

<p>FEDERAZIONE DEL SOLE</p> <p>TRASPORTI AVANZATI MARK II costo: 4</p> <p>i tuoi trasporti hanno capacità 8 e 2 ferite</p>	<p>BARONATO DI LETNEV</p> <p>DISINTEGRATORI L4 costo: 6</p> <p>puoi usare la tua abilità di razza durante i combattimenti di invasione senza pagare bene commerciali</p>	<p>CLAN DEI SAAR</p> <p>FABBRICA FLUTTUANTE costo: 3</p> <p>le tue basi Spaziali hanno produzione 5, capacità di trasporto 5 e +1 in movimento</p>	<p>TIZZONI DI MUAAT</p> <p>REATTORE MAGMUS costo: 5</p> <p>la Morte Nera costa 10 e ha +1 in movimento</p>
<p>FEDERAZIONE DEL SOLE</p> <p>ADDESTRAMENTO SPECIALE costo: 5</p> <p>ogni volta che tiri un 1 in un combattimento d'invasione, puoi ritirare il dado.</p>	<p>BARONATO DI LETNEV</p> <p>SCUDI NON-EUGLIDEI costo: 4</p> <p>quando usi l'abilità "sostenere danno", essa assorbe fino a 2 danni</p>	<p>CLAN DEI SAAR</p> <p>MAPPATURA DEL CAOS costo: 2</p> <p>puoi attivare e sostare nei sistemi con Asteroidi: qui il tuo limite Flotta è 3 (immodificabile)</p>	<p>TIZZONI DI MUAAT</p> <p>SEME DELLA SUPERNOVA costo: 3</p> <p>azione: puoi rimuovere questa carta e rimpiazzare un sistema che controlli con una Supernova. Non puoi farlo se Mecatol Rex, un sistema natale o adiacente a un sistema "rosso"</p>
<p>EMIRATI DI HACAN</p> <p>CENTRI DI PRODUZIONE costo: 3</p> <p>se hai meno di 6 beni puoi, una volta per turno, come azione, spendere un CC dalla zona strategica per guadagnare 6 beni commerciali di cui 2 vanno a un altro giocatore a tua scelta</p>	<p>COALIZIONE MENTAK</p> <p>OPERAZIONI DI RECUPERO costo: 4</p> <p>prendi 2 bene al termine di ogni battaglia spaziale a cui partecipi. Se vinci puoi costruire 1 nave (pagandola) tra quelle che hai distrutto</p>	<p>COLLETTIVO NAALU</p> <p>ARMA TELEPATICA MENTALE costo: 5</p> <p>quando un giocatore attiva un sistema che controlli, perde 1 CC dal Limite Flotta</p>	<p>REGNO XXCHA</p> <p>DIPLOMATICI costo: 5</p> <p>1 volta per turno, quando un giocatore attiva un tuo sistema, spendi 1 CC dalla zona strategica per fargli scartare il suo CC e terminare la sua attivazione</p>
<p>EMIRATI DI HACAN</p> <p>NODO DI DATI QUANTISTICI costo: 5</p> <p>alla fine della fase di Status puoi negoziare la tua Carta Strategica con quella di un altro giocatore</p>	<p>COALIZIONE MENTAK</p> <p>CALCOLO SPECULARE costo: 4</p> <p>quando spendi beni commerciali, ogni bene conta come 2 Risorse o 2 Influenza</p>	<p>COLLETTIVO NAALU</p> <p>MOTORI A CRISTALLI IBRIDI costo: 3</p> <p>i tuoi Trasporti e i tuoi Caccia Avanzati contano come 1/2 nave (per eccesso) per il limite di Flotta</p>	<p>REGNO XXCHA</p> <p>ADDESTRAMENTO ISTINTIVO costo: 4</p> <p>una volta per turno, puoi spendere 1 CC dall'Allocazione Strategica per cancellare 1 carta Azione appena giocata</p>

