

INSUBORDINAZIONE

"Nessun ufficiale valoroso con le sue mostrine potrebbe eseguire ordini come questi!"

Rimuovi un Contatore di Comando dal Pool di Comando di un avversario.

GIOCA: come un'azione.

TATTICHE DI FIANCHEGGIAMENTO

"Stanno arrivando da dietro..."

Il tuo avversario non può ritirarsi dalla Battaglia (indipendentemente da abilità speciali o Carte Azione che gli permetterebbero di farlo).

GIOCA: immediatamente prima dell'inizio di una Battaglia Spaziale alla quale partecipi.

TATTICHE DI FIANCHEGGIAMENTO

"Stanno arrivando da dietro..."

Il tuo avversario non può ritirarsi dalla Battaglia (indipendentemente da abilità speciali o Carte Azione che gli permetterebbero di farlo).

GIOCA: immediatamente prima dell'inizio di una Battaglia Spaziale alla quale partecipi.

SCUDI SERRATI

"Non possiamo fare un altro centro come quello, Capitano!"

Annulla fino a 2 colpi subiti durante un round di una Battaglia Spaziale alla quale stai partecipando.

GIOCA: immediatamente dopo che il tuo avversario ha tirato tutti i Dadi di Combattimento e prima che le perdite vengano rimosse.

VERTICE DI COMANDO

Il tuo Alto Comando si riunisce per coordinar la strategia e riesaminare operazioni cruciali.

Ricevi 2 Contatori di Comando; mettili nel Pool di Comando.

GIOCA: durante la Fase Strategia.

SABOTAGGIO ALL'EQUIPAGGIAMENTO

Per un giusto prezzo, degli agenti mercenari possono far saltare in aria qualunque cosa.

Puoi distruggere fino a 2 unità PDS su un pianeta a tua scelta.

GIOCA: come un'azione.

SABOTAGGIO ALL'EQUIPAGGIAMENTO

Per un giusto prezzo, degli agenti mercenari possono far saltare in aria qualunque cosa.

Puoi distruggere fino a 2 unità PDS su un pianeta a tua scelta.

GIOCA: come un'azione.

SCAVO MIGLIORATO

Sentendo approssimarsi i venti di guerra, migliori le tue navi montandovi sopra delle placche d'armatura temporanee.

Fino alla fine del turno, i tuoi Incrociatori guadagnano la capacità di sostenere i danni (come le Corazzate ed i Soli da Guerra).

GIOCA: come un'azione.

SCAVO MIGLIORATO

Sentendo approssimarsi i venti di guerra, migliori le tue navi montandovi sopra delle placche d'armatura temporanee.

Fino alla fine del turno, i tuoi Incrociatori guadagnano la capacità di sostenere i danni (come le Corazzate ed i Soli da Guerra).

GIOCA: come un'azione.

CORRUZIONE

I soldi non influenzano mai i voti all'interno del Consiglio Galattico.

Puoi aggiungere un voto addizionale per ogni Bene di Commercio che hai speso.

GIOCA: immediatamente dopo che tutti i giocatori hanno votato un Ordine del Giorno.

AGITAZIONE LOCALE

Le forze avversarie guidano la popolazione locale a ribellarsi al tuo dominio.

Scegli un pianeta in un Sistema Non-Nativo.

Esaurisci quel pianeta e distruggi 1 Forza di Terra, se presente.

Se non restano Forze di Terra, il pianeta diventa neutrale.

GIOCA: come un'azione.

AGITAZIONE LOCALE

Le forze avversarie guidano la popolazione locale a ribellarsi al tuo dominio.

Scegli un pianeta in un Sistema Non-Nativo.

Esaurisci quel pianeta e distruggi 1 Forza di Terra, se presente.

Se non restano Forze di Terra, il pianeta diventa neutrale.

GIOCA: come un'azione.

AGITAZIONE LOCALE

Le forze avversarie guidano la popolazione locale a ribellarsi al tuo dominio.

Scegli un pianeta in un Sistema Non-Nativo.

Esaurisci quel pianeta e distruggi 1 Forza di Terra, se presente.

Se non restano Forze di Terra, il pianeta diventa neutrale.

GIOCA: come un'azione.

AGITAZIONE LOCALE

Le forze avversarie guidano la popolazione locale a ribellarsi al tuo dominio.

Scegli un pianeta in un Sistema Non-Nativo.

Esaurisci quel pianeta e distruggi 1 Forza di Terra, se presente.

Se non restano Forze di Terra, il pianeta diventa neutrale.

GIOCA: come un'azione.

