



2

## Sabotaje

*Cuando se anuncia un ataque.*

La unidad que escojas se desactiva.

*SOLITARIO: El independiente ataca con una unidad menos (pero con una como mínimo).*

[ d19 ] Baraja diplomática



2

## Maquina del tiempo

*Cuando se juega una carta Sorpresa como evento.*

La carta se descarta y no tiene efecto.

*SOLITARIO: Anula una activación de independientes después de ver su tirada.*

[ d20 ] Baraja diplomática



2

## Tráfico de armas

*Cuando un independiente ataca.*

Subes en 1 el poder naval por cada flota atacante.

[ d21 ] Baraja diplomática



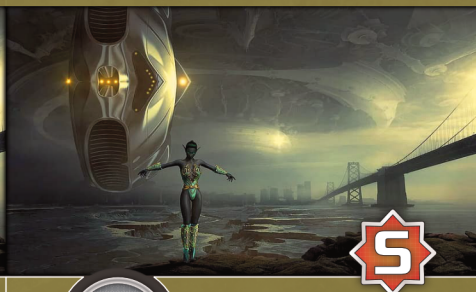
2

## Casino galáctico

*Antes de decidir tácticas en un combate.*

Los jugadores anuncien (en el orden que escojas) quién creen que vencerán. Si el bando escogido vence, ganan (o pierden) 1 PV. Tu ignoras la posible pérdida del PV.

[ d22 ] Baraja diplomática



2

## Rebelión

*En cualquier momento donde en un asentamiento o superior ocupado (a tu elección), los factores ocupantes no superen a los intrínsecos.*

Las unidades militares del ocupante se sitúan inactivas en la heliosfera.

[ d23 ] Baraja diplomática



2

## Emboscada

*Justo antes de hacer una tirada en la tabla de táctica de independientes.*

Añade un +5 a la tirada. Si vence el defensor ganas 1 PV.

[ d24 ] Baraja diplomática



2

## Traidor

*Justo después de un combate planetario donde seas atacante.*

Si vences, eliminas todas las unidades defensoras intrínsecas (durante el resto del impulso).

[ d25 ] Baraja diplomática



2

## Emboscada

*Justo antes de hacer una tirada en la tabla de táctica de independientes.*

Añade un +5 a la tirada. Si vence el defensor ganas 1 PV.

[ d26 ] Baraja diplomática



2

## Soborno

*Después de una tirada de activación de un independiente.*

Permite sumar o restar 1 al dado.

[ d27 ] Baraja diplomática