

## INFORMAÇÃO INTERNA

Depois que uma pauta é revelada:

Olhe a carta do topo do baralho de pauta.

*M'aban bocejou. Outra obstrução. A política às vezes consegue ser tão insípida. Além disso, ela já sabia como isso iria acabar. Nada bem. Realmente nada bem...*

## PLAGIAR

**AÇÃO:** Gaste 5 de influência e escolha uma tecnologia que não seja de facção que um dos seus vizinhos possuem; ganhe esta tecnologia.

*O Yssaril entregou o presente a Connor, que por sua vez o passou para os engenheiros de Sol com um sorriso sinistro. "Pois bem, rapazes", disse ele, com uma das mãos na espingarda, "sobre aquele assunto inacabado..."*

## PLANO DE MESTRE

Depois que você realizar uma ação:

Você pode realizar uma ação adicional neste turno.

*Viktor entrelaçou seus longos dedos com um sorriso malicioso. Unlenn ficaria orgulhoso. A reputação do estrategista era bem merecida; até os peões podem destronar reis.*

## COMÍCIO

Depois que você ativar um sistema que contiver naves de outro jogador:

Coloque 2 marcadores de comando dos seus reforços em seu acervo de frota.

*O avanço da Federação não será interrompido - não hoje. Claire configurou sua transmissão para tocar em todos os canais abertos. Ela começou, sua voz feroz e inabalável: "Amigos! Neste dia, nossos nomes serão gravados nas páginas das lendas"*

## FREQUÊNCIA EMBARALHADA

Depois que outro jogador fizer uma rolagem de **BOMBARDEIO**, **ARTILHARIA ESPACIAL** ou **BARREIRA ANTI-CAÇA**:

Aquele jogador rerrola todos os dados dele.

*"Não vou aceitar isso dessa escória inútil!" Feng rosou enquanto seu enigmático companheiro mexia no painel de navegação da nave. A Memória tremeluziu, mudou de posição e o tiro passou inofensivamente.*

## BASE DE FORNECIMENTO

Depois que outro jogador ativar um sistema que contiver unidades suas:

Ganhe 3 bens de comércio. Em seguida, escolha outro jogador para ganhar 1 bem de comércio.

*Todos os olhos se voltaram para o céu escuro enquanto o único caminhão de suprimentos sobrevivente passava pelos portões. "Faça o check-in e envie a última remessa para nossos aliados!" Harrugh gritou acima do barulho dos motores.*

## RECRUTAMENTO DE CAÇAS

**AÇÃO:** Coloque 1 caça dos seus reforços em cada sistema que contiver 1 ou mais de suas docas espaciais ou unidades que possuam capacidade; eles não podem ser colocados em sistemas que contiver naves de outros jogadores.

*Tesla sorriu quando sua nave cintilante decolou do convés - finalmente, aquele maldito visconde experimentaria a superioridade do combate aéreo das Naalu. "Prepare-se", ela sibilou na comunicador.*

## BOMBARDEIO SURPRESA

No início de uma invasão: Cada uma de suas naves que não sejam caças no sistema ativo que não possuam **BOMBARDEIO** ganham **BOMBARDEIO 6** até o final da invasão.

