

<p>Aggressive Strategy <i>Estrategia Agresiva</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador puede inmediatamente, en el Orden de Juego, ejecutar la Habilidad Secundaria de su propia Carta Estratégica sin gastar un Marcador de Comando de su Cuota Estratégica.</p> <p>En contra: Ningún Jugador podrá ejecutar la Habilidad Secundaria de ninguna Carta Estratégica durante el resto de esta Ronda.</p>	<p>Birth of a Prophecy <i>El Nacimiento de una Profecía</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Las Fuerzas Terrestres del Jugador reciben un +1 en todas sus Tiradas de Combate. Descarta esta Carta de Agenda durante la Fase de Estado si el Jugador no compró al menos 2 nuevas Fuerzas Terrestres esta Ronda.</p>	<p>Broad Cloaking Technology <i>Tecnología de Camuflaje Amplio</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Los Jugadores podrán moverse a través de Sistemas que contengan Naves Enemigas como si los Sistemas estuviesen vacíos.</p> <p>En contra: Cada Jugador se descarta aleatoriamente de dos Cartas de Acción de su mano. Tras ello descarta esta Carta de Agenda.</p>	<p>Broken Allegiances <i>Alianzas Rotas</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: El Jugador Lazax debe mostrar su mano de Cartas de Tratado</p> <p>En contra: Cada Jugador debe descartarse de una Carta de Tratado boca abajo.</p>	<p>Checks and Balances <i>Pesos y contrapesos</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cuando un Jugador elige una Carta Estratégica durante la Fase Estratégica, le debe dar la Carta Estratégica elegida a otro Jugador (que todavía no tenga una Carta Estratégica).</p> <p>En contra: Descarta esta Carta de Agenda.</p>
<p>Clearing the Wormholes <i>Limpiando los Agujeros de Gusano</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Al final de esta Ronda de Juego todas las Unidades en Sistemas con un Agujero de Gusano son destruidas.</p> <p>En contra: Cada Jugador debe colocar un Marcador de Comando de sus Refuerzos en cada Sistema con Agujero de Gusano que Controle.</p>	<p>Citizen`s Weapon Rights <i>Derechos Armamentísticos de los Ciudadanos</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador gana un Sol de Guerra en su Sistema Natal (salvo si no Controla su Sistema Natal).</p> <p>En contra: Cada Jugador destruye una Unidad de un Jugador oponente.</p>	<p>Compensated Disarmament <i>Desmantelamiento Armamentístico</i></p> <p>Elige un Planeta</p> <p>Todas las Fuerzas Terrestres de ese Planeta son destruidas, pero el Controlador de ese Planeta recibe un Bien de Comercio por cada Unidad destruida y mantiene el Control del Planeta.</p>	<p>Defensive Mobilizations <i>Movilizaciones Defensivas</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador puede tomar cualquier número de Unidades Amistosas de un Sistema cualquiera y colocarlas en su Sistema Natal.</p> <p>En contra: Cada Jugador puede tomar cualquier número de Unidades Amistosas de su Sistema Natal y colocarlas en otro Sistema Amistoso que Controle.</p>	<p>Demilitarization <i>Desmilitarización</i></p> <p>Elige un Planeta</p> <p>Todas las Naves en el Sistema del Planeta son destruidas.</p>
<p>Desperate Experiments <i>Experimentos Desesperados</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: El Jugador Lazax escoge un Planeta en un Sistema bajo su Control y tira un dado: En un resultado de 1-3 gana un Avance Tecnológico gratuito ignorando los prerrequisitos. En un resultado de 4+ todas las Unidades en el Sistema son destruidas.</p> <p>En contra: Cada Jugador destruye Unidades en su Sistema Natal por un valor mínimo de 3 Recursos.</p>	<p>Disbanding the Empire <i>Desmontando el Imperio</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: El Jugador Lazax toma cada Unidad en el Sistema Mecatol Rex. Puede colocar cada Unidad en cualquier otro Sistema Controlado por el mismo Jugador de la Unidad que está siendo colocada.</p> <p>En contra: Mueve el Marcador de Comando de Rondas de Juego hacia atrás una casilla.</p>	<p>Dissolve the Council <i>Consejo Disuelto</i></p> <p>Evento</p> <p>Si no hay Eventos en Juego descarta esta Carta de Agenda. De otra forma, descarta todas las Leyes en Juego y mantén esta Carta de Agenda en Juego. Los Jugadores que escojan la Carta Estratégica "Civilización" sólo podrán usar la Habilidad Secundaria pero sin coste.</p>	<p>Documenting Research <i>Investigación Documental</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cuando un Jugador use la Habilidad Secundaria de la Carta Estratégica "Tecnología" reduce su coste a 0 si está comprando el mismo Avance Tecnológico que fue adquirido usando la Habilidad Primaria.</p> <p>En contra: Agota cada Planeta que tenga un Crédito Tecnológico.</p>	<p>Fallout from the Deserter <i>El Refugio del Desertor</i></p> <p>Evento</p> <p>El Jugador Lazax debe destruir 3 de sus Naves No-Cazas en Mecatol Rex o mover el Marcador de Control de las Rondas de Juego hacia atrás una casilla.</p>
