DE RENFORTS
- LA VALEUR DES PIONS DANS LE DUEL
- LE NOMBRE DE CARTES DE CONSOLATION PRISES (LE JOUEUR PRENANT LA CONSOLATION DONNE DES CARTES)

### **LA PRODUCTIVITÉ (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA RECOMPENSE. CHAQUE FOIS QUE VOUS GAGNEZ UN DÉFI, VOUS PIOCHEZ UNE CARTE DANS LA PIOCHE POUR CHAQUE BASE QUE VOUS AVIEZ DANS LE SYSTÈME DÉFIÉ.

### **PSIONIC (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE DESTRUCTION. PENDANT VOTRE TOUR, UNE FOIS PAR DÉFI, VOUS POUVEZ PLACER N'IMPORTE QUEL NOMBRE DE VOS PIONS DANS LE TROU NOIR. POUR CHAQUE DEUX PIONS QUE VOUS PLACEZ DANS LE TROU NOIR, VOUS POUVEZ PLACER UN PION DE VOTRE CHOIX DANS LE TROU NOIR OU EXAMINER LA MAIN D'UN AUTRE JOUEUR ET LE FAIRE SE DEFAUSSER D'UNE CARTE DE VOTRE CHOIX.

### **L'ADVERSAIRE PSYCHIQUE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE PURGER. CHAQUE FOIS QU'UN AUTRE JOUEUR VOUS FAIT PERDRE UNE CARTE (CAUSOLATION, POUVOIR ETC...), VOUS POUVEZ LE FORCER A PERDRE UNE CARTE DE SON CHOIX OU ALEATOIREMENT POUR CHAQUE CARTE QUE VOUS AVEZ PERDUE.

### **LA PILE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR D'ENTASSER. TOUS LES JOUEURS SAUF VOUS DOIVENT TENIR LEURS CARTES DANS DES PILES SÉPARÉES DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE DONT VOUS CHOISISSEZ, DE GAUCHE À DROITE : CARTES D'ATTAQUE, CARTES DE COMPROMIS, EDITS, KICKERS ET RENFORTS. LE NOMBRE DE CARTES DANS CHAQUE PILE DOIT ÊTRE MONTRÉ.

### **LES ARTILLEURS ORC (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES DOMMAGES. A CHAQUE FOIS QUE VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL ET QUE C'EST VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ FORCER VOTRE ADVERSAIRE (MEME ALLIE) À JETER UNE CARTE CHOISIE ALÉATOIREMENT. VOUS CHOISISSEZ ALORS UNE CARTE DE VOTRE MAIN POUR LA JETER.

### **LE PACTE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DES POUVOIRS CACHÉS. AU DÉBUT DU JEU, PRENER UN POUVOIR CACHÉ POUR CHAQUE BASE QUE VOUS AVEZ. A CHAQUE FOIS QUE VOUS GAGNEZ UNE BASE, PRENEZ UN POUVOIR CACHÉ. VOUS POUVEZ UTILISER UN POUVOIR CACHÉE À TOUT MOMENT, MAIS VOUS POUVEZ SEULEMENT AVOIR UN SEUL POUVOIR CACHÉ EN SERVICE À LA FOIS, ET IL DOIT ÊTRE JETÉ APRÈS LA FIN DU DUEL ACTUEL, OU LE PROCHAIN SI LE POUVOIR EST EMPLOYE ENTRE LES DUELS.

### **PAROXYSMES (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA HAINE. QUAND C'EST VOTRE TOUR, VOUS MULTIPLIEZ VOTRE TOTAL D'ATTAQUE PAR LE NOMBRE DE VOS PIONS SITUÉS DANS LE CONE. TOUTES LES FOIS QU'UN JOUEUR DÉPLACE UN CERTAIN NOMBRE DE SES PIONS DANS LE CONE, IL PEUT À LA PLACE DÉPLACER UN CERTAIN NOMBRE DE VOS PIONS ÉGAL AU NOMBRE QU'IL AURAIT PRIS.

### **PAVLOV (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE CONDITIONNER. QUAND VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ DONNER À L'ADVERSAIRE UNE CARTE. S'IL IL LA JOUE, TOUS LES PIONS QU'IL PERD DANS LE DUEL RETOURNENT DANS LEURS BASES. S'IL NE LA JOUE PAS, VOUS RECUPEREZ CETTE CARTE ET L'ADVERSAIRE PERD UN PION À LA FIN DU DUEL (VOUS LE CHOISISSEZ).

### **LA PUISSANCE DU PENTAFORME (O)**

VOUS AVEZ LA PUISSANCE D'ÉVOLUER. APRÈS AVOIR TIRER CE POUVOIR AU DÉBUT DE LA PARTIE, VOUS TIREZ CINQ POUVOIRS SUPPLÉMENTAIRES ET VOUS LES EMPILER. LE POUVOIR DU DESSUS EST UTILISÉ QUAND VOUS N'AVEZ AUCUNE BASE EXTERNE. LE PROCHAIN POUVOIR EST EMPLOYE QUAND VOUS AVEZ UNE BASE EXTERNE, ETC...

