

MUTAGENO DE FUEGO GRIS Ω

Al principio de un combate terrestre contra dos o más unidades de tierra no controladas por el jugador Yin:

Reemplaza 1 infantería de tu adversario por 1 infantería de tus refuerzos.

Luego devuelve esta carta al jugador del Yin.

CONTENCION Ω

Después de que otro jugador mueva naves a un sistema que contenga 1 o más de tus unidades:

Puedes colocar una ficha de Mando de la reserva de dicho jugador en cualquier sistema que no sea de inicio.

Después devuelve esta carta al jugador Arborec.

CONSENTIMIENTO Ω

Cuando el jugador Winnu resuelve una Acción Estratégica:

No necesitas gastar o colocar una ficha de estrategia para resolver la habilidad secundaria de dicha carta.

Luego devuelve esta carta al jugador Winnu.

BASE DE ABASTECIMIENTO

Después de que otro jugador active un sistema que contenga tus unidades:

Gana 3 materiales y después elige a otro jugador que gane 1 material.

Todos las miradas se volvieron hacia el cielo que se oscurecía mientras el único cambio de suministros superviviente atravesaba la puerta. "¡Revisad todos esos y mandad el último cargamento a nuestros aliados!" Grito Hornugh bajo el sonido de los motores.

PRODUCCIÓN DE CAZAS

Acción: Coloca un caza de tus refuerzos en cada sistema que contenga 1 o más de tus espacio-puertos o unidades con capacidad no pueden ser colocados en sistemas que contengan naves de otros jugadores.

Tesis sonrió mientras su reliciente nave se elevaba desde la cubierta de vuelo - Por fin, ese modelo vizconde iba a probar la superioridad del combate espacial Navali, "preparados", síseo en el comunicador.

BOMBARDEO MASIVO

Al comenzar una invasión:

Todas las naves en el sistema activo que no sean cazas y que no tengan BOMBARDEO, ganan BOMBARDEO 6 hasta el final de la invasión.

"Esto nunca fue diseñado para utilizarse de esta forma. Esta es una idea terrible." Tal fragilidad apretando sus manos. "Bueno, ¡por supuesto que lo es!" sonrió Dart mientras opacaba con su pulso el botón de apertura. "Pero tenemos como unos sesenta kilómetros de sopresos y nada que perder".

CENTRIFUGADORA EMBRIONARIA Ω

LA HERMANDAD DEL YIN

Después de producir unidades, coloca hasta 2 de tus unidades de infantería de tus refuerzos en cualquier planeta que controles o en cualquier área de espacio que contenga 1 o más de tus naves.

???_REDACTED_???

DESTRUCTOR NEKRO

Cuando esta unidad utilice su ARTILLERÍA ANTICAZAS, cada resultado de 9 ó 10 también destruirá 1 unidad de Infantería que tu adversario tenga en la zona de espacio del sistema activo

♦ ARTILLERÍA ANTICAZAS 6 (X3)

1 7 2 1

COSTE COMBATE MOVIMIENTO CAP. TRANS.

FINANCIACION PARA LA GUERRA Ω

Después de tirar los dados durante un combate espacial:

Puedes volver a tirar todos los dados de tu adversario.

Puedes volver a tirar cualquier cantidad de tus dados.

Después devuelve esta carta al jugador Letnev.

PLAN MAESTRO

Después de realizar una acción:

Puedes realizar una acción adicional este turno.

"Victor entrelazó sus largos dedos con una sonrisa pícnica. Unen están oquillas. La reputación del especialista técnico estaba justificada; hasta los peones pueden destornar ejes."

REAGRUPARSE

Al activar un sistema que contenga naves de otro jugador:

Coloca dos fichas de Mando de tu reserva en tu reserva de Flota

El avance de la Federación no iba a ser detenido - Hoy no. Clíntle sintió su empuje en todos los canales abiertos. "¡Ejército, con una voz fuerte y firme. Amigos, ¡hoy nuestras acciones serán inscritas en las páginas de las leyendas!"

INTERROMPIR FRECUENCIA

Después de que otro jugador haga una tirada de BOMBARDEO, CANÓN ESPACIAL o ARTILLERÍA ANTI-CAZAS:

Dicho jugador ha de volver a tirar todos sus dados.

