

1  Risveglia 1 delle tue unità.

1  Cura 1 delle tue unità

2:4  2 di instradamento e 4 di capacità per il generatore di potenza verde.

2  Instrada 2 cilindri di potenza supplementari da generatori controllati.

1  Architetto. Scambia i posti di 2 stanze esterne (tranne i cancelli di trasporto). I componenti di gioco all'interno delle stanze (unità, cilindri, cubi, ecc.) vengono spostati con le stanze. **Le porte sigillate non sono tecnicamente nella stanza, quindi non vengono spostate.**

1  Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a una stanza adiacente. Tutte i cancelli di trasporto sono considerate adiacenti.

1  Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 cancello di trasporto qualsiasi o nella tua biocupola.

1  Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 stanza qualsiasi.

 Esegui azioni su una linea orizzontale da una sezione della biocupola qualsiasi. Il tuo segnalino azione rimane sulla sezione della biocupola che ti ha permesso di giocare la carta artefatto.

1  Spendi le risorse e integra 1 cubo in una stanza **occupata** da te e **non occupata** dall'avversario.

1  Spendi le risorse e integra 1 cubo in qualsiasi stanza **non occupata** dall'avversario. Non è necessario occupare la stanza.

1  Integra 1 cubo senza spendere le risorse necessarie.

1  Integra 1 cubo nella **tua biocupola** senza spendere le risorse necessarie.

 Vantaggio passivo. Rimuove tutti i limiti di "4 fabbriche".

2  può essere usato per piazzare 1 token potere nelle stanze **che occupi**.

 Spendi 4 arsenali militari per sigillare/de-sigillare una porta tra una stanza che **occupi** e una stanza **non occupata da un avversario**.

 Spendi 16 arsenale militare per rimuovere il cubo integrazione di un avversario in una stanza che **occupi**.

 2  Muovi 2 come mini azione di inizio turno.

1  Aprire l'AIRLOCK nello spazio. Scegli 1 stanza esterna e ferisci tutte le unità su di essa (compresa la tua). Sposta le unità ferite nelle rispettive infermerie.

 ... per ogni fabbrica che controlli (limitato a 4 fabbriche).

 ... per ciascuna delle tue unità **risvegliate**. Le unità neutrali e ferite non sono incluse.

 /  ... per ogni 1/2 delle vostre unità. Le unità neutrali sono incluse, quelle ferite no.

2  Incrementa il tuo arsenale militare di 2.

3  Incrementa il tuo arsenale militare di 3 per ogni 2 delle tue unità.

2  Incrementa il tuo arsenale militare di 2 per ogni fabbrica che controlli.

5  +5 forza difensiva.

1  / 1  +1 forza di combattimento/-difesa per ciascuna delle tue unità nella sala combattimento.

2  2  +2 forza di combattimento e +2 forza difensiva se hai almeno 1 cubo integrazione nella stanza combattimento.

1  Produci 1 Metamorphite (Mt).

1  Produci 1 Mt per ogni fabbrica che controlli.

1  Produci 1 Mt per ciascuna delle tue unità.

2  Sfrutta +2 risorse in ciascuna delle tue fabbriche controllate (limite a 4 fabbriche).

1:3  Pesca 3 carte artefatto e tienine 1.

1:1  Pesca e tieni 1 carta artefatto per ognuna delle tue unità.

1  Gioca 1 carta artefatto con utilizzo una tantum o per costruire una sezione della biocupola.