

## FEDERAZIONE DEL SOLE

Come Azione, puoi spendere un Contatore di Comando dalla tua Allocazione Strategica per posizionare due Forze di Terra gratuite su qualsiasi pianeta che controlli.  
Durante la Fase di Status, ricevi un Contatore di Comando extra.

Unità iniziali:

- 1 – Space Dock
- 2 – Carrier
- 5 – Forze di Terra
- 1 – Destroyer

Tecnologie iniziali:

Antimass Deflectors (Tutte le tue navi possono **muovere attraverso i Campi di Asteroidi**)  
Cybernetics (tutti i tuoi **caccia ricevono più uno** ai tiri di combattimento)

Leaders:

Ammiraglio DE LOUIS

- Più un dado nelle Battaglie Spaziali alla nave che lo trasporta.
- Dreadnought più un movimento.
- Blocca le ritirate se non c'è un altro ammiraglio

Diplomatico REV

- Ritarda l'invasione di un round, non può essere usato consecutivamente.
- Le flotte possono muovere attraverso flotte nemiche se queste lo consentono.

Agente CONNOR

- Le Forze di Terra non sono colpite dai PDS.
- Le Forze di Terra attaccanti se vincenti possono rimpiazzare Space Dock e PDS.
- Può essere sacrificato come carta sabotaggio annullando gli effetti della Carte Azione.

## GLI EMIRATI DI HACAN

I tuoi accordi commerciali non richiedono l'approvazione durante la Negoziazione del Commercio. Non devi spendere un Contatore di Comando per eseguire l'abilità secondaria della Strategia Commerciale.

Quando ricevi i Beni di Commercio da un tuo accordo commerciale, ricevi un Bene di Commercio aggiuntivo.

Nessun giocatore può, tranne in caso di guerra, rompere un accordo commerciale con te. Durante la Fase di Status, puoi commerciare Carte Azione con altri giocatori.

Unità iniziali:

- 1 – Space Dock
- 2 – Fighter
- 2 – Carrier
- 4 – Forze di Terra
- 1 – Cruisers

Tecnologie iniziali:

Sarween Tools (Ogni qual volta produci unità in un qualsiasi Space Dock, **ricevi una risorsa aggiuntiva con cui costruire unità**)

Eviro Compensator (la capacità di **produzione dei tuoi Space Dock è incrementata di 1**)

Leaders:

Scienziato CARTH

- Bonus Tecnologico di più uno.
- Un pianeta con lo Scienziato può costruire un nuovo Space Dock ad un costo di 2 anziché 4.
- Le unità PDS ricevono più uno a tutti i tiri.
- I pianeti con Scienziato e PDS non possono essere Bombardati nemmeno da Morte Nera.

Generale HARRUGH

- Le Forze di terra attaccanti possono ritirare due dadi per ogni round di combattimento.
- Le Forze di Terra in difesa hanno più uno.
- La potenza di un Bombardamento planetario è ridotta a meno quattro.

Diplomatico GILA

- Ritarda l'invasione di un round, non può essere usato consecutivamente.
- Le flotte possono muovere attraverso flotte nemiche se queste lo consentono.

## IL BARONATO DI LETNEV

Prima di ogni round di una Battaglia Spaziale o Battaglia di Invasione, puoi **spendere 2 Beni di Commercio per avere +1 a tutte le astronavi o +2 a tutte le Forze di Terra** ai loro tiri di combattimento per questo round di combattimento.

Le tue Flotte possono sempre contenere **una nave in più** rispetto al numero di Contatori di Comando presenti nei tuoi Rifornimenti di Flotta.

Unità iniziali:

- 1 – Space Dock
- 1 – Dreadnaught
- 1 – Destroyer
- 1 – Carrier
- 3 – Forze di Terra

Tecnologie iniziali:

Antimass Deflectors (Tutte le tue navi possono **muovere attraverso i Campi di Asteroidi**)

Hylar V Assault Laser (tutti i tuoi Destroyer e Cruiser ricevono più uno ai tiri di combattimento)

Leaders:

Ammiraglio UNLENN

- Più un dado nelle Battaglie Spaziali alla nave che lo trasporta.
- Dreadnought più un movimento.
- Blocca le ritirate se non c'è un altro ammiraglio.

Generale FERRAN

- Le Forze di terra attaccanti possono ritirare due dadi per ogni round di combattimento.
- Le Forze di Terra in difesa hanno più uno.
- La potenza di un Bombardamento planetario è ridotta a meno quattro.