"No acepté esto de esa escoria despreciable. Guiné pero mientras su empuje continuo se comunicaba con el sistema de navegación del nombre. La posición de la Masopar, repetidamente y se repitió repetidamente, la posición quedó a un lado de forma inofensiva."

???_EXCEPTION_NO_ID_???

EL VIRUS NEKRO

Los demás jugadores no pueden mover naves a través de sistemas que contengan estructuras tuyas. Cada planeta que contenga al menos 1 de tus estructuras gana la capacidad PRODUCCIÓN 1 como si fuera una unidad.

REACTOR MAGNUS Ω

LAS ASCUAS DE MUAAT

Tus naves pueden moverse al interior de supernovas.

Cada supernova que contenga una o más de tus unidades gana la capacidad de PRODUCCIÓN 5 como si fuera una unidad tuya.

GENERADOR AGUJEROS DE GUSANO Ω

LOS FANTASMAS DE CREUSS

Acción: Agota esta carta para colocar o mover una ficha de Agujero de gusano Creuss en un sistema que contenga un planeta controlado por tí o bien a un sistema que no sea de origen y que no contenga naves de otro jugador.

MEJORAS CIBERNETICAS Ω

Al ganar fichas de Mando durante la fase de estado:

Gana una ficha de Mando adicional.

Después devuelve esta carta al jugador L1Z1X.

INFORMACION PRIVILEGIADA

Después de que una agenda sea revelada:

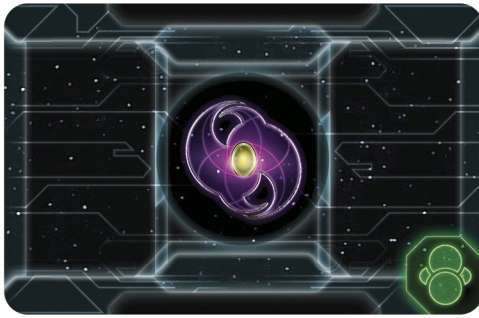
Mira la carta superior del mazo de agenda.

"M. aban bozestó. Más obstruccionismo político. La política podía ser tan aburrida en las ocasiones. Además ella sabía como iba a salir esta votación... nada bien... pero nada bien..."

PLAGIO

Acción: Gasta 5 de influencia y elige una tecnología que no sea de fabricación desarrollada por uno de tus vecinos, gana esa tecnología.

Los siglos Yssari entregaron a Connor su pequeño paquete a quien a su vez hizo entrega del mismo a los ingenieros de la Federación con una sonrisa sonriente. "¡Ahora, caballeros!" dijo, con una mano en su rifle, tan cuando a esos cabos sueltos."



ESCUDOS REFLECTANTES

Cuando una de tus naves utiliza la capacidad de **RESISTENCIA AL DAÑO** durante el combate espacial:

Produce 2 impactos contra las naves del oponente en el sistema activo.

"¡Pi se encierran en el hornos de Hesh aplaudiendo el éxito mientras el escudo antipropio destruye los cruceros mercenarios!"

SANCIÓN

Después de revelar una agenda:

No puedes votar esta agenda. Predice en voz alta el resultado. Si tu predicción es correcta, cada jugador que haya votado dicho resultado devuelve 1 ficha de Mando de su reserva de Flota a la reserva.

A este juego podemos jugar ambos...

MÁQUINA DE GUERRA

Cuando 1 o más de tus unidades utiliza **PRODUCCIÓN**:

Añade +4 al valor total de tu **PRODUCCIÓN** en el sistema y reduce el coste combinado de las unidades producidas en 1.

"Esto habría llevado semanas para reemplazarlo si lo hubieras encendido al revés". Dijo Varish mientras robaba el banco de super capacitadores. "Ya está, ¡dale con!"

ALTERAR LAS ELECCIONES

Después de revelar una agenda:

Durante esta votación la votación comienza con el jugador a la derecha del portavoz y continúa en sentido antihorario.

WESTRO NULL IDI TORRE INTENTO SEPARAR DEL <<VIA-42887 EL ORDEN SUPRARIA DEL <<VIA-890001 CAOS << ES NUESTRA MANO LA QUE CONTROLA EL RESULTADO <<

ERUPCION SOLAR

Después de activar un sistema:

Durante esta fase de movimiento, otros jugadores no pueden utilizar la capacidad de **CANON ESPACIAL** contra ti.

