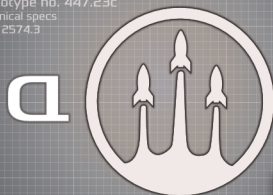


Prototype no. 447.23c
Technical specs
Date 2574.3



Entrada de menor

Ver reglas de Alianza con menores independientes.

[d10] Baraja diplomática

Prototype no. 447.23c
Technical specs
Date 2574.3

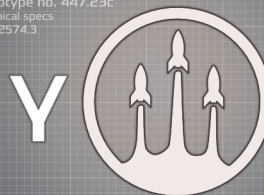


Entrada de menor

Ver reglas de Alianza con menores independientes.

[d11] Baraja diplomática

Prototype no. 447.23c
Technical specs
Date 2574.3



Entrada de menor

Ver reglas de Alianza con menores independientes.

[d12] Baraja diplomática

Prototype no. 447.23c
Technical specs
Date 2574.3



Entrada de menor

Ver reglas de Alianza con menores independientes.

[d13] Baraja diplomática

Prototype no. 447.23c
Technical specs
Date 2574.3



Telépatas

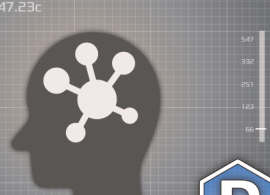
Puedes gastar 1 PA para mirar las cartas a un jugador.

En combate, tu oponente siempre revelará su táctica antes de decidir la tuya.

SOLITARIO: Decides tus tácticas después del independiente.

[d14] Baraja diplomática

Prototype no. 447.23c
Technical specs
Date 2574.3



Agencia de inteligencia

Puedes gastar 1 PA cada impulso para activar un independiente a tu elección.

Además, en las acciones de independiente cuentas siempre como si tuvieras un TC.

[d15] Baraja diplomática

Prototype no. 447.23c
Technical specs
Date 2574.3



Federación

Puedes gastar 2 PA cada impulso para situar una flota de independiente en la reserva que escojas.

Además, en las acciones de independiente cuentas siempre como si tuvieras un TC.

[d16] Baraja diplomática

Prototype no. 447.23c
Technical specs
Date 2574.3



NY5: Estación diplomática

Permite descartar una carta de Sorpresa para elegir alguna carta del descarte diplomático de impulsos pasados.

[d17] Baraja diplomática

Prototype no. 447.23c
Technical specs
Date 2574.3



Asesores militares

Permite descartar una carta de Sorpresa para hacer que una ficha de menor neutral a tu elección gane +1 Factor en disparo contra un tercero (se anuncia después de decidir tácticas).

Si vence este menor ganas 1 PV.

[d18] Baraja diplomática