PROPULSÃO	DEFLETORES ANTIMATÉRIA Suas naves podem se mover para dentro e através de asteróides. Quando outros jogadores usarem ARTILHARIA ESPACIAL, aplique -1 ao resultado de cada rolagem.	EXPLORAÇÃO DE ENERGIA ESCURA Após uma ação tática em um sistema com fronteira, se você tiver naves, explore este marcador. Suas naves podem se retirar para sistemas adjacentes que não contenha outro jogador, mesmo se você não tiver unidades ou controlar planetas nesse sistema.	PROPULSOR DE GRAVIDADE Depois de ativar um sistema, aplique +1 ao valor de movimento de 1 das suas naves durante esta ação tática.	RETRANSMISSOR DE NAVE Ação: esgote para produzir 1 nave em qualquer sistema que contenha uma de suas docas espaciais.	LOGÍSTICA DE FROTA Durante cada um de seus turnos na fase de ação, você pode realizar 2 ações em vez de apenas 1.	DEFLETOR DE LUZ/ONDA Suas naves podem se mover através de sistemas que contêm naves de outros jogadores.

GUERRA	MARCAÇÃO DE PLASMA quando 1 ou mais unidades suas usarem BOMBARDEIO ou ARTILHARIA ESPACIAL, 1 dessas unidades pode rolar 1 dado extra.	ALGORÍTMO DE DESENVOLVIMENTO DE IA Ao pesquisar Aprimoramente de unidade esgote para ignorar um pré-requisito. Quando usar produção você pode esgotar para reduzir o custo combinado de unidades produzidas num valor igual ao número de aprimoramentos que você tenha.	ROTINAS DE AUTOMONTAGENS Depois de usar produção, você pode esgotar para por um mecha do reforço em um planeta que controla nesse sistema. Depois que um dos seus mechas é destruído ganhe 1 bem de comércio.	PERÍMETRO DE DEFESA MAGEN 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.	ARMADURA DE DURÂNIO Durante cada rodada de combate, depois de designar acertos às suas unidades, conserte 1 unidade danificada que não tiver usado SUPORTAR DANO nessa rodada de combate.	ARTILHARIA DE ASSALTO No início de um combate espacial em um sistema com 3 ou mais naves suas que não sejam caças, seu oponente deve destruir 1 das naves dele que não seja um caça.

SIBERNÉTICA	FERRAMENTAS SARWEEN Quando uma ou mais unidades suas usarem PRODUÇÃO, reduza em 1 o custo somado das unidades produzidas.	REDE DE DRONES EXPLORADORES Quando ativar um sistema, você pode explorar 1 planeta nesse sistema que contenha unidades sua.	INTELIGÊNCIA PREDITIVA Ao fim de seu turno, você pode esgotar para redistribuir seus marcadores de comando. Quando der votos durante a fase de pauta, você pode dar 3 votos adicionais; se o fizer e o resultado que você votou não for resolvido, esgote esta carta	DADOS DE PASSAGEM Você pode esgotar no início do seu turno durante a fase de ação; remova até 4 forças terrestres suas do tabuleiro e coloque-as em 1 ou mais planetas controlados por você.	SISTEMA DE LASER A GRÁVITONS Esgote antes de 1 ou mais unidades suas usarem ARTILHARIA ESPACIAL; acertos produzidos por essas unidades devem, se possível, ser designados a naves que não sejam caças.	ECONOMIA INTEGRADA Depois de ganhar controle de um planeta, você pode construir qualquer quantidade de unidades nesse planeta, contanto que a soma do custo seja igual ou menor que o valor de recursos do planeta.

BIÓTICA	MOTIVADOR NEURAL Durante a fase de situação, compre 2 cartas de ação em vez de 1.	PSICOARQUEOLOGIA Você pode usar especialidades tecnológicas em planetas que controla sem esgotá-los mesmo se esses planetas já estiverem esgotados. Durante a fase de ação, você pode esgotar planetas que possuem especialidades tecnológicas para ganhar um bem de comércio.	ESTÍMULOS BIOLÓGICOS Você pode esgotar ao fim do seu turno para preparar 1 de seus planetas que possua especialidade tecnológica ou 1 de suas outras tecnologias.	ANIMADORES DACKIVE Depois de vencer um combate terrestre, você pode colocar uma unidade de infantaria dos seus reforços nesse planeta.	HIPERMETABOLISMO Durante a fase de situação, ganhe 3 marcadores de comando em vez de 2.	ARMA BACTERIOLÓGICA X-89 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