STELLA DELLA MORTE

La tua arma principale, il Sole da Guerra, cancella tutta la vita da un pianeta.

Scegli un pianeta in un sistema che contenga uno dei tuoi Soli da Guerra. Distruggi tutte le Forze di Terra, i PDS, Bacino Spaziale, Fanterie Meccanizzate, Leader e Mercenari del Pianeta. Piazza un Contatore di Dominio *Radiation* sul pianeta, dopodiché riportalo allo stato neutrale.

GIOCA: immediatamente prima della Fase di Sbarco Planetario nella Sequenza di Attivazione.

INCREMENTO DEL MORALE

Prima della battaglia, fai un discorso appassionato ai tuoi coraggiosi soldati per la salvezza del palazzo.

Per un Round di Combattimento (non per l'intera Battaglia) tutte le tue unità ricevono +1 a tutti i Tiri di Combattimento.

GIOCA: immediatamente prima di un round di una Battaglia Spaziale o di Invasione.

INCREMENTO DEL MORALE

Prima della battaglia, fai un discorso appassionato ai tuoi coraggiosi soldati per la salvezza del palazzo.

Per un Round di Combattimento (non per l'intera Battaglia) tutte le tue unità ricevono +1 a tutti i Tiri di Combattimento.

GIOCA: immediatamente prima di un round di una Battaglia Spaziale o di Invasione.

INCREMENTO DEL MORALE

Prima della battaglia, fai un discorso appassionato ai tuoi coraggiosi soldati per la salvezza del palazzo.

Per un Round di Combattimento (non per l'intera Battaglia) tutte le tue unità ricevono +1 a tutti i Tiri di Combattimento.

GIOCA: immediatamente prima di un round di una Battaglia Spaziale o di Invasione.

INCREMENTO DEL MORALE

Prima della battaglia, fai un discorso appassionato ai tuoi coraggiosi soldati per la salvezza del palazzo.

Per un Round di Combattimento (non per l'intera Battaglia) tutte le tue unità ricevono +1 a tutti i Tiri di Combattimento.

GIOCA: immediatamente prima di un round di una Battaglia Spaziale o di Invasione.

INCREMENTO DEL MORALE

Prima della battaglia, fai un discorso appassionato ai tuoi coraggiosi soldati per la salvezza del palazzo.

Per un Round di Combattimento (non per l'intera Battaglia) tutte le tue unità ricevono +1 a tutti i Tiri di Combattimento.

GIOCA: immediatamente prima di un round di una Battaglia Spaziale o di Invasione.

RICONTROLLO

Le informazioni ricevute sono sospette e richiedono conferma.

Ritira un qualsiasi Dado di Combattimento.

GIOCA: immediatamente dopo un tiro di dado tuo o del tuo avversario, in una Battaglia Spaziale o di Invasione alla quale stai partecipando.

RICONTROLLO

Le informazioni ricevute sono sospette e richiedono conferma.

Ritira un qualsiasi Dado di Combattimento.

GIOCA: immediatamente dopo un tiro di dado tuo o del tuo avversario, in una Battaglia Spaziale o di Invasione alla quale stai partecipando.

RICONTROLLO

Le informazioni ricevute sono sospette e richiedono conferma.

Ritira un qualsiasi Dado di Combattimento.

GIOCA: immediatamente dopo un tiro di dado tuo o del tuo avversario, in una Battaglia Spaziale o di Invasione alla quale stai partecipando.

RICONTROLLO

Le informazioni ricevute sono sospette e richiedono conferma.

Ritira un qualsiasi Dado di Combattimento.

GIOCA: immediatamente dopo un tiro di dado tuo o del tuo avversario, in una Battaglia Spaziale o di Invasione alla quale stai partecipando.

RIPARAZIONI

Pressioni politiche nel Consiglio ti consentono di esigere una vendetta finanziaria per le aggressioni del tuo nemico.

Scegli ed esaurisci un pianeta controllato da un giocatore che abbia appena preso il controllo di un tuo pianeta.

Quindi scegli e riattiva un tuo pianeta con un valore pari o inferiore di risorse.

GIOCA: immediatamente dopo che hai perso il controllo di un pianeta a causa di un avversario.

GUERRA CHIMICA

Le tue forze si sono procurate segretamente alcuni antichi contenitori di gas Exterrix da un nascondiglio di armi dimenticato.

Se hai una Corazzata in un sistema che contiene un pianeta nemico, gioca questa carta per distruggere la metà delle Forze di Terra presenti su quel pianeta (arrotondate per eccesso). GUERRA CHIMICA ignora i PDS.

