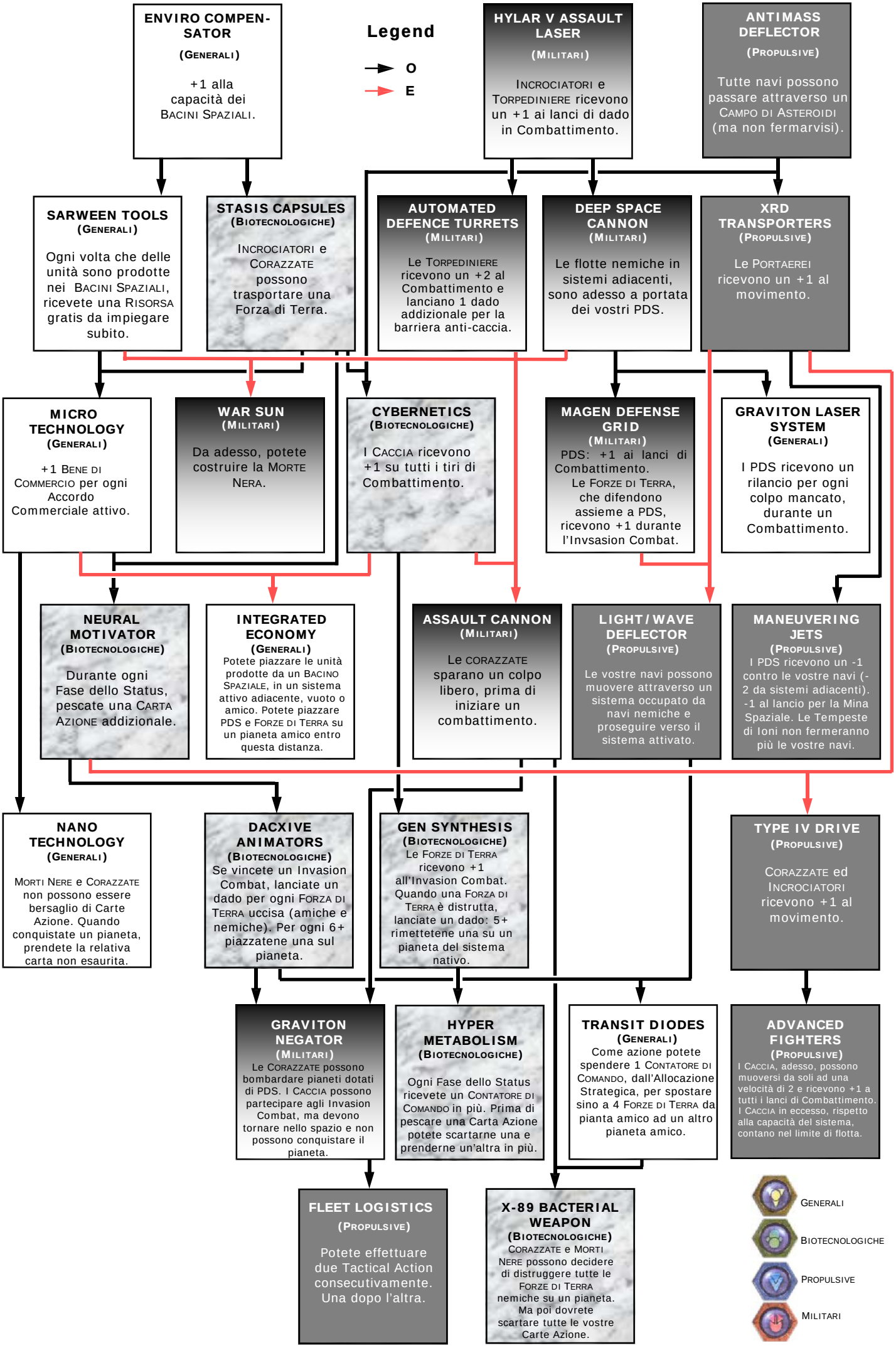
ENVIRO COMPEN-SATOR
(GENERALI)
+1 alla capacità dei BACINI SPAZIALI.
Legend
O
E
HYLAR V ASSAULT LASER
(MILITARI)
INCROCIATORI e TORPEDINIERE ricevono un +1 ai lanci di dado in Combattimento.
ANTIMASS DEFLECTOR
(PROPULSIVE)
Tutte navi possono passare attraverso un CAMPO DI ASTEROIDI (ma non fermarvisi).
SARWEEN TOOLS
(GENERALI)
Ogni volta che delle unità sono prodotte nei BACINI SPAZIALI, ricevete una RISORSA gratis da impiegare subito.