### **LA PESTE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA MALADIE. TOUTES LES FOIS QUE VOUS ETES IMPLIQUE DANS UN DUEL ET QUE C'EST VOTRE TOUR, VOUS FORCEZ VOTRE ADVERSAIRE À PAYER UNE PÉNALITÉ DE VOTRE CHOIX DE CETTE LISTE :

- JETER SA PLUS HAUTE CARTE D'ATTAQUE
- JETER UNE CARTE DE COMPROMIS
- JETER UN EDIT
- PERDRE TROIS PIONS.

UNE FOIS QUE VOUS AVEZ CHOISI UNE PÉNALITÉ, VOUS NE POUVEZ PAS LA CHOISIR ENCORE AVANT QUE LES CHOIX SOIENT EPUISÉS.

#### **LE STOP (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE REFAIRE. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ JETER VOTRE MAIN ET ORDONNER LA FIN DU TOUR.

#### **TREMBLEMENT DE TERRE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA CALAMITÉ. QUAND LE PION DESIGNANT UN SYSTÈME EST TIRÉ, VOUS POUVEZ ENLEVER UN PION SUR CHAQUE PLANÈTE DE CE SYSTÈME.

#### **RAMBO (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE MACHISME. VOUS POUVEZ REFUSER DE PRENDRE OU DE DONNER UNE CONSOLATION.

#### **LE PRÉDICATEUR (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE FAIRE DES CROYANCES. SI VOUS ÊTES IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, VOUS POUVEZ PLACER UN MARQUEUR À CÔTÉ D'UNE DE VOS BASES ET À CÔTÉ D'UNE BASE DE VOTRE ADVERSAIRE. LE GAGNANT DU DUEL ENVOIE LES PIONS DU PERDANT SITUÉS PRÈS DE LA BASE DÉSIGNÉ DANS LE TROU NOIR.

#### **COLLE (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE L'IMMOBILITÉ. VOS PIONS PEUVENT SEULEMENT ÊTRE ENLEVÉS DES BASES SI CES PIONS DÉFENDENT UNE BASE OU SI VOUS LES DÉPLACEZ VOLONTAIREMENT (PAR EXEMPLE POUR LES METTRE DANS LE CÔNE).

#### **L'ASPIRATION (O)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE LA PURIFICATION. TOUTES LES FOIS QUE VOUS PERDEZ UNE OU PLUSIEURS BASES, VOUS POUVEZ ASPIRER UN MÊME NOMBRE DE BASES. VOUS INDIQUEZ QUEL JOUEUR(S) DOIT LES PERDRE, ET COMBIEN DE BASES LE JOUEUR DOIT PERDRE. LES BASES PERDUES SONT ASPIRÉES DANS LE TROU NOIR.

#### **LE SUICIDE (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DU MARTYR. TOUTES LES FOIS QUE VOUS ÊTES LE JOUEUR ATTAQUANT, APRÈS QUE LES CARTES AIENT ÉTÉ POSÉES, MAIS AVANT QUE LES RÉSULTATS ONT ÉTÉ DÉTERMINÉS, VOUS POUVEZ ENVOYER UN CERTAIN NOMBRE DE VOS PIONS DANS LE TROU NOIR. POUR CHAQUE PION ENVOYÉ DANS LE TROU NOIR, VOUS POUVEZ AJOUTER UN À VOTRE TOTAL D'ATTAQUE, OU FORCER LE JOUEUR PRENANT UNE CONSOLATION DE TIRER UNE CARTE SUPPLÉMENTAIRE.

#### **SUPERVILAIN (F)**

VOUS AVEZ LE POUVOIR DE METTRE EN DANGER. SI VOUS N'ÊTES PAS IMPLIQUÉ DANS UN DUEL, APRÈS QUE DES CARTES DE DUEL AIENT ÉTÉ RÉVÉLÉES, SI C'EST LE DÉFENSEUR QUI A GAGNÉ, VOUS POUVEZ ÉCHANGER SA CARTE DE DUEL AVEC UN DE VOS PROPRES CARTES DE SORTE QUE LE JOUEUR DÉFENSIF PERDE.

#### **LA BOSSE (O)**

VOUS AVEZ LA PUISSANCE D'AUGMENTER. À CHAQUE FOIS QUE C'EST À VOUS DE JOUER, VOUS AUGMENTEZ VOTRE MAIN JUSQU'À AVOIR LE MÊME NOMBRE DE CARTE QUE LE JOUEUR QUI EN POSÈDE LE PLUS.