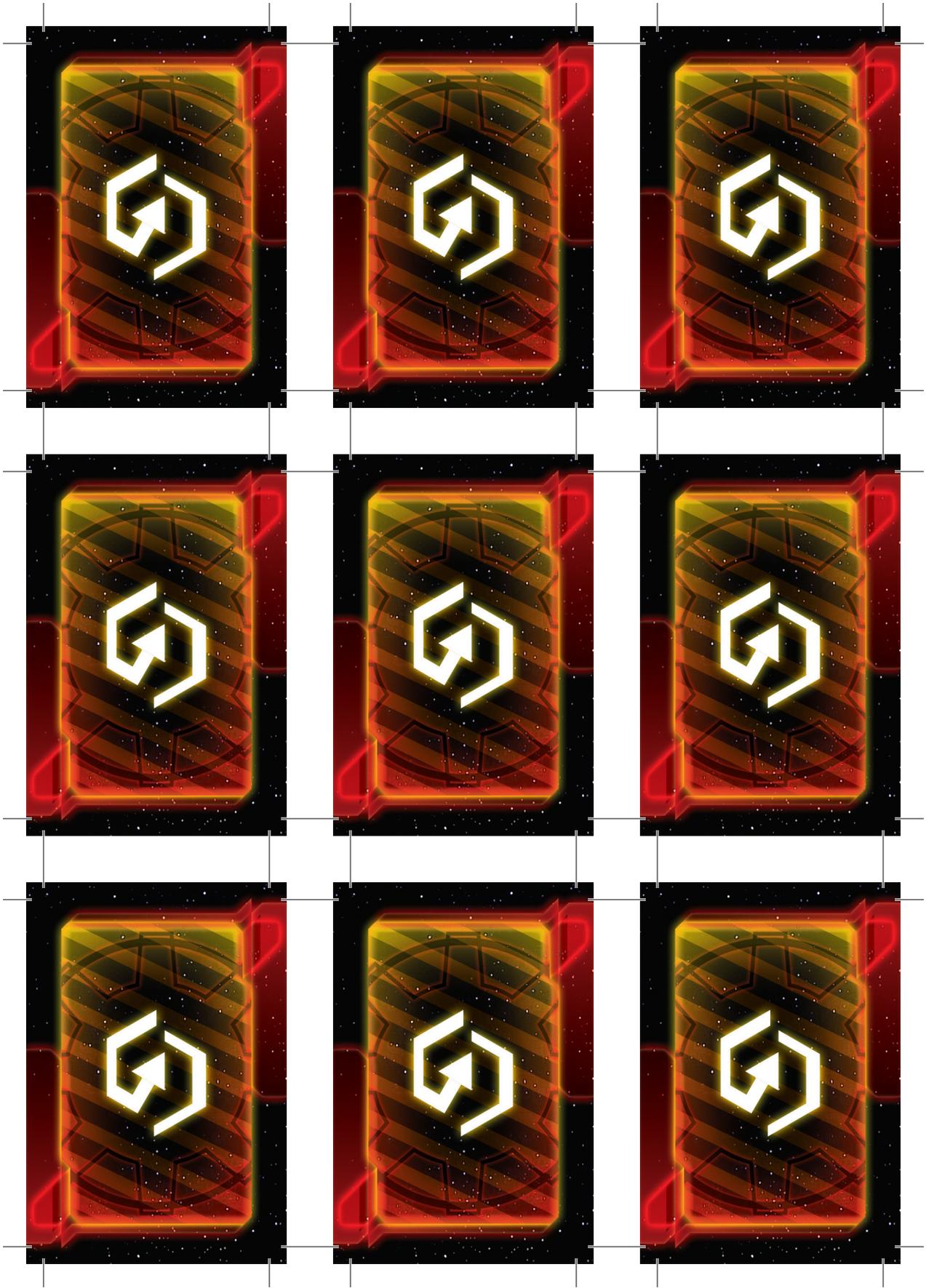
*"Isso não foi feito para ser usado assim. É uma ideia te-terrível". Tai balbuciou, torcendo as mãos. "Oras, mas claro que é", Dart sorriu, descendo a mão na trava de liberação. "Mas temos cerca de sessenta quilotons de 'surpresa' e nada a perder!"*

## APROVEITAR ENERGIA

Depois que você ativar uma anomalia:

Reabasteça seus commodities.

*"Manipular o cosmos era um poder reservado aos deuses". Rowl cuspiu no chão enquanto sua engenhoca zumbia ganhando vida. "Não mais!"*



### HACKEAR ELEIÇÃO

Depois que uma pauta for revelada:

Durante esta pauta, a votação é iniciada com o jogador à direita do porta-voz e continua em sentido anti-horário.

*SEU [ID NULO] MONUMENTAL JOGO NÃO SERVIRÁ PARA NADA<< [VAR:42687] A ORDEM SURGIRÁ DO [VAR:89001] CAOS<< É A NOSSA MÃO QUE CONTROLA O RESULTADO<<*

### BLINDAGEM REFLETORA

Quando uma de suas naves usar **SUPORTAR DANO** durante um combate:

Gere 2 acertos contra as naves do seu oponente no sistema ativo.