Atributos Planetários: Cultural Nocivo Industrial Lendário / Relíquia

PROPULSÃO	DEFLETORES ANTIMATÉRIA Suas naves podem se mover para dentro e através de asteróides. Quando outros jogadores usarem ARTILHARIA ESPACIAL, aplique -1 ao resultado de cada rolagem.	EXPLORAÇÃO DE ENERGIA ESCURA Após uma ação tática em um sistema com fronteira, se você tiver naves, explore este marcador. Suas naves podem se retirar para sistemas adjacentes que não contenha outro jogador, mesmo se você não tiver unidades ou controlar planetas nesse sistema.	PROPULSOR DE GRAVIDADE Depois de ativar um sistema, aplique +1 ao valor de movimento de 1 das suas naves durante esta ação tática.	RETRANSMISSOR DE NAVE Ação: esgote para produzir 1 nave em qualquer sistema que contenha uma de suas docas espaciais.	LOGÍSTICA DE FROTA Durante cada um de seus turnos na fase de ação, você pode realizar 2 ações em vez de apenas 1.	DEFLETOR DE LUZ/ONDA Suas naves podem se mover através de sistemas que contêm naves de outros jogadores.

GUERRA	MARCAÇÃO DE PLASMA quando 1 ou mais unidades suas usarem BOMBARDEIO ou ARTILHARIA ESPACIAL, 1 dessas unidades pode rolar 1 dado extra.	ALGORÍTMO DE DESENVOLVIMENTO DE IA Ao pesquisar Aprimoramente de unidade esgote para ignorar um pré-requisito. Quando usar produção você pode esgotar para reduzir o custo combinado de unidades produzidas num valor igual ao número de aprimoramentos que você tenha.	ROTINAS DE AUTOMONTAGENS Depois de usar produção, você pode esgotar para por um mecha do reforço em um planeta que controla nesse sistema. Depois que um dos seus mechas é destruído ganhe 1 bem de comércio.	PERÍMETRO DE DEFESA MAGEN 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.	ARMADURA DE DURÂNIO Durante cada rodada de combate, depois de designar acertos às suas unidades, conserte 1 unidade danificada que não tiver usado SUPORTAR DANO nessa rodada de combate.	ARTILHARIA DE ASSALTO No início de um combate espacial em um sistema com 3 ou mais naves suas que não sejam caças, seu oponente deve destruir 1 das naves dele que não seja um caça.

SIBERNÉTICA	FERRAMENTAS SARWEEN Quando uma ou mais unidades suas usarem PRODUÇÃO, reduza em 1 o custo somado das unidades produzidas.	REDE DE DRONES EXPLORADORES Quando ativar um sistema, você pode explorar 1 planeta nesse sistema que contenha unidades sua.	INTELIGÊNCIA PREDITIVA Ao fim de seu turno, você pode esgotar para redistribuir seus marcadores de comando. Quando der votos durante a fase de pauta, você pode dar 3 votos adicionais; se o fizer e o resultado que você votou não for resolvido, esgote esta carta	DADOS DE PASSAGEM Você pode esgotar no início do seu turno durante a fase de ação; remova até 4 forças terrestres suas do tabuleiro e coloque-as em 1 ou mais planetas controlados por você.	SISTEMA DE LASER A GRÁVITONS Esgote antes de 1 ou mais unidades suas usarem ARTILHARIA ESPACIAL; acertos produzidos por essas unidades devem, se possível, ser designados a naves que não sejam caças.	ECONOMIA INTEGRADA Depois de ganhar controle de um planeta, você pode construir qualquer quantidade de unidades nesse planeta, contanto que a soma do custo seja igual ou menor que o valor de recursos do planeta.

BIÓTICA	MOTIVADOR NEURAL Durante a fase de situação, compre 2 cartas de ação em vez de 1.	PSICOARQUEOLOGIA Você pode usar especialidades tecnológicas em planetas que controla sem esgotá-los mesmo se esses planetas já estiverem esgotados. Durante a fase de ação, você pode esgotar planetas que possuem especialidades tecnológicas para ganhar um bem de comércio.	ESTÍMULOS BIOLÓGICOS Você pode esgotar ao fim do seu turno para preparar 1 de seus planetas que possua especialidade tecnológica ou 1 de suas outras tecnologias.	ANIMADORES DACKIVE Depois de vencer um combate terrestre, você pode colocar uma unidade de infantaria dos seus reforços nesse planeta.	HIPERMETABOLISMO Durante a fase de situação, ganhe 3 marcadores de comando em vez de 2.	ARMA BACTERIOLÓGICA X-89 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

Atributos Planetários: Cultural Nocivo Industrial Lendário / Relíquia