STASIS CAPSULES
(BIOTECNOLOGICHE)
INCROCIATORI e CORAZZATE possono trasportare una Forza di Terra.
AUTOMATED DEFENCE TURRETS
(MILITARI)
Le TORPEDINIERE ricevono un +2 al Combattimento e lanciano 1 dado addizionale per la barriera anti-caccia.
DEEP SPACE CANNON
(MILITARI)
Le flotte nemiche in sistemi adiacenti, sono adesso a portata dei vostri PDS.
XRD TRANSPORTERS
(PROPULSIVE)
Le PORTAEREI ricevono un +1 al movimento.
MICRO TECHNOLOGY
(GENERALI)
+1 BENE DI COMMERCIO per ogni Accordo Commerciale attivo.
WAR SUN
(MILITARI)
Da adesso, potete costruire la MORTE NERA.
CYBERNETICS
(BIOTECNOLOGICHE)
I CACCIA ricevono +1 su tutti i tiri di Combattimento.
MAGEN DEFENSE GRID
(MILITARI)
PDS: +1 ai lanci di Combattimento.
Le FORZE DI TERRA, che difendono assieme a PDS, ricevono +1 durante l'Invsasion Combat.
GRAVITON LASER SYSTEM
(GENERALI)
I PDS ricevono un rilancio per ogni colpo mancato, durante un Combattimento.
NEURAL MOTIVATOR
(BIOTECNOLOGICHE)
Durante ogni Fase dello Status, pescate una CARTA AZIONE addizionale.
INTEGRATED ECONOMY
(GENERALI)
Potete piazzare le unità prodotte da un BACINO SPAZIALE, in un sistema attivo adiacente, vuoto o amico. Potete piazzare PDS e FORZE DI TERRA su un pianeta amico entro questa distanza.
ASSAULT CANNON
(MILITARI)
Le CORAZZATE sparano un colpo libero, prima di iniziare un combattimento.
LIGHT/WAVE DEFLECTOR
(PROPULSIVE)
Le vostre navi possono muovere attraverso un sistema occupato da navi nemiche e proseguire verso il sistema attivato.
MANEUVERING JETS
(PROPULSIVE)
I PDS ricevono un -1 contro le vostre navi (-2 da sistemi adiacenti). -1 al lancio per la Mina Spaziale. Le Tempeste di Ioni non fermeranno più le vostre navi.
NANO TECHNOLOGY
(GENERALI)
MORTI NERE e CORAZZATE non possono essere bersaglio di Carte Azione. Quando conquistate un pianeta, prendete la relativa carta non esaurita.
DACXIVE ANIMATORS
(BIOTECNOLOGICHE)
Se vincete un Invasion Combat, lanciate un dado per ogni FORZA DI TERRA uccisa (amiche e nemiche). Per ogni 6+ piazzatene una sul pianeta.
GEN SYNTHESIS
(BIOTECNOLOGICHE)
Le FORZE DI TERRA ricevono +1 all'Invasion Combat. Quando una FORZA DI TERRA è distrutta, lanciate un dado: 5+ rimettetene una su un pianeta del sistema nativo.
TYPE IV DRIVE
(PROPULSIVE)
CORAZZATE ed INCROCIATORI ricevono +1 al movimento.
GRAVITON NEGATOR
(MILITARI)
Le CORAZZATE possono bombardare pianeti dotati di PDS. I CACCIA possono partecipare agli Invasion Combat, ma devono tornare nello spazio e non possono conquistare il pianeta.
HYPER METABOLISM
(BIOTECNOLOGICHE)
Ogni Fase dello Status ricevete un CONTATORE DI COMANDO in più. Prima di pescare una Carta Azione potete scartarne una e prenderne un'altra in più.
TRANSIT DIODES
(GENERALI)
Come azione potete spendere 1 CONTATORE DI COMANDO, dall'Allocazione Strategica, per spostare sino a 4 FORZE DI TERRA da pianta amico ad un altro pianeta amico.
ADVANCED FIGHTERS
(PROPULSIVE)
I CACCIA, adesso, possono muoversi da soli ad una velocità di 2 e ricevono +1 a tutti i lanci di Combattimento. I CACCIA in eccesso, rispetto alla capacità del sistema, contano nel limite di flotta.
FLEET LOGISTICS
(PROPULSIVE)
Potete effettuare due Tactical Action consecutivamente. Una dopo l'altra.
X-89 BACTERIAL WEAPON
(BIOTECNOLOGICHE)
CORAZZATE e MORTI NERE possono decidere di distruggere tutte le FORZE DI TERRA nemiche su un pianeta. Ma poi dovrete scartare tutte le vostre Carte Azione.
GENERALI
BIOTECNOLOGICHE
PROPULSIVE
MILITARI