

<p>バイオブティックリサイクル</p> <p>必要追加資源：3</p> <p>アクションカードを1枚捨てることによって2トレードグッズ又は1コマンドカウンターを得る。アクションとして行う。</p>	<p>浮遊工場</p> <p>必要追加資源：3</p> <p>スペースドックの生産枠が5、戦闘機搭載量が5になり、+1移動力を得る。</p>	<p>狂信</p> <p>必要追加資源：4</p> <p>惑星侵攻の度に種族能力を2回まで使うことができる。</p>	<p>マグマスリアクター</p> <p>必要追加資源：5</p> <p>戦闘太陽は+1移動力を得て、建造コストは10に下がる。</p>	<p>狂戦士の遺伝子</p> <p>必要追加資源：5</p> <p>宇宙戦闘又は侵攻戦闘の最初のターンの終了時において1個でも10の目が出していた場合。あなたの対戦相手はただちに2の追加ダメージを得る。</p>	<p>テレバシー精神兵器</p> <p>必要追加資源：5</p> <p>他のプレイヤーがあなたの支配する星系にコマンドカウンターを置いた時(活性化)、その対象のプレイヤーは直ちに1コマンドカウンターを種族シートの艦隊補給エリアから失う。</p>	<p>シャトルロジスティクス</p> <p>必要追加資源：3</p> <p>ステータスフェイズの最初に、敵の宇宙船が存在しない星系を1つ選べる。その星系にあるあなたの陸軍(複数可)を同じ星系が隣の星系の自分の支配する惑星に移動できる。移動先の星系に敵の船が存在しない場合に限る。</p>	<p>外交官</p> <p>必要追加資源：5</p> <p>ラウンド中1回だけあなたが支配する星系に他のプレイヤーがコマンドカウンターを置いた際(活性化)、あなたのストラテジーアロケーションエリアからコマンドカウンターを1個支払って対象のコマンドカウンターを破壊できる。その際、対象プレイヤーのアクションは直ちに終了する。</p>
<p>戦艦用侵略ボッド</p> <p>必要追加資源：2</p> <p>あなたの戦艦は1追加で陸軍を搭載できる。</p>	<p>生産センター</p> <p>必要追加資源：3</p> <p>ストラテジーアロケーションエリアからコマンドカウンターを1個支払って、6個のトレードグッズを得る事ができる。そして、2個のトレードグッズを他のプレイヤーに与える。この行動はラウンド中1回しか行えず、トレードグッズの所持量が6未満の時しか使えない。アクションとして行う。</p>	<p>L4 攪乱化学物質</p> <p>必要追加資源：6</p> <p>侵攻戦闘において種族専用能力をトレードグッズを払う事無く使用できる。</p>	<p>救助作戦</p> <p>必要追加資源：4</p> <p>自分が参加した宇宙戦闘毎に2トレードグッズを得る。戦闘に勝った場合、あなたが戦闘で破壊した船と同じタイプの船を通常の製造コストを支払って1隻だけその星系に生産する事ができる。</p>	<p>新型空母マーク2</p> <p>必要追加資源：4</p> <p>空母の搭載量が8に増えて許容ダメージの能力を得る。</p>	<p>亜空間トンネルネットワーク</p> <p>必要追加資源：6</p> <p>1ラウンド中1度だけ移動の際、1個の星系から好きなだけ隣接する星系へ宇宙船を移動できる。(複数星系可) 移動元も移動先も自分が支配していなくてはならない。</p>		