GIOCA: immediatamente prima di una Battaglia di Invasione.

ASSALTO A SORPRESA

All'insaputa delle forze di occupazione, i prigionieri hanno segretamente costruito una flotta da guerra al fine di riconquistare, ancora una volta, la propria indipendenza.

Subito dopo aver mosso le tue navi nel sistema (facoltativo), puoi costruire unità presso il tuo Bacino(i) Spaziale(i) bloccato(i). Una Battaglia Spaziale inizia subito.

GIOCA: dopo l'attivazione di un sistema nel quale siano presenti i tuoi Bacini Spaziali sottoposti a blocco.

BOLLA TECNOLOGICA

Un avanzamento tecnologico ne porta un altro.

Giocabile solo se, in questo turno, scegli la Carta Strategia Tecnologia. Dopo aver eseguito l'abilità primaria della carta, puoi spendere un Contatore di Comando dalla tua Allocazione Strategica per eseguire anche l'abilità secondaria in questo turno.

Devi pagare il normale costo della Tecnologia che compri.

GIOCA: immediatamente dopo aver usato l'abilità primaria della Carta Strategia Tecnologia.

PREVIDENZA MILITARE

Vedendo la tua flotta che invecchia, sorridi pensando alle tante innovazioni apportate alla tua nuova e potente nave ammiraglia.

Poni la nave distrutta su questa carta. All'inizio della prossima Fase di Status, piazza gratuitamente questa nave su uno qualsiasi dei tuoi Bacini Spaziali, e scarta questa carta. Se non hai Bacini Spaziali, scarta sia la carta che la nave.

GIOCA: non appena perdi una Battaglia Spaziale.

PREVIDENZA MILITARE

Vedendo la tua flotta che invecchia, sorridi pensando alle tante innovazioni apportate alla tua nuova e potente nave ammiraglia.

Poni la nave distrutta su questa carta. All'inizio della prossima Fase di Status, piazza gratuitamente questa nave su uno qualsiasi dei tuoi Bacini Spaziali, e scarta questa carta. Se non hai Bacini Spaziali, scarta sia la carta che la nave.

GIOCA: non appena perdi una Battaglia Spaziale.

PARALISI POLITICA

Il consiglio di un tuo rivale è ad un punto morto e l'apparato responsabile del suo governo di sgobboni è fermo.

Scegli un avversario. Quel giocatore non può partecipare all'abilità secondaria dell'attuale Carta Strategia attiva.

GIOCA: immediatamente dopo che l'abilità primaria di una Carta Strategia è risolta.

DENTRO LA BRECCIA

Il grande eroismo e sacrificio dell'equipaggio della tua nave ammiraglia ispira il resto della tua flotta.

Scegli una Corazzata. Tutte le navi della flotta di cui questa fa parte ricevono +1 per tutti i Tiri di Combattimento per il resto della Battaglia Spaziale.

I primi 2 colpi subiti devono essere assorbiti dalla Corazzata scelta.

GIOCA: immediatamente prima dell'inizio di una Battaglia Spaziale.

DETERMINAZIONE DELLE DIRETTIVE

Le altre razze, con riluttanza, ti concedono la carica del Portavoce per un'intera sessione.

Scegli un Ordine del Giorno dal mazzo Politica, dalle Carte Politica scartate o da una delle attuali Leggi in gioco. Il Consiglio deve votare su tale Ordine del Giorno.

Se scegli dal mazzo Politica, esso dopo va rimescolato.

GIOCA: immediatamente prima che venga pescata una Carta Politica.

USURPATORE

"Quanto vorrei che questo Consiglio convenisse con me sul mio pianeta, così sentirebbero le mie parole!"

Giocala solo se controlli Mecatol Rex. Piazza questa carta sul sistema di Mecatol Rex. Finché la carta è in gioco, guadagni un numero di voti doppio rispetto all'influenza di Mecatol Rex anche se il pianeta è esaurito. Scarta questa carta dal gioco se perdi il controllo di Mecatol Rex.

GIOCA: durante la Fase Strategia.

GOVERNARE INCUTENDO TERRORE

"Siete in inferiorità sia come numero di armamenti sia come quantitativo di truppe. Se vi arrendete adesso, risparmieremo le vostre vite."

Se possiedi 2 Soli da Guerra o 2 Corazzate, il tuo avversario deve scegliere se ritirarsi (se ne ha la possibilità) o ricevere subito 2 perdite.

GIOCA: immediatamente prima dell'inizio di una Battaglia Spaziale alla quale stai partecipando.