Meian se preparó para el combate al entrar con la flota en el sistema Oridian, pero no había ningún dón Valdría esperarlos. La pequeña por la erupción solar había un conato. Hadrian pasó desperdiciados por completo.

ESCUADRON FANTASMA

Después de que un jugador declare las tropas que van a aterrizar en un planeta que controles:

Mueve cualquier número de fuerzas terrestres de un planeta que controles en el sistema activa a otro planeta que controles en dicho sistema.

La avanzadilla L esperaba encontrar el enclave abandonado, lo que se encontraron, para su desgracia, fue a Connor.

CONTROLAR LA ENERGIA

Después de que actives una anomalía:

Repón tus exportaciones.

"Manipular el cosmos era un poder reservado a los dioses". Rowi escupió en el suelo mientras su artefacto tricueto de la anomalía. "A partir de ahora, no"

IMITACION

ACCIÓN: Gasta 3 de influencia para robar un objetivo secreto.

"Por cierto, Connor continuó riéndose. "Aquien me dijo esto me iba... Creo que estaba destinado a nuestro querido amigo Suckan. Seguro que en contrarios un buen uso que e darle."

CONTRAGOLPE

Después de que un jugador active un sistema que contenga 1 de tus fichas de Mando:

Devuelve tu ficha de Mando a tu reserva táctica.

"Esto es lo que tiene la lealtad". Medrida Iflor, dando la vuelta a una de sus piezas para ponerla de su lado. "Puede ser comprada."

RED DE DEFENSA MAGEN Ω

Al comienzo de la fase de combate terrestre en un planeta que contiene una o más de tus estructuras, puedes producir 1 impacto y asignarlo a 1 de las unidades terrestres de tu adversario.

RED DE DEFENSA MAGEN Ω

Al comienzo de la fase de combate terrestre en un planeta que contiene una o más de tus estructuras, puedes producir 1 impacto y asignarlo a 1 de las unidades terrestres de tu adversario.

MÁQUINA DE GUERRA

Cuando 1 o más de tus unidades utiliza **PRODUCCIÓN**:

Añade +4 al valor total de tu **PRODUCCIÓN** en el sistema y reduce el coste combinado de las unidades producidas en 1.

"Esto habría llevado semanas para reemplazarlo si lo hubieras encendido al revés". Dijo Varish mientras robaba el banco de super capacitadores. "Ya está, ¡dale con!"

RED DE DEFENSA MAGEN Ω

Al comienzo de la fase de combate terrestre en un planeta que contiene una o más de tus estructuras, puedes producir 1 impacto y asignarlo a 1 de las unidades terrestres de tu adversario.

RED DE DEFENSA MAGEN Ω

Al comienzo de la fase de combate terrestre en un planeta que contiene una o más de tus estructuras, puedes producir 1 impacto y asignarlo a 1 de las unidades terrestres de tu adversario.

MÁQUINA DE GUERRA

Cuando 1 o más de tus unidades utiliza **PRODUCCIÓN**:

Añade +4 al valor total de tu **PRODUCCIÓN** en el sistema y reduce el coste combinado de las unidades producidas en 1.

"Esto habría llevado semanas para reemplazarlo si lo hubieras encendido al revés". Dijo Varish mientras robaba el banco de super capacitadores. "Ya está, ¡dale con!"

RED DE DEFENSA MAGEN Ω

Al comienzo de la fase de combate terrestre en un planeta que contiene una o más de tus estructuras, puedes producir 1 impacto y asignarlo a 1 de las unidades terrestres de tu adversario.

RED DE DEFENSA MAGEN Ω

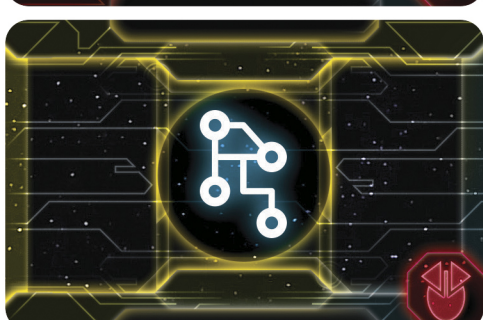
Al comienzo de la fase de combate terrestre en un planeta que contiene una o más de tus estructuras, puedes producir 1 impacto y asignarlo a 1 de las unidades terrestres de tu adversario.