<p>超新陳代謝</p> <p>※事前に情報統合が必要</p> <p>ステータスフェイズに追加で1枚コマンドカウンターを得る。アクションカードを引く際手札を1枚捨てて引くカードを1枚増やす事が出来る。</p>	<p>特殊起動ジェット</p> <p>※事前にXRD型輸送艦が必要</p> <p>PDS射撃を受ける際、相手は-1の修正を受ける。隣接した星系からPDS射撃を受ける場合は、-2の修正を受ける。宇宙機雷の判定を受ける際は、-1の修正を受ける。イオンストームで移動を終了しなくても良い。</p>	<p>自動防御砲台</p> <p>※事前にヒューラーVアサルトレーザーが必要</p> <p>あなたの駆逐艦は対空砲火の判定に+2の修正を受け、ダイスを1個多く振る事が出来る。</p>	<p>ナノテクノロジー</p> <p>※事前にマイクロテクノロジーが必要</p> <p>あなたの戦艦と戦闘太陽は、アクションカードの目標にならない。加えて惑星の獲得時に惑星カードを表の状態て入手できる。</p>	<p>上級戦闘機</p> <p>※事前にタイプIVエンジンが必要</p> <p>あなたの戦闘機は移動力2で移動できるようになり戦闘修正に+1を得る。あなたの戦闘機は空母やスペースドックのサポートがなくても存在できる。敵の船はあなたの戦闘機がいる星系を通過できなくなる。サポートのない戦闘機は艦隊補給エリアの影響を受ける。</p>	<p>アサルトキャノン</p> <p>※事前に自動防御砲台と人工知能学が必要</p> <p>宇宙戦争の開始前あなたの戦艦は1度だけ攻撃を行う事が出来る。この攻撃のダメージ判定は直ちに実行され、反撃を受ける事はない。</p>	<p>マイクロテクノロジー</p> <p>※事前にサーウィーンの道具箱かステイシスカプセルが必要</p> <p>トレード合意からトレードグッズを受け取る際にそれぞれのトレード合意毎に受け取るトレードグッズは1づつ増える。</p>	
<p>超新陳代謝</p> <p>※事前に情報統合が必要</p> <p>ステータスフェイズに追加で1枚コマンドカウンターを得る。アクションカードを引く際手札を1枚捨てて引くカードを1枚増やす事が出来る。</p>	<p>特殊起動ジェット</p> <p>※事前にXRD型輸送艦が必要</p> <p>PDS射撃を受ける際、相手は-1の修正を受ける。隣接した星系からPDS射撃を受ける場合は、-2の修正を受ける。宇宙機雷の判定を受ける際は、-1の修正を受ける。イオンストームで移動を終了しなくても良い。</p>	<p>自動防御砲台</p> <p>※事前にヒューラーVアサルトレーザーが必要</p> <p>あなたの駆逐艦は対空砲火の判定に+2の修正を受け、ダイスを1個多く振る事が出来る。</p>	<p>ナノテクノロジー</p> <p>※事前にマイクロテクノロジーが必要</p> <p>あなたの戦艦と戦闘太陽は、アクションカードの目標にならない。加えて惑星の獲得時に惑星カードを表の状態て入手できる。</p>	<p>上級戦闘機</p> <p>※事前にタイプIVエンジンが必要</p> <p>あなたの戦闘機は移動力2で移動できるようになり戦闘修正に+1を得る。あなたの戦闘機は空母やスペースドックのサポートがなくても存在できる。敵の船はあなたの戦闘機がいる星系を通過できなくなる。サポートのない戦闘機は艦隊補給エリアの影響を受ける。</p>	<p>アサルトキャノン</p> <p>※事前に自動防御砲台と人工知能学が必要</p> <p>宇宙戦争の開始前あなたの戦艦は1度だけ攻撃を行う事が出来る。この攻撃のダメージ判定は直ちに実行され、反撃を受ける事はない。</p>	<p>マイクロテクノロジー</p> <p>※事前にサーウィーンの道具箱かステイシスカプセルが必要</p> <p>トレード合意からトレードグッズを受け取る際にそれぞれのトレード合意毎に受け取るトレードグッズは1づつ増える。</p>	