STABILITA' TEMPORANEA

Lascia che l'ordine legghi le mani al caos.

I giocatori non possono giocare Carte Azione fino alla fine della prossima Fase Status (ad eccezione della carta SABOTAGGIO).

Ogni giocatore può scartare 3 Carte Azione, in qualsiasi momento, per annullare l'effetto di questa carta.

GIOCA: durante la Fase Strategia, prima che inizi la scelta delle carte.

FLESSIBILITA' STRATEGICA

Non sei in ritardo per rovesciare questo disastroso andamento!

Gioca questa carta per restituire la Carta Strategia che hai scelto e rimpiazzarla con una delle Carte Strategia rimanenti.

GIOCA: durante la Fase Strategia, dopo che tutti i giocatori hanno scelto la propria carta, ma prima che i Segnalini Bonus vengano piazzati sulle Carte Strategia che non sono state scelte.

STRATEGIA PRIVA DI DIFETTI

Non devi commettere errori, non devi assolutamente permettere a nessuno di commettere errori.

Puoi eseguire l'abilità primaria di qualsiasi Carta Strategia che non è stata scelta durante la Fase Strategia. Poi, qualunque altro giocatore può eseguire l'abilità secondaria secondo le normali regole.

GIOCA: come un'azione.

In 4 o 8 giocatori, scarta questa carta.

PUNTATE ALLA NAVE AMMIRAGLIA!

"Almeno, qualcuno di loro lo porteremo all'inferno con noi!"

Scegli una tua nave ed una nave avversaria. Lancia un dado. Se il risultato è uguale o superiore al Valore di Combattimento della tua nave, il bersaglio riceve subito 1 danno (non può usare il Fuoco di Ritorno). La tua nave non può sparare durante il primo Round di Combattimento.

GIOCA: immediatamente prima di una Battaglia Spaziale.

PUNTATE ALLA NAVE AMMIRAGLIA!

"Almeno, qualcuno di loro lo porteremo all'inferno con noi!"

Scegli una tua nave ed una nave avversaria. Lancia un dado. Se il risultato è uguale o superiore al Valore di Combattimento della tua nave, il bersaglio riceve subito 1 danno (non può usare il Fuoco di Ritorno). La tua nave non può sparare durante il primo Round di Combattimento.

GIOCA: immediatamente prima di una Battaglia Spaziale.

ABILE RITIRATA

Un abile ammiraglio conduce la tua flotta difensiva fuori dal pericolo.

Scegli una delle tue flotte che sta partecipando ad una Battaglia Spaziale. Piazza un Contatore di Comando dal tuo Approvvigionamento, in un sistema amico o vuoto non attivato adiacente a quella Flotta. Muovi la flotta scelta in quel sistema.

GIOCA: prima di qualsiasi round di una Battaglia Spaziale.

ABILE RITIRATA

Un abile ammiraglio conduce la tua flotta difensiva fuori dal pericolo.

Scegli una delle tue flotte che sta partecipando ad una Battaglia Spaziale. Piazza un Contatore di Comando dal tuo Approvvigionamento, in un sistema amico o vuoto non attivato adiacente a quella Flotta. Muovi la flotta scelta in quel sistema.

GIOCA: prima di qualsiasi round di una Battaglia Spaziale.

ABILE RITIRATA

Un abile ammiraglio conduce la tua flotta difensiva fuori dal pericolo.

Scegli una delle tue flotte che sta partecipando ad una Battaglia Spaziale. Piazza un Contatore di Comando dal tuo Approvvigionamento, in un sistema amico o vuoto non attivato adiacente a quella Flotta. Muovi la flotta scelta in quel sistema.

GIOCA: prima di qualsiasi round di una Battaglia Spaziale.

ABILE RITIRATA

Un abile ammiraglio conduce la tua flotta difensiva fuori dal pericolo.

Scegli una delle tue flotte che sta partecipando ad una Battaglia Spaziale. Piazza un Contatore di Comando dal tuo Approvvigionamento, in un sistema amico o vuoto non attivato adiacente a quella Flotta. Muovi la flotta scelta in quel sistema.

GIOCA: prima di qualsiasi round di una Battaglia Spaziale.

SIGNORE DEL DESTINO

"Noi sappiamo che loro non sono altro che dei burattini, ma ne conosciamo il burattinaio."

Pesca Carta Azione pari al numero di giocatori. Puoi guardarle e distribuirle una ad ogni giocatore. I giocatori riceveranno 1 Carta Azione in meno durante la prossima Fase di Status.

GIOCA: durante la Fase di Status, subito prima che i giocatori peschino le Carte Azione.