<p>TRIBU' YSSARIL</p> <p>NAVETTE LOGISTICHE costo: 3</p> <p>nella fase di Status scegli un sistema senza navi nemiche. Le tue Forze di Terra possono muovere su un pianeta nel sistema o in un sistema adiacente (che non contenga navi nemiche)</p>	<p>FRATELLANZA YIN</p> <p>FANATISMO costo: 4</p> <p>puoi usare la tua abilità di razza per 2 volte all'inizio di un combattimento d'invasione</p>	<p>UNIVERSITA' DI JOL-NAR</p> <p>RETE DI CONDOTTI SPAZIALI costo: 6</p> <p>1 volta per turno, puoi muovere le navi da un sistema che controlli ad un altro che controlli come fossero adiacenti. Devi terminare il movimento in un sistema che controlli</p>	<p>RETE MENTALE L1Z1X</p> <p>CAPSULA DI INVASIONE PER CORAZZATE costo: 2</p> <p>le tue Corazzate possono portare 1 Forza di terra addizionale</p>
<p>TRIBU' YSSARIL</p> <p>IMPIANTI MAGEON costo: 4</p> <p>quando guardi la mano di carte Azione di un avversario, puoi rubare 1 carta e aggiungerla alla tua mano</p>	<p>FRATELLANZA YIN</p> <p>ACCELERATORE YIN costo: 2</p> <p>ogni volta che costruisci in una Base Spaziale, produci gratis 1 Forza di Terra (che non conta nel limite di produzione)</p>	<p>UNIVERSITA' DI JOL-NAR</p> <p>TURBINE A ELETTRO-RISONANZA costo: 2</p> <p>quando un nemico attiva un sistema che controlli, guadagni 3 beni commerciali</p>	<p>RETE MENTALE L1Z1X</p> <p>SISTEMI EREDITARI costo: 5</p> <p>quando compri tecnologie con la carta Strategica, puoi spendere 2 risorse in più per ignorare i requisiti</p>
<p>I WINNU</p> <p>RICICLATORI BIOPTICI costo: 3</p> <p>azione: una volta per turno puoi scartare 1 carta Azione per guadagnare 2 Beni commerciali o 1 CC</p>	<p>SARDAKK N' ORR</p> <p>ARMATURA VALKYRIE costo: 3</p> <p>alla fine di un round di combattimento d'invasione, tira 1 dado per ogni tua perdita: per ogni 10 il tuo avversario subisce una perdita</p>	<p>ARBOREC</p> <p>ACCELERATORE DI SPORE costo: 5</p> <p>aumenta la capacità di produzione delle tue Forze di Terra di 1</p>	<p>SPETTRI DI CREUSS</p> <p>GENERATORE PERSONALE DI TUNNEL SPAZIALI costo: 5</p> <p>all'inizio della fase di Status puoi spostare il tuo personale segnalino tunnel "A" o "B" in un sistema vuoto o amico (non natale)</p>
<p>I WINNU</p> <p>CHIUDERE MECATOL REX costo: 4</p> <p>all'inizio della fase di Status puoi piazzare 1 Forza di Terra su Mecatol Rex. Puoi farlo solo se il pianeta è tuo o neutrale</p>	<p>SARDAKK N' ORR</p> <p>EXOTRIREME costo: 4</p> <p>alla fine di un round di una battaglia spaziale, puoi distruggere 1 tua Corazzata per distruggere 2 navi nemiche a tua scelta</p>	<p>ARBOREC</p> <p>BIOPLASMI costo: 3</p> <p>all'inizio della fase Strategica, puoi muovere 1 Forza di Terra da un tuo pianeta su un pianeta tuo o neutrale, anche in un sistema adiacente</p>	<p>SPETTRI DI CREUSS</p> <p>CONGIUNTORE DIMENSIONALE costo: 3</p> <p>all'inizio di una battaglia in un sistema con un Tunnel spaziale e almeno 1 tua nave, assegna al nemico 1 colpo ad una sua nave qualsiasi</p>

NEKRO VIRUS

ASSIMILATORE VALEFAR

costo: acquisisci questa tecnologia copiando una tecnologia razziale di un'altra razza. Non puoi copiare tecnologie che modificano le sue abilità razziali

NEKRO VIRUS

ASSIMILATORE VALEFAR

costo: acquisisci questa tecnologia copiando una tecnologia razziale di un'altra razza. Non puoi copiare tecnologie che modificano le sue abilità razziali