

<p><b>CIBERNETICA</b></p> <p>requisiti: Capsule di Stasi o Deflettori Antimassa</p> <p>+1 ai tuoi Caccia nei tiri di combattimento</p>	<p><b>RIANIMATORI DAXIVE</b></p> <p>requisiti: Motivatore Neurale</p> <p>se vinci un' invasione tira un dado per ogni Forza di Terra distrutta (amuca e nemica). Al 6+ piazza una tua Forza di Terra sul pianeta, dalla riserva</p>	<p><b>SINTESI GENETICA</b></p> <p>requisiti: Cibernetica</p> <p>+1 alle tue Forze di Terra durante un' invasione. Quando te ne distruggono una, tira un dado: al 5+ piazzala nel tuo sistema nativo</p>	<p><b>METABOLISMO ACCELERATO</b></p> <p>requisiti: Sintesi Genetica</p> <p>nella fase di Status ricevi un contatore comando addizionale. Inoltre, prima di pescare una carta azione, puoi scartarne una delle tue e riceverne una addizionale</p>
<p><b>MOTIVATORE NEURALE</b></p> <p>requisiti: Capsule di Stasi o Micro Tecnologia</p> <p>durante la fase Status pesca una carta azione addizionale</p>	<p><b>CAPSULE DI STASI</b></p> <p>requisiti: Compensatori Ambientali</p> <p>Incrociatori e Corazzate possono trasportare 1 Forza di Terra</p>	<p><b>ARMA BATTERIOLOGICA X-89</b></p> <p>requisiti: Diodi di Transito o Cannone d'Assalto</p> <p>prima di bombardare, Corazzate e Morti Nere possono distruggere tutte le Forze di Terra sul pianeta a costo di scartare tutte le tue carte azione</p>	<p><b>DIODI DI TRANSITO</b></p> <p>requisiti: Deflettori di Onde/Luce o Rianimatori Daxive</p> <p>come azione, spendi un Contatore Comando dall'allocazione strategica per spostare fino a 4 Forze di terra da un tuo pianeta a un altro tuo pianeta</p>
<p><b>COMPENSATORI AMBIENTALI</b></p> <p>requisiti: nessuno</p> <p>+1 a capacità produttiva delle Basi Spaziali</p>	<p><b>SISTEMA A GRAVITAZIONE LASER</b></p> <p>requisiti: Cannone dello Spazio Profondo</p> <p>durante i combattimenti, puoi ritirare i tiri falliti dei PDS</p>	<p><b>ECONOMIA INTEGRATA</b></p> <p>requisiti: Micro Tecnologia + Cibernetica</p> <p>Se produci unità in una Base Spaziale, puoi piazzarle in un sistema adiacente già attivato che sia amico o vuoto. Puoi piazzarci anche Forze di Terra e PDS (in pianeti amici)</p>	<p><b>MICRO TECNOLOGIA</b></p> <p>requisiti: Capsule di Stasi o Attrezzatura Sarween</p> <p>quando risolvi i contratti commerciali, ricevi un bene commerciale addizionale per ogni contratto stipulato</p>
<p><b>GRIGLIA DI DIFESA MAGEN</b></p> <p>requisiti: Cannone dello Spazio Profondo</p> <p>+1 ai tiri dei PDS, +1 ai tiri delle Forze di Terra quando difendono da un' invasione un pianeta con PDS</p>	<p><b>MORTE NERA</b></p> <p>requisiti: Cannone dello Spazio Profondo + Attrezzatura Sarween</p> <p>ora puoi produrre la Morte Nera</p>	<p><b>NANO TECNOLOGIA</b></p> <p>requisiti: Micro Tecnologia</p> <p>Corazzate e Morti nere non possono essere oggetto di carte azione nemiche. Inoltre, quando prendi un nuovo pianeta, ne ricevi la carta non esaurita</p>	<p><b>ATTREZZATURA SARWEEN</b></p> <p>requisiti: Compensatori Ambientali</p> <p>+1 risorsa addizionale ogni volta che produci unità un una Base Spaziale</p>