ARMI SPERIMENTALI

Cartica il tuo cannone Mag Blast, e prega affinché tutto vada per il meglio.

Fino alla fine del Round di Combattimento, tutti i danni che le tue Corazzate ed i tuoi Soli da Guerra infliggono non possono essere assorbiti dai Caccia (a meno che non vi siano altre navi presenti).

GIOCA: subito prima di iniziare un Round di Combattimento.

ARMI SPERIMENTALI

Cartica il tuo cannone Mag Blast, e prega affinché tutto vada per il meglio.

Fino alla fine del Round di Combattimento, tutti i danni che le tue Corazzate ed i tuoi Soli da Guerra infliggono non possono essere assorbiti dai Caccia (a meno che non vi siano altre navi presenti).

GIOCA: subito prima di iniziare un Round di Combattimento.

SISTEMA DI PUNTAMENTO DIFETTOSO

Anche i piani più accurati possono originare esiti disastrosi.

Cancella una Carta Azione STRATI DI MINE oppure scarta 1 Miniera Spaziale in qualunque sistema oppure obbliga uno dei tuoi avversari a rilanciare uno dei suoi dadi relativi a PDS.

GIOCA: in qualsiasi momento.

SISTEMA DI PUNTAMENTO DIFETTOSO

Anche i piani più accurati possono originare esiti disastrosi.

Cancella una Carta Azione STRATI DI MINE oppure scarta 1 Miniera Spaziale in qualunque sistema oppure obbliga uno dei tuoi avversari a rilanciare uno dei suoi dadi relativi a PDS.

GIOCA: in qualsiasi momento.

SPONSORIZZAZIONE SOCIALE

Un misterioso benefattore ha volontariamente finanziato certi aspetti del tuo programma di ricerca dell'impero.

Puoi acquistare una Tecnologia Verde per 4 risorse in meno.

GIOCA: immediatamente prima di acquistare una nuova Tecnologia.

COMUNICAZIONI FUORI USO

"Squadroni Gamma, venite qui!"

Nessuno giocatore può giocare Carte Azione fino alla fine della battaglia (ad eccezione della carta SABOTAGGIO).

GIOCA: subito prima di una Battaglia Spaziale alla quale stai prendendo parte.

COMUNICAZIONI FUORI USO

"Squadroni Gamma, venite qui!"

Nessuno giocatore può giocare Carte Azione fino alla fine della battaglia (ad eccezione della carta SABOTAGGIO).

GIOCA: subito prima di una Battaglia Spaziale alla quale stai prendendo parte.

NEL SILENZIO DELLO SPAZIO

Un abile ammiraglio manovra una delle tue flotte, attraverso lo spazio nemico, senza che sia rilevata.

Scegli una delle tue flotte. Tutte le navi della flotta con un movimento di 2 o più possono attraversare, senza fermarsi, un sistema occupato da navi nemiche durante questa attivazione.

GIOCA: immediatamente dopo aver attivato un sistema con un Contatore di Comando.

NEL SILENZIO DELLO SPAZIO

Un abile ammiraglio manovra una delle tue flotte, attraverso lo spazio nemico, senza che sia rilevata.

Scegli una delle tue flotte. Tutte le navi della flotta con un movimento di 2 o più possono attraversare, senza fermarsi, un sistema occupato da navi nemiche durante questa attivazione.

GIOCA: immediatamente dopo aver attivato un sistema con un Contatore di Comando.

NEL SILENZIO DELLO SPAZIO

Un abile ammiraglio manovra una delle tue flotte, attraverso lo spazio nemico, senza che sia rilevata.

Scegli una delle tue flotte. Tutte le navi della flotta con un movimento di 2 o più possono attraversare, senza fermarsi, un sistema occupato da navi nemiche durante questa attivazione.

GIOCA: immediatamente dopo aver attivato un sistema con un Contatore di Comando.

CORAGGIOSI FINO ALLA FINE

"Al termine della vostra vita, vi farete cogliere tremati e sbiaditi oppure a testa alta, orgogliosi di quello in cui avete sempre creduto?"

Lancia 2 dadi. Per ogni dado che eguaglia o supera il Valore di Combattimento della tua nave, il tuo avversario subisce una perdita. Puoi usare questa carta anche se alla tua nave non spetta il Fuoco di Ritorno.

GIOCA: subito dopo che una tua nave è stata distrutta.

CORAGGIOSI FINO ALLA FINE

"Al termine della vostra vita, vi farete cogliere tremati e sbiaditi oppure a testa alta, orgogliosi di quello in cui avete sempre creduto?"

