



3

Contrata  
militar

Gira una de tus unidades militares de su cara reducida a la normal.



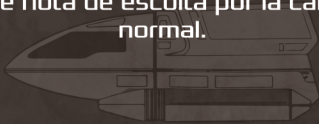
[m01] Baraja militar



3

Milicia  
colonial

Sitúa en un asentamiento (o superior) propio, aunque esté asediado, una ficha disponible de flota de escolta por la cara normal.



[m02] Baraja militar



3

Compañía de  
Mercenarios

Sitúa una base y una de tus flotas disponibles por la cara normal en un sistema controlado con colonia.



[m03] Baraja militar



3

Cuartel  
general

Dispones de 4 PA para movimientos y ataques.



[m04] Baraja militar



3

Cuartel  
general

Dispones de 4 PA para movimientos y ataques.



[m05] Baraja militar



3

Ataque  
relámpago

Dispones de 1 PA para hacer un ataque. En este ataque solo pueden unirse flotas de línea, pero el defensor no podrá interceptar desde otros sistemas.

*SOLITARIO: El independiente no añade una ficha por sistema conectado.*

[m06] Baraja militar



3

Gran  
Ofensiva

Dispones de 1 PA para hacer un ataque. Unidades de ambos bandos reciben un +1 Factor al disparo.



[m07] Baraja militar



3

Doctrina

Puedes añadir a tu mano una carta militar de los descartes de impulsos anteriores.



[m08] Baraja militar



3

Corsarios

Puedes eliminar una de tus fichas de escolta para bajar 3 el poder naval de la potencia que escojas.

*SOLITARIO: Elimina una flota de la reserva del independiente que escojas.*

[m09] Baraja militar