*Prít subiu no ombro de Hesh, batendo palmas alegremente quando a blindagem entrópica despedaçou os cruzadores mercenários.*

### PERSONIFICAÇÃO

**AÇÃO:** Gaste 3 de influência para comprar 1 objetivo secreto.

*“Aliás”. Connor continuou, perplexo. “Alguém acabou de me entregar isto quando eu estava saindo. Acho que era para nosso querido amigo Sucaban. Vamos conseguir fazer bom uso disso”.*

### ERUPÇÃO SOLAR

Depois que você ativar um sistema:

Durante este movimento, outros jogadores não podem usar **ARTILHARIA ESPACIAL** contra suas naves.

*Meian se preparou para o combate quando a frota entrou no sistema Ordiniiano, mas não havia drones. Valefar esperando para enfrentá-los. A estratégia da erupção solar foi um sucesso - eles estavam completamente indetectáveis.*

### SANÇÃO

Depois que uma pauta for revelada:

Você não pode votar nessa pauta. Preveja em voz alta o resultado dessa pauta. Se sua previsão estiver correta, cada jogador que votou nesse resultado devolve 1 marcador de comando do acervo de frota para os reforços deles.

*Dois podem jogar este jogo.*

### CONTRAGOLPE

Depois que um jogador ativar um sistema que contiver 1 dos seus marcadores de comando:

Devolva esse marcador de comando para o seu acervo tático.

*“Esse é o ponto sobre lealdade -” refletia Viktor enquanto virava uma das peças distraidamente e olhava para o lado. “Ela pode ser comprada”.*

### ESQUADRÃO FANTASMA

Depois que um jogador alocar unidades para um planeta sob seu controle:

Mova qualquer quantidade de forças terrestres de qualquer planeta sob seu controle no sistema ativo para qualquer outro planeta sob seu controle no sistema ativo.

*A equipe especial L1 esperava encontrar o posto avançado abandonado. O que eles encontraram - infelizmente para eles - fora Connor.*

### MÁQUINA DE GUERRA

Quando 1 ou mais de suas unidades usar **PRODUÇÃO**:

Aplique +4 ao valor total de **PRODUÇÃO** de suas unidades e reduza em 1 o custo somado das unidades produzidas.