<p>超新陳代謝</p> <p>※事前に情報統合が必要</p> <p>ステータスフェイズに追加で1枚コマンドカウンターを得る。アクションカードを引く際手札を1枚捨てて引くカードを1枚増やす事が出来る。</p>	<p>特殊起動ジェット</p> <p>※事前にXRD型輸送艦が必要</p> <p>PDS射撃を受ける際、相手は-1の修正を受ける。隣接した星系からPDS射撃を受ける場合は、-2の修正を受ける。宇宙機雷の判定を受ける際は、-1の修正を受ける。イオンストームで移動を終了しなくても良い。</p>	<p>自動防御砲台</p> <p>※事前にヒューラーVアサルトレーザーが必要</p> <p>あなたの駆逐艦は対空砲火の判定に+2の修正を受け、ダイスを1個多く振る事が出来る。</p>	<p>ナノテクノロジー</p> <p>※事前にマイクロテクノロジーが必要</p> <p>あなたの戦艦と戦闘太陽は、アクションカードの目標にならない。加えて惑星の獲得時に惑星カードを表の状態て入手できる。</p>	<p>上級戦闘機</p> <p>※事前にタイプIVエンジンが必要</p> <p>あなたの戦闘機は移動力2で移動できるようになり戦闘修正に+1を得る。あなたの戦闘機は空母やスペースドックのサポートがなくても存在できる。敵の船はあなたの戦闘機がいる星系を通過できなくなる。サポートのない戦闘機は艦隊補給エリアの影響を受ける。</p>	<p>アサルトキャノン</p> <p>※事前に自動防御砲台と人工知能学が必要</p> <p>宇宙戦争の開始前あなたの戦艦は1度だけ攻撃を行う事が出来る。この攻撃のダメージ判定は直ちに実行され、反撃を受ける事はない。</p>	<p>マイクロテクノロジー</p> <p>※事前にサーウィーンの道具箱かステイシスカプセルが必要</p> <p>トレード合意からトレードグッズを受け取る際にそれぞれのトレード合意毎に受け取るトレードグッズは1づつ増える。</p>	
<p>超新陳代謝</p> <p>※事前に情報統合が必要</p> <p>ステータスフェイズに追加で1枚コマンドカウンターを得る。アクションカードを引く際手札を1枚捨てて引くカードを1枚増やす事が出来る。</p>	<p>特殊起動ジェット</p> <p>※事前にXRD型輸送艦が必要</p> <p>PDS射撃を受ける際、相手は-1の修正を受ける。隣接した星系からPDS射撃を受ける場合は、-2の修正を受ける。宇宙機雷の判定を受ける際は、-1の修正を受ける。イオンストームで移動を終了しなくても良い。</p>	<p>特殊起動ジェット</p> <p>※事前にヒューラーVアサルトレーザーが必要</p> <p>あなたの駆逐艦は対空砲火の判定に+2の修正を受け、ダイスを1個多く振る事が出来る。</p>	<p>ナノテクノロジー</p> <p>※事前にマイクロテクノロジーが必要</p> <p>あなたの戦艦と戦闘太陽は、アクションカードの目標にならない。加えて惑星の獲得時に惑星カードを表の状態て入手できる。</p>	<p>上級戦闘機</p> <p>※事前にタイプIVエンジンが必要</p> <p>あなたの戦闘機は移動力2で移動できるようになり戦闘修正に+1を得る。あなたの戦闘機は空母やスペースドックのサポートがなくても存在できる。敵の船はあなたの戦闘機がいる星系を通過できなくなる。サポートのない戦闘機は艦隊補給エリアの影響を受ける。</p>	<p>アサルトキャノン</p> <p>※事前に自動防御砲台と人工知能学が必要</p> <p>宇宙戦争の開始前あなたの戦艦は1度だけ攻撃を行う事が出来る。この攻撃のダメージ判定は直ちに実行され、反撃を受ける事はない。</p>	<p>マイクロテクノロジー</p> <p>※事前にサーウィーンの道具箱かステイシスカプセルが必要</p> <p>トレード合意からトレードグッズを受け取る際にそれぞれのトレード合意毎に受け取るトレードグッズは1づつ増える。</p>	