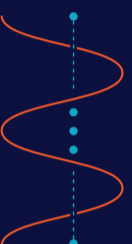


### Le Mécanicien



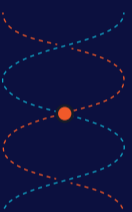
**Garde cette carte en main** jusqu'à ce que tu souhaites la jouer. Quand tu joues cette carte, mets ta main de côté, pioche trois cartes moteur, et joue jusqu'à deux d'entre elles. Contourne n'importe quelle défense orbitale d'**Entanglion**. Défausse les cartes moteur non jouées.

### Tunnel quantique



**Garde cette carte en main** jusqu'à ce que tu souhaites la jouer. Joue cette carte pour contourner les défenses terrestres ou orbitales pendant ton tour. Cette carte ne compte pas comme ton action de tour.

### Bennett



**Garde cette carte en main** jusqu'à ce que tu souhaites la jouer. Lorsque tu joues cette carte, donne un composant quantique à l'autre vaisseau, ou reçois-en un de sa part.

### Heisenberg



**Garde cette carte en main** jusqu'à ce que tu souhaites la jouer. Lorsque tu joues cette carte, lance le dé **Entanglion**. Avance du nombre indiqué de planètes en progressant en sens horaire depuis **OMEGA ZERO**. Déplace les deux vaisseaux sur la planète ainsi désignée en ignorant les défenses orbitales.

### Erreur de retournement de bit

01101101  
01101010

Règle le taux de détection au premier 4.

### Réduction du paquet d'onde



Diminue le taux de détection de deux.

### Schrödinger



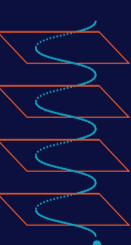
Augmente le taux de détection de un.

### Action fantomatique



Place les composants quantiques de ton vaisseau face cachée et choisis-en un au hasard. Lance le dé **Entanglion**, avance du nombre indiqué de planètes inoccupées en progressant dans le sens horaire depuis **OMEGA ZERO**, et place le composant sur cette planète. Remet les composants restants dans ton vaisseau. Cette carte n'a aucun effet si ton vaisseau n'a aucun composant quantique.

### Brassage quantique



Mélange la pile des cartes événements quantiques comme décrit dans la section "Réparation du jeu", et tire une autre carte événement.