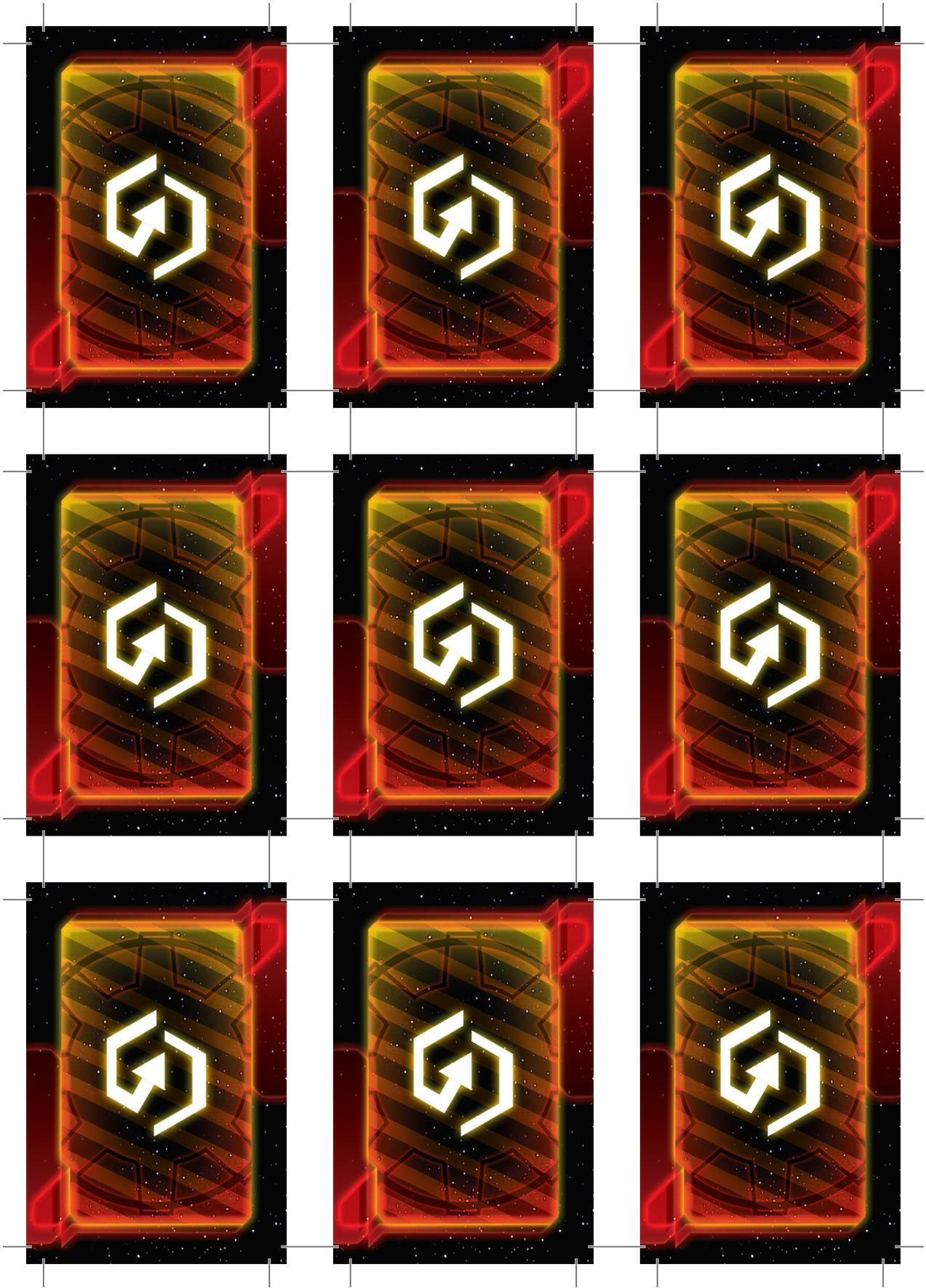
*“Isso levaria semanas para trocar se você tivesse executado ao contrário”. Varish disse enquanto girava o massivo supercapacitor de energia. “Ok, pode ligar!”*

### MÁQUINA DE GUERRA

Quando 1 ou mais de suas unidades usar **PRODUÇÃO**:

Aplique +4 ao valor total de **PRODUÇÃO** de suas unidades e reduza em 1 o custo somado das unidades produzidas.

*A estação vibrou quando o dispositivo ganhou vida, emitindo um zumbido agudo nos ouvidos de Varish. “Os micro-buracos de minhoca estão girando a 19 quilohertz”, lia Cole. “O campo entrópico está estável”.*



**MÁQUINA DE GUERRA**

Quando 1 ou mais de suas unidades usar **PRODUÇÃO**:  
 Aplique +4 ao valor total de **PRODUÇÃO** de suas unidades e reduza em 1 o custo somado das unidades produzidas.

*As instalações automatizadas de produção se preparavam com nova intensidade, luzes brilhavam enquanto os drones de montagem aumentavam sua velocidade para conseguir acompanhar.*

**MÁQUINA DE GUERRA**

Quando 1 ou mais de suas unidades usar **PRODUÇÃO**:  
 Aplique +4 ao valor total de **PRODUÇÃO** de suas unidades e reduza em 1 o custo somado das unidades produzidas.

*"Varish, avise os comandantes que eles podem entrar em contato com a Tetrarquia. Diga a eles que a montagem do esquadrão de caças estará pronta antes do previsto e abaixo do orçamento".*

**FINANCIAMENTO DE GUERRA Ω**

Depois que você e seu oponente rolarem dados durante o combate espacial:  
 Você pode rerrolar todos os dados de seu oponente.  
 Você pode rerrolar qualquer quantidade dos seus dados.  
 Em seguida, devolva esta carta ao jogador Letnev.