<p>Fund Research Complex <i>Complejo de Investigación Financiado</i></p> <p>Elige un Planeta</p> <p>El Jugador que Controla este Planeta tiene su coste para adquirir Avances Tecnológicos reducido en 2. Coloca esta Carta de Agenda en la Carta de Planeta para recordarlo.</p>	<p>Leave No Survivors <i>Sin Supervivientes</i></p> <p>Evento</p> <p>Mantén esta Carta de Agenda en Juego. Cada vez que un Jugador destruya una Unidad Enemiga Lazax en un Enfrentamiento, recibe un Bien de Comercio.</p>	<p>Minister of Commerce <i>Ministro de Comercio</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Dale esta Carta de Agenda al Jugador elegido. Durante cada Fase de Estado el Jugador elegido recibe un Bien de Comercio de cada Jugador con el que tenga al menos un Tratado Comercial Activo.</p>	<p>Minister of War <i>Ministro de Guerra</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido puede gastar un Marcador de Comando de su Cuota de Comando para ganar un Impacto automático antes de la primera Ronda de Combate de una Batalla Espacial en la que participe. Este Impacto es aplicado antes de devolver el fuego.</p>	<p>Official Sanction <i>Sancción Oficial</i></p> <p>Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido no podrá invadir ningún Planeta Neutral o un Planeta Controlado por un oponente durante el resto de esta Ronda.</p>

<p>Open the Trade Routes <i>Abrir las Rutas Comerciales</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador recibe 2 Bienes de Comercio.</p> <p>En contra: Esta Ronda, durante la Fase de Estado, cada Jugador debería darle todos los Bienes de Comercio que recibiese esta Ronda al Jugador de su izquierda.</p>	<p>Planetary Security <i>Seguridad Planetaria</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Descarta esta Carta de Agenda.</p> <p>En contra: Los Planetas de Sistemas No Natales que no acuartelen al menos una Fuerza Terrestre inmediatamente vuelven a un estado Neutral.</p>	<p>Public Execution <i>Ejecución Pública</i></p> <p>Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido pierde todas sus Cartas de Acción, sus Planetas son Agotados y sus Unidades reciben un -1 en todas las Tiradas de Combate durante el resto de esta Ronda.</p>	<p>Repeal <i>Revocación</i></p> <p>Evento - Elige una Ley Activa</p> <p>Descarta la Ley elegida.</p>	<p>Repeal Labor Laws <i>Revocar la Ley Sindical</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Los Jugadores pueden construir Dársenas Espaciales en Planetas adquiridos durante la misma Ronda de Juego.</p> <p>En contra: Cada Jugador debe perder 3 Bienes de Comercio o destruir una de sus Dársenas Espaciales.</p>
<p>Sacred Ground <i>Tierra Sagrada</i></p> <p>LEY - Elige un Planeta</p> <p>El Planeta escogido no puede Producir Unidades durante el resto del Juego. (Ningún Planeta en un Sistema Natal puede ser escogido).</p>	<p>Scientific Conference <i>Conferencia Científica</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador recibe un Avance Tecnológico gratuito del cual cumpla los requisitos.</p> <p>En contra: Cada Jugador recibe un Bien de Comercio por cada Avance Tecnológico que tenga.</p>	<p>Stifle Imperial Power <i>Ahogar al Poder Imperial</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: El Jugador Lazax debe destruir inmediatamente todas sus Unidades en un Sistema que Controle Adyacente a su Sistema Natal.</p> <p>En contra: Avanza el Marcador de Control de Rondas de Juego hacia delante una casilla.</p>	<p>Subsidized Trade <i>Comercio Subvencionado</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Aumenta el valor de cada Tratado Comercial en 1.</p> <p>En contra: El Jugador Hacan pierde todos sus Bienes de Comercio y todos los demás Jugadores pierden 2 Bienes de Comercio. Tras ello descarta esta Carta de Agenda.</p>	<p>Test of Loyalty <i>Prueba de Lealtad</i></p> <p>Elige un Jugador (excluyendo al Lazax)</p> <p>El Jugador Lazax puede mirar la mano de Cartas de Tratado del Jugador.</p>
<p>The Maandu Edict <i>El Edicto Maandu</i></p> <p>Evento</p> <p>Mantén esta Carta de Agenda en Juego mientras los Lazax Controlen Mecatol Rex. El Jugador Lazax puede forzar a cualquier Jugador a retirarse de Batallas Espaciales.</p>	<p>The Quann Conflict <i>El Conflicto de Quann</i></p> <p>Evento</p> <p>Mantén esta Carta de Agenda en Juego. La máxima Cuota de Suministros de Flota en el Sistema Quann es 4. Al comienzo de cada Fase de Estado el Jugador que Controle el Sistema Quann recibe 3 Bienes de Comercio.</p>	<p>Trade Embargo <i>Embargo Comercial</i></p> <p>Elige un Jugador</p> <p>Todos los Tratados Comerciales con este Jugador se rompen y ningún nuevo Tratado Comercial puede formarse con este Jugador durante esta Ronda o la siguiente.</p>	<p>Unknown Threat <i>Amenaza Desconocida</i></p> <p>Elige un Jugador (excluyendo al Lazax)</p> <p>La Carta de Objetivo de Escenario del Jugador es colocada boca arriba durante el resto del Juego.</p>	