

DÉFLECTEURS ANTIMASSE

Vos Vaisseaux peuvent se déplacer dans et à travers les champs d'astéroïdes.

Lorsque les unités d'autres joueurs utilisent **CANON SPATIAL** contre vos unités, ajoutez -1 au résultat de chaque lancer de dés.















CANON D'ASSAUT

Au début d'un combat spatial dans un système qui contient 3 ou plus de vos Vaisseaux autres que Chasseurs, votre adversaire doit détruire 1 de ses Vaisseaux autres que Chasseurs.















ANIMATEURS DAXCIVE

Après que vous avez gagné un combat terrestre, vous pouvez placer 1 Infanterie de vos Renforts sur cette planète.















ARMURE DE DURANIUM

Pendant chaque round de combat, après que vous avez attribué des touches à vos unités, réparez une de vos unités endommagées qui n'a pas utilisé DÉGÂTS ENCAISSÉS pendant ce round de combat.















LOGISTIQUE DE FLOTTE

Pendant chacun de vos tours de la Phase d'Action, vous pouvez effectuer 2 actions au lieu de 1.















SYSTÈME LASER GRAVITON

Vous pouvez épuiser cette carte avant que 1 ou plusieurs de vos unités utilisent **CANON SPATIAL** ; les touches produites par ces unités doivent être attribuées à des Vaisseaux autres que Chasseurs si possible.















PROPULSEUR GRAVITATIONNEL

Après que vous avez activé un système, appliquez +1 à la valeur de Mouvement de 1 de vos Vaisseaux pendant cette action tactique.















HYPER MÉTABOLISME

Pendant la Phase de Statut, gagnez 3 pions Commandement au lieu de 2.















ÉCONOMIE INTÉGRÉE

Après que vous avez pris le contrôle d'une planète, vous pouvez produire, sur cette planète, n'importe quel nombre d'unités ayant un coût combiné inférieur ou égal à la valeur de ressources de cette planète.















DÉFLECTEUR DE LUMIÈRE/ONDES

Vos Vaisseaux peuvent se déplacer à travers des systèmes qui contiennent des Vaisseaux d'autres joueurs.















GRILLE DE DÉFENSE MAGEN Ω

Au début d'un combat terrestre sur une planète qui contient 1 ou plusieurs de vos structures, vous pouvez obtenir 1 touche et l'attribuer à 1 des Forces terrestres de votre adversaire.















MOTIVATEUR NEURONAL

Pendant la Phase de Statut, piochez 2 cartes Action au lieu de 1.















CIBLAGE PLASMA

Lorsqu'une ou plusieurs de vos unités utilisent BOMBARDEMENT ou CANON SPATIAL, 1 de ces unités peut lancer 1 dé supplémentaire.















OUTILS SARWEEN

Lorsqu'une ou plusieurs de vos unités utilisent **PRODUCTION**, réduisez le coût combiné des unités produites de 1.















DIODES DE TRANSPORT

Vous pouvez épuiser cette carte au début de votre tour pendant la Phase d'Action ; retirez jusqu'à 4 de vos Forces terrestres du plateau et placez-les sur 1 ou plusieurs planètes que vous contrôlez.















ARME BACTÉRIOLOGIQUE X-89 Ω

Après qu'une ou plusieurs de vos unités ont utilisé **BOMBARDEMENT** contre une planète, si au moins 1 des Infanteries de votre adversaire a été détruite, détruisez toutes les Infanteries de votre adversaire se trouvant sur cette planète.













