



2

## Campo de minas

*Antes de decidir tácticas.*

-1 Factor al disparo del atacante en combate (mínimo F1).



[m19] Baraja militar

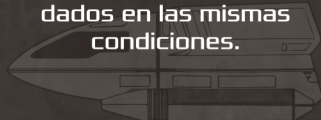


2

## Almirante

*Después de un combate.*

Se rehace la tirada y ambos jugadores vuelven a lanzar los dados en las mismas condiciones.



[m20] Baraja militar



2

## Operaciones especiales

*Cuando se anuncia un ataque.*

La unidad del defensor que escojas se desactiva.



[m21] Baraja militar



2

## Comandos

*Después de decidir tácticas en un combate planetario.*

Añades 2 impactos a tu tirada.



[m22] Baraja militar

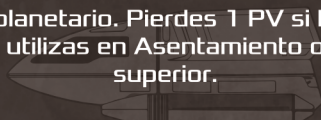


2

## Armas de exterminio

*Antes de decidir tácticas.*

+1 Factor al disparo del atacante en combate planetario. Pierdes 1 PV si lo utilizas en Asentamiento o superior.



[m23] Baraja militar



2

## Flanqueo

*Antes de decidir tácticas.*

-1 Factor a la cobertura de ambos en combate espacial (mínimo F1).



[m24] Baraja militar

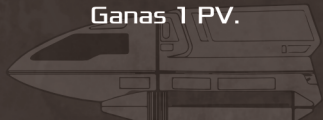


2

## Rapsodia

*Tras un combate espacial victorioso donde tenías menos fichas que el oponente.*

Ganas 1 PV.



[m25] Baraja militar



2

## Emboscada

*Defensor después de decidir tácticas en un combate.*

+1 Factor al disparo para defensores.



[m26] Baraja militar



2

## Contraataque

*Antes de decidir tácticas.*

Puedes hacer un combate previo entre las unidades activas del sistema atacado, contra las fichas que vengan de un único sistema a tu elección. Los supervivientes se unirán con normalidad al combate.

[m27] Baraja militar