

<div>エンヴィロの補整器</div> <div>スペースドックの生産限界が1増える。</div>	<div>サーウィーンの道具箱</div> <div>※事前にエンヴィロの補整器が必要 スペースドックで生産する度に生産に利用可能な1資源ポイントを得る</div>	<div>マイクロテクノロジー</div> <div>※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 トレードストラテジーカードの能力を使う際それぞれのトレード合意毎に受け取れるトレードグッズが1増える。</div>	<div>統合経済</div> <div>※事前にマイクロテクノロジーと人工知能学が必要 スペースドックがユニットを生産する際、生産するユニットを隣接する味方が空の星系に置く事ができる。陸軍やPDSIに関しても同じように配置出来る。</div>	<div>重力レーザースystem</div> <div>※事前にディープスペースキャノンが必要 あなたのPDSと共にいる陸軍ユニットが戦闘前に攻撃をミスした時、あなたはもう一度だけダイスを振り直す事が出来る。</div>	<div>通過ダイオード</div> <div>※事前に光波偏向装置がダクシヴの操り人形が必要 アクションフェイズに1つのアクションとして以下の行動を行う事ができる。1コマンドカウンターを支払う事で4個までの陸軍ユニットを他のあなたの支配する惑星に移動できる。</div>	<div>ヒューラーVアサルトレーザ</div> <div>あなたの巡洋艦と駆逐艦は戦闘判定に+1の修正を受ける事が出来る。</div>	<div>ステイシスカプセル</div> <div>※事前にエンヴィロの補整器が必要 あなたの巡洋艦と戦艦は1個の陸軍ユニットを運ぶ事が出来る。</div>
<div>アサルトキャノン</div> <div>※事前にディープスペースキャノンと人工知能学が必要 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。</div>	<div>重力制御システム</div> <div>※事前にアサルトキャノンかダクシヴの操り人形が必要 あなたの戦艦はPDSのいる惑星を爆撃可能になる。あなたの戦闘機は地上戦に加わる事が出来る。ただし、単独で惑星の支配権を奪えない。</div>	<div>戦争太陽</div> <div>※事前にディープスペースキャノンとサーウィーンの道具箱が必要 あなたは戦争太陽を建造する事が出来る。</div>	<div>マゲン防衛装置</div> <div>※事前にディープスペースキャノンが必要 あなたのPDSは+1の戦闘修正を得る。PDSと共にいる陸軍ユニットは+1の戦闘修正を得る。</div>	<div>艦隊ロジスティクス</div> <div>※事前に重力制御システムが必要 タクティカルアクションを行う際、通常のタクティカルアクションに加えてもう一度タクティカルアクションを行う事が出来る。</div>	<div>1級戦闘機</div> <div>※事前にタイプIVエンジンが必要 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無くても存在出来る。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。</div>	<div>タイプIVエンジン</div> <div>※事前にXRD型輸送艦と神経活性装置が必要 あなたの巡洋艦と戦艦の移動力が1増える。</div>	<div>ディープスペースキャノン</div> <div>※事前にヒューラーVアサルトレーザが必要 あなたのPDSは隣接する星系の敵艦を砲撃出来る。</div>
<div>光波偏向装置</div> <div>※事前にXRD型輸送艦とマゲン防衛装置が必要 あなたの宇宙船は敵宇宙船が存在する星系を通過して活性化した目標星系に行く事が出来る。</div>	<div>XRD型輸送艦</div> <div>※事前にアステロイド迂回装置が必要 あなたの空母ユニットの移動力は1増える。</div>	<div>アステロイド迂回装置</div> <div>あなたの宇宙船はアステロイドフィールドを通過できるようになる。アステロイドフィールドで移動を終了する事は出来ない。</div>	<div>ダクシヴの操り人形</div> <div>※事前に神経活性化装置が必要 地上戦に勝利した後、全ての破壊された陸軍ユニットについて(敵味方共)ダイスを振る。6以上の目が出た分のユニットを増援として対象惑星に置く。</div>	<div>X-89 生物兵器</div> <div>※事前に通過ダイオードかアサルトキャノンが必要 戦艦と戦争太陽は惑星爆撃の際以下のオプションを選択できる。対象の惑星の陸軍を全て破壊して手持ちのアクションカードを全て捨てる。</div>	<div>神経活性化装置</div> <div>※事前にステイシスカプセルかマイクロテクノロジーが必要 ステータスフェイズに引けるアクションカードが1枚増える。</div>	<div>情報統合</div> <div>※事前に人工知能学が必要 あなたの陸軍ユニットは+1の戦闘修正を得る。あなたの陸軍ユニットが破壊された時、それぞれについてダイスを振り5以上の目が出た場合、それをホームワールドに置く。</div>	<div>人工知能学</div> <div>※事前にステイシスカプセルかアステロイド迂回装置が必要 あなたの戦闘機は+1の戦闘修正を受ける。</div>