**AGENTE MUTAGÊNICO DE FOGO CINZENTO Ω**

No início de um combate terrestre contra 2 ou mais forças terrestres que não estão sob o controle do jogador Yin:  
 Substitua 1 unidade de infantaria do seu oponente por 1 unidade de infantaria dos seus reforços.  
 Em seguida, devolva esta carta ao jogador Yin.

**ENTRAVE Ω**

Depois que outro jogador mover navas para um sistema que contiver 1 ou mais das suas unidades:  
 Você pode colocar 1 marcador de comando dos reforços daquele jogador em qualquer sistema não-natal.  
 Em seguida, devolva esta carta ao jogador Arborec.

**CONSENTIMENTO Ω**

Quando o jogador Winnu realizar uma ação estratégica:  
 Você não precisa gastar ou colocar um marcador de comando para realizar a habilidade secundária daquela carta de estratégia.  
 Em seguida, devolva esta carta ao jogador Winnu.

**APRIMORAMENTOS CIBERNÉTICOS Ω**

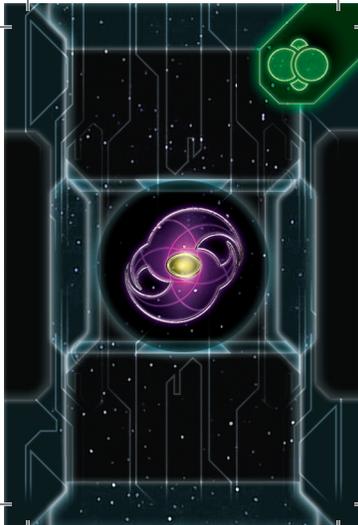
Quando você ganhar marcadores de comando durante a fase de situação:  
 Ganhe 1 marcador de comando adicional.  
 Em seguida, devolva esta carta ao jogador L1Z1X.

**GERADOR DE BURACOS DE MINHOCA Ω**  
 OS ESPECTROS DE GREISS

**AÇÃO:** Esgote esta carta para colocar ou mover um marcador de buraco de minhoca Greiss para um sistema que contiver um planeta sob seu controle ou para um sistema não-natal que não contiver navas de outro jogador

**CENTRIFUGADOR YIN Ω**  
 A IRMANDADE YIN

Depois que você produzir unidades, coloque até 2 unidades de infantaria dos seus reforços em qualquer planeta sob seu controle ou em qualquer área espacial que contenha 1 ou mais das suas navas.



**ARMA BACTERIOLÓGICA X-89 Ω** Ⓢ

Depois que 1 ou mais unidades suas usar **BOMBARDEIO** contra um planeta, se ao menos 1 Infantaria do seu oponente for destruída, destrua toda a Infantaria do seu oponente naquele planeta.



**ARMA BACTERIOLÓGICA X-89 Ω** Ⓢ

Depois que 1 ou mais unidades suas usar **BOMBARDEIO** contra um planeta, se ao menos 1 Infantaria do seu oponente for destruída, destrua toda a Infantaria do seu oponente naquele planeta.



**???\_EXCEÇÃO\_SEM\_ID\_???** Ⓢ

**OS NEKRO VIRUS**

Outros jogadores não podem mover navas através de sistemas que contenham suas estruturas. Cada planeta que contenha 1 ou mais de suas estruturas ganha habilidade de **PRODUÇÃO I** como se fosse uma unidade.



**ARMA BACTERIOLÓGICA X-89 Ω** Ⓢ

Depois que 1 ou mais unidades suas usar **BOMBARDEIO** contra um planeta, se ao menos 1 Infantaria do seu oponente for destruída, destrua toda a Infantaria do seu oponente naquele planeta.



**ARMA BACTERIOLÓGICA X-89 Ω** Ⓢ

Depois que 1 ou mais unidades suas usar **BOMBARDEIO** contra um planeta, se ao menos 1 Infantaria do seu oponente for destruída, destrua toda a Infantaria do seu oponente naquele planeta.