Lancia 2 dadi. Per ogni dado che eguaglia o supera il Valore di Combattimento della tua nave, il tuo avversario subisce una perdita. Puoi usare questa carta anche se alla tua nave non spetta il Fuoco di Ritorno.

GIOCA: subito dopo che una tua nave è stata distrutta.

RINFORZI MIGLIORATI

"Uomini, noi terremo questo pianeta con tutte le nostre forze, a costo delle nostre vite!"

Piazza 2 Forze di Terra o 1 Fanteria Shock su qualsiasi pianeta che si trovi sotto il tuo controllo.

GIOCA: come un'azione.

RINFORZI MIGLIORATI

"Uomini, noi terremo questo pianeta con tutte le nostre forze, a costo delle nostre vite!"

Piazza 2 Forze di Terra o 1 Fanteria Shock su qualsiasi pianeta che si trovi sotto il tuo controllo.

GIOCA: come un'azione.

SCIENZIATO ASSASSINATO

I tuoi servizi segreti hanno assassinato con successo uno scienziato nemico.

Scegli un giocatore. Questi non potrà acquisire o comprare Tecnologie per tutta la durata di questo turno.

GIOCA: durante la Fase Strategia.

STAZIONE DA BATTAGLIA SPERIMENTALE

Hai equipaggiato un tuo Bacino Spaziale con un rivoluzionario, anche se breve, sistema di arma difensiva.

Scegli un Bacino Spaziale. Quel Bacino Spaziale può immediatamente sparare 3 volte ad una flotta nemica a portata come se il Bacino Spaziale fosse un PDS.

GIOCA: dopo che un avversario ha attivato un sistema e mosso una qualsiasi nave nel sistema.

BOMBARDAMENTO STRATEGICO

"Abbiamo il pianeta a portata, Signore. Aumentate la potenza dell'energia della batteria principale!"

Giocala soltanto se hai un Sole da Guerra in un sistema contenente uno o più pianeti controllati da un avversario. Esaurisci questi pianeti, poi tira una dado. Con un risultato di 1-5, scarta questa carta come al solito. Con un risultato di 6+, riponi questa carta nella tua mano.

GIOCA: come un'azione.

INFLUENZA NELLA GILDA DEI MERCANTI

Una sana bustarella convince la Gilda dei Mercanti a boicottare tutto il commercio con un tuo nemico.

Rompi un Accordo Commerciale in gioco.

GIOCA: come un'azione.

AGENTE INDUSTRIALE SEGRETO

Sabotatori simpatizzanti hanno piazzato una bomba nel generatore di gravitoni di un bacino spaziale avversario.

Distruggi un qualsiasi Bacino Spaziale che non sia in un Sistema Nativo.

GIOCA: come un'azione.

CONTRATTACCO

"Colui che entra nei miei quartieri con l'omicidio in mente, meglio che abbia messo in ordine la sua casa."

Uccidi la Spia.

GIOCA: dopo che la tua Guardia del Corpo è stata presa di mira da una Spia.

Se non giochi con l'opzione "Senato Galattico", ottieni 1 Bene di Commercio.

LA MANO CHE PRENDE

Coloro che non pagano spesso non sono più ascoltati.

Distruggi un'unità nel sistema del Mercenario.

GIOCA: dopo che un giocatore non ha potuto pagare un Mercenario.

Se non giochi con l'opzione "Mercenari", ottieni 1 Bene di Commercio.

LA MANO CHE PRENDE

Coloro che non pagano spesso non sono più ascoltati.

Distruggi un'unità nel sistema del Mercenario.

GIOCA: dopo che un giocatore non ha potuto pagare un Mercenario.

Se non giochi con l'opzione "Mercenari", ottieni 1 Bene di Commercio.

MANDA UN DELEGATO

"Sì, la sua morte ci rattrista molto. I documenti? Oh sì, qui è dove mi dichiara suo delegato."

Puoi votare in questo Consiglio nonostante il tuo Rappresentante sia morto.

GIOCA: dopo che 1 tuo Rappresentante viene ucciso.

Se non giochi con l'opzione "Intrigo Politico", ottieni 1 Bene di Commercio.

MANDA UN DELEGATO

"Sì, la sua morte ci rattrista molto. I documenti? Oh sì, qui è dove mi dichiara suo delegato."

Puoi votare in questo Consiglio nonostante il tuo Rappresentante sia morto.

GIOCA: dopo che 1 tuo Rappresentante viene ucciso.

