



2

Neuro Hackers

Cuando un jugador juega una carta de Oportunidad como evento.

Se cancela el evento. El jugador puede todavía usar la carta para gastar 3 PA.

SOLITARIO: Resta 3 a una tirada de activación de menor (después de hacerla).

[c19] Baraja civil



2

Centro de investigación

Cuando un jugador pierde un Desarrollo civil o militar en la interfase.

Pasas a tener tú el desarrollo. La ficha de final permanece donde está.

[c20] Baraja civil



2

Tele transporte

Cuando se anuncia un ataque a un marcador de control propio.

Activa una unidad del sistema, o de uno adyacente.

[c21] Baraja civil



2

Sindicato de transporte

Cuando se verifican los mercantes de un jugador (incluida la interfase).

Se contabiliza uno más.

[c22] Baraja civil



2

Robots civiles

Antes de decidir tácticas en un combate planetario que luches.

Durante el resto del impulso, el marcador de control que escojas tiene una flota de escolta intrínseca adicional.

[c23] Baraja civil



2

Mega corporación

Antes del comienzo de impulso de cualquier jugador.

Te permite realizar un impulso completo pero sin la base económica ni robar carta.

SOLITARIO: Anula la activación de un independiente (antes de hacer la tirada).

[c24] Baraja civil



2

Cíborgs

Cuando se asumen impactos en un combate.

Permite girar una ficha reducida a su lado normal.

[c25] Baraja civil



2

Inteligencia artificial

Durante tu impulso.

Permite jugar todas las cartas que quieras de golpe (solo para PAs).

[c26] Baraja civil



2

Media

En la interfase.

1 PV si eres el jugador con más acuerdos comerciales.

SOLITARIO: 1 PV si consigues explotar (por acuerdos comerciales) 2 menores.

[c27] Baraja civil