<p><b>CANNONE D' ASSALTO</b></p> <p>requisiti: Cibernetica + Torrette di Difesa Automatiche</p> <p>prima che inizi una battaglia spaziale, le tue Corazzate possono sparere una volta senza ricevere fuoco di risposta</p>	<p><b>TORRETTE DI DIFESA AUTOMATICHE</b></p> <p>requisiti: Laser d'Assalto Hylar V</p> <p>+1 dado e +2 ai tiri delle Torpediniere per il tiro anti-Caccia</p>	<p><b>CANNONE DELLO SPAZIO PROFONDO</b></p> <p>requisiti: Laser d'Assalto Hylar V</p> <p>i tuoi PDS possono sparare anche a sistemi adiacenti</p>	<p><b>NEGATORE DI GRAVITONI</b></p> <p>requisiti: Cannone d'Assalto o Rianimatori Daxive</p> <p>le Corazzate possono bombardare pianeti con PDS. I Caccia possono partecipare a combattimenti di invasione ma devono poi ritornare nello spazio e non possono atterrare sul pianeta</p>
<p><b>LASER D' ASSALTO HYLAR V</b></p> <p>requisiti: nessuno</p> <p>+1 ai tiri di combattimento di Incrociatori e Torpediniere</p>	<p><b>REATTORE DI TIPO IV</b></p> <p>requisiti: Trasporti XRD + Motivatore Neurale</p> <p>+1 movimento a Corazzate e Incrociatori</p>	<p><b>JET DI MANOVRA</b></p> <p>requisiti: Trasporti XRD</p> <p>-1 ai tiri dei PDS nemici contro le tue navi (-2 per PDS da sistemi adiacenti). Inoltre non devi fermarti quando entri in una Tempesta Ionica e hai un bonus di 1 contro le mine spaziali</p>	<p><b>TRASPORTI XRD</b></p> <p>requisiti: Deflettori Antimassa</p> <p>+1 movimento ai Trasporti</p>
<p><b>CACCIA AVANZATI</b></p> <p>requisiti: Reattore di Tipo IV</p> <p>I Caccia non hanno bisogno di trasporti, muovono di 2 e hanno +1 ai tiri. Tali Caccia indipendenti (quelli non trasportati) contano ai fini del limite di flotta</p>	<p><b>DEFLETTORI ANTIMASSA</b></p> <p>requisiti: nessuno</p> <p>puoi muovere attraverso un campo di asteroidi ma non ti ci puoi fermare</p>	<p><b>LOGISTICA DI FLOTTA</b></p> <p>requisiti: Negatore di Gravitoni</p> <p>quando esegui un'azione tattica, puoi eseguirne immediatamente una addizionale, prima che termini il tuo turno</p>	<p><b>DEFLETTORI DI ONDE/LUCE</b></p> <p>requisiti: Trasporti XRD + Griglia di Difesa Magen</p> <p>puoi muovere le tue navi attraverso sistemi contenenti navi nemiche e continuare il movimento fino al sistema attivato</p>
<p><b>CORAZZA DURANIUM</b></p> <p>requisiti: Cannone dello Spazio Profondo</p> <p>alla fine di ogni round di combattimento puoi riparare 1 delle tue unità danneggiate</p>	<p><b>SPINTA GRAVITAZIONALE</b></p> <p>requisiti: Deflettori Antimassa</p> <p>non devi effettuare i tiri di dado quando esci da un Gravity Rift</p> <p>se le tue navi iniziano il movimento adiacenti a un Gravity Rift o a un Tunnel Spaziale, ricevono +1 in movimento</p>	<p><b>CALCOLO NEURALE</b></p> <p>requisiti: Motivatore Neurale</p> <p>il costo per acquisire nuove tecnologie è ridotto di 2</p>	<p><b>TRANSFABBRICAZIONE</b></p> <p>requisiti: nessuno</p> <p>puoi distruggere unità all'inizio della produzione in ua attivazione</p> <p>per ogni unità distrutta (non Caccia e non Forza di Terra) ottieni 1 bene commerciale</p>