Se non giochi con l'opzione "Intrigo Politico", ottieni 1 Bene di Commercio.

MANDA UN DELEGATO

"Sì, la sua morte ci rattrista molto. I documenti? Oh sì, qui è dove mi dichiara suo delegato."

Puoi votare in questo Consiglio nonostante il tuo Rappresentante sia morto.

GIOCA: dopo che 1 tuo Rappresentante viene ucciso.

Se non giochi con l'opzione "Intrigo Politico", ottieni 1 Bene di Commercio.

MINE GEOMAGNETICHE

"La nostra unica possibilità è quella di paralizzare la loro potenza di fuoco."

Distruggi 1 Unità Meccanizzata nemica.

GIOCA: all'inizio di una battaglia che coinvolge almeno 1 Unità Meccanizzata nemica.

Se non giochi con l'opzione "Unità Meccanizzate", ottieni 1 Bene di Commercio.

MINE GEOMAGNETICHE

"La nostra unica possibilità è quella di paralizzare la loro potenza di fuoco."

Distruggi 1 Unità Meccanizzata nemica.

GIOCA: all'inizio di una battaglia che coinvolge almeno 1 Unità Meccanizzata nemica.

Se non giochi con l'opzione "Unità Meccanizzate", ottieni 1 Bene di Commercio.

UN FARO DI SPERANZA

"La sua presenza ha ispirato il meglio di loro."

Ogni 10 secco che tiri in questa battaglia infligge 2 danni.

GIOCA: all'inizio di una battaglia che coinvolge la tua Astronave Madre.

Se non giochi con l'opzione "Astronave Madre", ottieni 1 Bene di Commercio.

UN FARO DI SPERANZA

"La sua presenza ha ispirato il meglio di loro."

Ogni 10 secco che tiri in questa battaglia infligge 2 danni.

GIOCA: all'inizio di una battaglia che coinvolge la tua Astronave Madre.

Se non giochi con l'opzione "Astronave Madre", ottieni 1 Bene di Commercio.

UN FARO DI SPERANZA

"La sua presenza ha ispirato il meglio di loro."

Ogni 10 secco che tiri in questa battaglia infligge 2 danni.

GIOCA: all'inizio di una battaglia che coinvolge la tua Astronave Madre.

Se non giochi con l'opzione "Astronave Madre", ottieni 1 Bene di Commercio.

UN POSSENTE IMPERO

"Noi possiamo permetterci la ricerca."

Riduci il costo delle Tecnologie Razziali di 1 per ogni punto vittoria che hai.

GIOCA: quando acquisti una tua Tecnologia Razziale.

Se non giochi con l'opzione "Tecnologie Razziali", ottieni 1 Bene di Commercio.

UN POSSENTE IMPERO

"Noi possiamo permetterci la ricerca."

Riduci il costo delle Tecnologie Razziali di 1 per ogni punto vittoria che hai.

GIOCA: quando acquisti una tua Tecnologia Razziale.

Se non giochi con l'opzione "Tecnologie Razziali", ottieni 1 Bene di Commercio.

DISCORSO TOCCANTE

"Membri del Senato, vi chiedo di mettere da parte le vostre divergenze e di votare per il bene della galassia."

Solo i Consiglieri possono votare per questa Agenda.

GIOCA: dopo che tutti i Rappresentanti sono stati rivelati.

Se non giochi con l'opzione "Senato Galattico", ottieni 1 Bene di Commercio.

DISCORSO TOCCANTE

"Membri del Senato, vi chiedo di mettere da parte le vostre divergenze e di votare per il bene della galassia."

Solo i Consiglieri possono votare per questa Agenda.

GIOCA: dopo che tutti i Rappresentanti sono stati rivelati.

Se non giochi con l'opzione "Senato Galattico", ottieni 1 Bene di Commercio.

DISCORSO TOCCANTE

"Membri del Senato, vi chiedo di mettere da parte le vostre divergenze e di votare per il bene della galassia."

Solo i Consiglieri possono votare per questa Agenda.

GIOCA: dopo che tutti i Rappresentanti sono stati rivelati.

Se non giochi con l'opzione "Senato Galattico", ottieni 1 Bene di Commercio.

SFONDAMENTO

"Non mostrare alcuna pietà!"

Distruggi 1 Forza di Terra nemica.

GIOCA: all'inizio di una battaglia che coinvolge almeno 1 delle tue Unità Meccanizzate.

Se non giochi con l'opzione "Unità Meccanizzate", ottieni 1 Bene di Commercio.

SFONDAMENTO

"Non mostrare alcuna pietà!"