**ARMA BACTERIOLÓGICA X-89 Ω** Ⓢ

Depois que 1 ou mais unidades suas usar **BOMBARDEIO** contra um planeta, se ao menos 1 Infantaria do seu oponente for destruída, destrua toda a Infantaria do seu oponente naquele planeta.



**ARMA BACTERIOLÓGICA X-89 Ω** Ⓢ

Depois que 1 ou mais unidades suas usar **BOMBARDEIO** contra um planeta, se ao menos 1 Infantaria do seu oponente for destruída, destrua toda a Infantaria do seu oponente naquele planeta.



**ARMA BACTERIOLÓGICA X-89 Ω** Ⓢ

Depois que 1 ou mais unidades suas usar **BOMBARDEIO** contra um planeta, se ao menos 1 Infantaria do seu oponente for destruída, destrua toda a Infantaria do seu oponente naquele planeta.



**ARMA BACTERIOLÓGICA X-89 Ω** Ⓢ

Depois que 1 ou mais unidades suas usar **BOMBARDEIO** contra um planeta, se ao menos 1 Infantaria do seu oponente for destruída, destrua toda a Infantaria do seu oponente naquele planeta.





**PERÍMETRO DE DEFESA MAGEN Ω** Ⓢ

No início de um combate terrestre em um planeta que contiver 1 ou mais estruturas suas, você pode gerar 1 acerto e atribuí-lo a 1 das forças terrestres do seu oponente.

**PERÍMETRO DE DEFESA MAGEN Ω** Ⓢ

No início de um combate terrestre em um planeta que contiver 1 ou mais estruturas suas, você pode gerar 1 acerto e atribuí-lo a 1 das forças terrestres do seu oponente.

**REATOR MAGMUS Ω** Ⓢ

**AS BRASAS DE MUAAT**

Suas naves podem se mover para dentro de supernovas.

Cada supernova que contiver 1 ou mais das suas unidades ganha a habilidade **PRODUÇÃO 5** como se fosse uma das suas unidades.

**PERÍMETRO DE DEFESA MAGEN Ω** Ⓢ

No início de um combate terrestre em um planeta que contiver 1 ou mais estruturas suas, você pode gerar 1 acerto e atribuí-lo a 1 das forças terrestres do seu oponente.

**PERÍMETRO DE DEFESA MAGEN Ω** Ⓢ

No início de um combate terrestre em um planeta que contiver 1 ou mais estruturas suas, você pode gerar 1 acerto e atribuí-lo a 1 das forças terrestres do seu oponente.

**PERÍMETRO DE DEFESA MAGEN Ω** Ⓢ

No início de um combate terrestre em um planeta que contiver 1 ou mais estruturas suas, você pode gerar 1 acerto e atribuí-lo a 1 das forças terrestres do seu oponente.

**PERÍMETRO DE DEFESA MAGEN Ω** Ⓢ

No início de um combate terrestre em um planeta que contiver 1 ou mais estruturas suas, você pode gerar 1 acerto e atribuí-lo a 1 das forças terrestres do seu oponente.

**PERÍMETRO DE DEFESA MAGEN Ω** Ⓢ

No início de um combate terrestre em um planeta que contiver 1 ou mais estruturas suas, você pode gerar 1 acerto e atribuí-lo a 1 das forças terrestres do seu oponente.

**PERÍMETRO DE DEFESA MAGEN Ω** Ⓢ

No início de um combate terrestre em um planeta que contiver 1 ou mais estruturas suas, você pode gerar 1 acerto e atribuí-lo a 1 das forças terrestres do seu oponente.









**DIPLOMACIA** **2**

**HABILIDADE PRIMÁRIA:**

- ◆ Escolha um sistema que não seja o de Mecatol Rex e que contenha um planeta sob seu controle; cada outro jogador coloca um marcador de comando, dos seus respectivos reforços, no sistema escolhido. Em seguida, prepare até 2 planetas esgotados sob seu controle.

**HABILIDADE SECUNDÁRIA:**

- ◆ Gaste um marcador do seu acervo de estratégias para preparar até 2 planetas esgotados sob seu controle.