MÁQUINA DE GUERRA

Cuando 1 o más de tus unidades utiliza **PRODUCCIÓN**:

Añade +4 al valor total de tu **PRODUCCIÓN** en el sistema y reduce el coste combinado de las unidades producidas en 1.

"Esto habría llevado semanas para reemplazarlo si lo hubieras encendido al revés". Dijo Varish mientras robaba el banco de super capacitadores. "Ya está, ¡dale con!"



RED DE DEFENSA MAGEN Ω

Al comienzo de la fase de combate terrestre en un planeta que contiene una o más de tus estructuras, puedes producir 1 impacto y asignarlo a 1 de las unidades terrestres de tu adversario.

ARMA BACTERIOLOGICA X-89 Ω

Después de que 1 o más de tus unidades utilice la capacidad de BOMBARDEO contra un planeta, si al menos 1 infantería de tu adversario fué destruida, puedes destruir toda la infantería de tu adversario en ese planeta.

ARMA BACTERIOLOGICA X-89 Ω

Después de que 1 o más de tus unidades utilice la capacidad de BOMBARDEO contra un planeta, si al menos 1 infantería de tu adversario fué destruida, puedes destruir toda la infantería de tu adversario en ese planeta.

RED DE DEFENSA MAGEN Ω

Al comienzo de la fase de combate terrestre en un planeta que contiene una o más de tus estructuras, puedes producir 1 impacto y asignarlo a 1 de las unidades terrestres de tu adversario.

ARMA BACTERIOLOGICA X-89 Ω

Después de que 1 o más de tus unidades utilice la capacidad de BOMBARDEO contra un planeta, si al menos 1 infantería de tu adversario fué destruida, puedes destruir toda la infantería de tu adversario en ese planeta.

ARMA BACTERIOLOGICA X-89 Ω

Después de que 1 o más de tus unidades utilice la capacidad de BOMBARDEO contra un planeta, si al menos 1 infantería de tu adversario fué destruida, puedes destruir toda la infantería de tu adversario en ese planeta.

ARMA BACTERIOLOGICA X-89 Ω

Después de que 1 o más de tus unidades utilice la capacidad de BOMBARDEO contra un planeta, si al menos 1 infantería de tu adversario fué destruida, puedes destruir toda la infantería de tu adversario en ese planeta.

ARMA BACTERIOLOGICA X-89 Ω

Después de que 1 o más de tus unidades utilice la capacidad de BOMBARDEO contra un planeta, si al menos 1 infantería de tu adversario fué destruida, puedes destruir toda la infantería de tu adversario en ese planeta.

ARMA BACTERIOLOGICA X-89 Ω

Después de que 1 o más de tus unidades utilice la capacidad de BOMBARDEO contra un planeta, si al menos 1 infantería de tu adversario fué destruida, puedes destruir toda la infantería de tu adversario en ese planeta.

ARMA BACTERIOLOGICA X-89 Ω

Después de que 1 o más de tus unidades utilice la capacidad de BOMBARDEO contra un planeta, si al menos 1 infantería de tu adversario fué destruida, puedes destruir toda la infantería de tu adversario en ese planeta.

HYPER METABOLISMO

Durante la fase de estado, gana 3 fichas de mando en lugar de 2.

HYPER METABOLISMO

Durante la fase de estado, gana 3 fichas de mando en lugar de 2.

HYPER METABOLISMO

Durante la fase de estado, gana 3 fichas de mando en lugar de 2.

HYPER METABOLISMO

Durante la fase de estado, gana 3 fichas de mando en lugar de 2.

HYPER METABOLISMO

Durante la fase de estado, gana 3 fichas de mando en lugar de 2.

HYPER METABOLISMO

Durante la fase de estado, gana 3 fichas de mando en lugar de 2.

DIPLOMACIA

2

CAPACIDAD PRINCIPAL:

♦ Elige un sistema que no sea el de Mecatol Rex que contenga un planeta controlado por ti; todos los demás jugadores cogen 1 ficha de Mando de sus refuerzos y la colocan en el sistema elegido. Luego prepara hasta 2 planetas agotados que controles.

CAPACIDAD SECUNDARIA:

♦ Gasta 1 ficha de tu reserva de estrategia para preparar hasta 2 planetas agotados que controles.