Distruggi 1 Forza di Terra nemica.

GIOCA: all'inizio di una battaglia che coinvolge almeno 1 delle tue Unità Meccanizzate.

Se non giochi con l'opzione "Unità Meccanizzate", ottieni 1 Bene di Commercio.

SFONDAMENTO

"Non mostrare alcuna pietà!"

Distruggi 1 Forza di Terra nemica.

GIOCA: all'inizio di una battaglia che coinvolge almeno 1 delle tue Unità Meccanizzate.

Se non giochi con l'opzione "Unità Meccanizzate", ottieni 1 Bene di Commercio.

CACCIATORE DI TAGLIE

"La nostra tecnologia è ora sul mercato nero grazie a questo Barudin! Portateci la testa di quello stolto, e vi annegheremo nella ricchezza."

Prendi 5 Beni di Commercio.

GIOCA: dopo che hai ucciso un Mercenario in battaglia.

Se non giochi con l'opzione "Mercenari", ottieni 1 Bene di Commercio.

CACCIATORE DI TAGLIE

"La nostra tecnologia è ora sul mercato nero grazie a questo Barudin! Portateci la testa di quello stolto, e vi annegheremo nella ricchezza."

Prendi 5 Beni di Commercio.

GIOCA: dopo che hai ucciso un Mercenario in battaglia.

Se non giochi con l'opzione "Mercenari", ottieni 1 Bene di Commercio.

SIERO PARALIZZANTE

Poche gocce, applicate ad un guanto, possono rendere una semplice stretta di mano decisamente fatale...

Assassina un Rappresentante nemico che partecipa a questo Consiglio.

GIOCA: dopo aver rivelato un tuo Rappresentante Spia.

Se non giochi con l'opzione "Intrigo Politico", ottieni 1 Bene di Commercio.

SIERO PARALIZZANTE

Poche gocce, applicate ad un guanto, possono rendere una semplice stretta di mano decisamente fatale...

Assassina un Rappresentante nemico che partecipa a questo Consiglio.

GIOCA: dopo aver rivelato un tuo Rappresentante Spia.

Se non giochi con l'opzione "Intrigo Politico", ottieni 1 Bene di Commercio.

SIERO PARALIZZANTE

Poche gocce, applicate ad un guanto, possono rendere una semplice stretta di mano decisamente fatale...

Assassina un Rappresentante nemico che partecipa a questo Consiglio.

GIOCA: dopo aver rivelato un tuo Rappresentante Spia.

Se non giochi con l'opzione "Intrigo Politico", ottieni 1 Bene di Commercio.

PISTOLA ASSOLDATA

Questi estranei al loro stesso popolo faranno praticamente qualsiasi cosa, se il prezzo è giusto.

Recluta il Mercenario in cima alla pila.

GIOCA: come un'azione.

Se non giochi con l'opzione "Mercenari", ottieni 1 Bene di Commercio.

PISTOLA ASSOLDATA

Questi estranei al loro stesso popolo faranno praticamente qualsiasi cosa, se il prezzo è giusto.

Recluta il Mercenario in cima alla pila.

GIOCA: come un'azione.

Se non giochi con l'opzione "Mercenari", ottieni 1 Bene di Commercio.

RECUPERO MIRACOLOSO

"I rapporti sulla mia morte sono stati decisamente esagerati."

Rimetti nella tua mano 1 dei tuoi Rappresentanti uccisi.

GIOCA: come un'azione

Se non giochi con l'opzione "Intrigo Politico", ottieni 1 Bene di Commercio.

RECUPERO MIRACOLOSO

"I rapporti sulla mia morte sono stati decisamente esagerati."

Rimetti nella tua mano 1 dei tuoi Rappresentanti uccisi.

GIOCA: come un'azione

Se non giochi con l'opzione "Intrigo Politico", ottieni 1 Bene di Commercio.

DENUNCIA

"E' abbastanza chiaro che il presente atto è stato fatto con una completa mancanza di rispetto per gli accordi firmati."

Le Spie non possono votare per quest'Ordine del Giorno.

GIOCA: subito dopo essere stato preso di mira da una Spia.

Se non giochi con l'opzione "Intrigo Politico", ottieni 1 Bene di Commercio.

DENUNCIA

"E' abbastanza chiaro che il presente atto è stato fatto con una completa mancanza di rispetto per gli accordi firmati."

Le Spie non possono votare per quest'Ordine del Giorno.

GIOCA: subito dopo essere stato preso di mira da una Spia.

Se non giochi con l'opzione "Intrigo Politico", ottieni 1 Bene di Commercio.