<div>エンヴィロの補整器</div> <div>スペースドックの生産限界が1増える。</div>	<div>サーウィーンの道具箱</div> <div>※事前にエンヴィロの補整器が必要 スペースドックで生産する度に生産に利用可能な1資源ポイントを得る</div>	<div>マイクロテクノロジー</div> <div>※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 トレードストラテジーカードの能力を使う際それぞれのトレード合意毎に受け取れるトレードグッズが1増える。</div>	<div>統合経済</div> <div>※事前にマイクロテクノロジーと人工知能学が必要 スペースドックがユニットを生産する際、生産するユニットを隣接する味方が空の星系に置く事ができる。陸軍やPDSIに関しても同じように配置出来る。</div>	<div>重力レーザースystem</div> <div>※事前にディープスペースキャノンが必要 あなたのPDSと共にいる陸軍ユニットが戦闘前に攻撃をミスした時、あなたはもう一度だけダイスを振り直す事が出来る。</div>	<div>通過ダイオード</div> <div>※事前に光波偏向装置がダクシヴの操り人形が必要 アクションフェイズに1つのアクションとして以下の行動を行う事ができる。1コマンドカウンターを支払う事で4個までの陸軍ユニットを他のあなたの支配する惑星に移動できる。</div>	<div>ヒューラーVアサルトレーザ</div> <div>あなたの巡洋艦と駆逐艦は戦闘判定に+1の修正を受ける事が出来る。</div>	<div>ステイシスカプセル</div> <div>※事前にエンヴィロの補整器が必要 あなたの巡洋艦と戦艦は1個の陸軍ユニットを運ぶ事が出来る。</div>
<div>アサルトキャノン</div> <div>※事前にディープスペースキャノンと人工知能学が必要 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。</div>	<div>重力制御システム</div> <div>※事前にアサルトキャノンかダクシヴの操り人形が必要 あなたの戦艦はPDSのいる惑星を爆撃可能になる。あなたの戦闘機は地上戦に加わる事が出来る。ただし、単独で惑星の支配権を奪えない。</div>	<div>戦争太陽</div> <div>※事前にディープスペースキャノンとサーウィーンの道具箱が必要 あなたは戦争太陽を建造する事が出来る。</div>	<div>マゲン防衛装置</div> <div>※事前にディープスペースキャノンが必要 あなたのPDSは+1の戦闘修正を得る。PDSと共にいる陸軍ユニットは+1の戦闘修正を得る。</div>	<div>艦隊ロジスティクス</div> <div>※事前に重力制御システムが必要 タクティカルアクションを行う際、通常のタクティカルアクションに加えてもう一度タクティカルアクションを行う事が出来る。</div>	<div>1級戦闘機</div> <div>※事前にタイプIVエンジンが必要 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無くても存在出来る。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。</div>	<div>タイプIVエンジン</div> <div>※事前にXRD型輸送艦と神経活性装置が必要 あなたの巡洋艦と戦艦の移動力が1増える。</div>	<div>ディープスペースキャノン</div> <div>※事前にヒューラーVアサルトレーザが必要 あなたのPDSは隣接する星系の敵艦を砲撃出来る。</div>
<div>光波偏向装置</div> <div>※事前にXRD型輸送艦とマゲン防衛装置が必要 あなたの宇宙船は敵宇宙船が存在する星系を通過して活性化した目標星系に行く事が出来る。</div>	<div>XRD型輸送艦</div> <div>※事前にアステロイド迂回装置が必要 あなたの空母ユニットの移動力は1増える。</div>	<div>アステロイド迂回装置</div> <div>あなたの宇宙船はアステロイドフィールドを通過できるようになる。アステロイドフィールドで移動を終了する事は出来ない。</div>	<div>ダクシヴの操り人形</div> <div>※事前に神経活性化装置が必要 地上戦に勝利した後、全ての破壊された陸軍ユニットについて(敵味方共)ダイスを振る。6以上の目が出た分のユニットを増援として対象惑星に置く。</div>	<div>X-89 生物兵器</div> <div>※事前に通過ダイオードかアサルトキャノンが必要 戦艦と戦争太陽は惑星爆撃の際以下のオプションを選択できる。対象の惑星の陸軍を全て破壊して手持ちのアクションカードを全て捨てる。</div>	<div>神経活性化装置</div> <div>※事前にステイシスカプセルかマイクロテクノロジーが必要 ステータスフェイズに引けるアクションカードが1枚増える。</div>	<div>情報統合</div> <div>※事前に人工知能学が必要 あなたの陸軍ユニットは+1の戦闘修正を得る。あなたの陸軍ユニットが破壊された時、それぞれについてダイスを振り5以上の目が出た場合、それをホームワールドに置く。</div>	<div>人工知能学</div> <div>※事前にステイシスカプセルかアステロイド迂回装置が必要 あなたの戦闘機は+1の戦闘修正を受ける。</div>