Diplomatico CIEL

- Ritarda l'invasione di un round, non può essere usato consecutivamente.
- Le flotte possono muovere attraverso flotte nemiche se queste lo consentono.

## IL COLLETTIVO NAALU

Il valore di Iniziativa della tua Carta Strategica è sempre “0” (sostituisce il normale valore di Iniziativa della Carta Strategica). Questo implica che tu sei sempre il primo nell’ordine di gioco. Se attaccata, una flotta Naalu può ritirarsi prima dell’inizio della fase di Battaglia Spaziale della Sequenza di Attivazione di un’azione Tattica (seguendo le normali regole e restrizioni per la ritirata).

Tutti i Caccia Naalu ricevono +1 ai tiri di combattimento durante le Battaglie Spaziali.

Unità iniziali:

- 1 – Space Dock
- 1 - PDS
- 1 – Carrier
- 4 – Forze di Terra
- 4 – Fighters
- 1 - Cruiser
- 1 - Destroyer

Tecnologie iniziali:

Antimass Deflectors (Tutte le tue navi possono **muovere attraverso i Campi di Asteroidi**)  
Eviro Compensator (la capacità di **produzione dei tuoi Space Dock è incrementata di 1**)

Leaders:

Ammiraglio M’ABAN

- Più un dado nelle Battaglie Spaziali alla nave che lo trasporta.
- Dreadnought più un movimento.
- Blocca le ritirate se non c’è un altro ammiraglio

Diplomatico Z’EU

- Ritarda l’invasione di un round, non può essere usato consecutivamente.
- Le flotte possono muovere attraverso flotte nemiche se queste lo consentono.

Agente T’ELSA

- Le Forze di Terra non sono colpite dai PDS.
- Le Forze di Terra attaccanti se vincenti possono rimpiazzare Space Dock e PDS.
- Può essere sacrificato come carta sabotaggio annullando gli effetti della Carte Azione.

## IL REGNO XXCHA

Quando esegui l'Abilità Secondaria della Strategia Diplomatica, puoi eseguire invece l'Abilità Primaria.

Immediatamente dopo che una Carta Politica è stata pescata e letta, puoi spendere un Contatore di Comando dalla tua Allocazione Strategica per cancellare la carta ed obbligare a pescare un'altra Carta Politica.

I tuoi avversari ricevono -1 a tutti i tiri di combattimento contro di te durante il primo round di combattimento di tutte le Battaglie Spaziali e Battaglie di Invasione.

Unità iniziali:

1 – Space Dock

3– Fighter

1 - PDS

1 – Carrier

2 – Forze di Terra

2 – Cruisers

Tecnologie iniziali:

Antimass Deflectors (Tutte le tue navi possono **muovere attraverso i Campi di Asteroidi**)

Eviro Compensator (la capacità di **produzione dei tuoi Space Dock è incrementata di 1**)

Leaders:

Ammiraglio NEEKUAQ

- Più un dado nelle Battaglie Spaziali alla nave che lo trasporta.
- Dreadnought più un movimento.
- Blocca le ritirate se non c'è un altro ammiraglio

Diplomatico JUNN e QANOJ

- Ritarda l'invasione di un round, non può essere usato consecutivamente.
- Le flotte possono muovere attraverso flotte nemiche se queste lo consentono.

## LA COALIZIONE MENTAK

Inizi il gioco con un Contatore di Comando aggiuntivo nella tua area dei rifornimenti alla Flotta. Prima che una Battaglia Spaziale inizi (in cui tu partecipi), puoi sparare con due Incrociatori o due Torpediniere (o un mix delle due navi). Le perdite nemiche sono subite immediatamente e non possono rispondere al fuoco.

Durante la Fase Strategica, puoi prendere un Bene di Commercio da uno o da due giocatori. Ogni giocatore bersaglio deve avere almeno 3 Beni di Commercio nella sua Scheda della Razza.

Unità iniziali:

- 1 – Space Dock
- 1 – PDS
- 3 – Cruiser
- 1 – Carrier
- 4 – Forze di Terra

Tecnologie iniziali:

Hylar V Assault Laser (tutti i tuoi Destroyer e Cruiser ricevono più uno ai tiri di combattimento)  
Eviro Compensator (la capacità di **produzione dei tuoi Space Dock è incrementata di 1**)

Leaders:

Ammiraglio HAVVAT

- Più un dado nelle Battaglie Spaziali alla nave che lo trasporta.
- Dreadnought più un movimento.
- Blocca le ritirate se non c'è un altro ammiraglio

Diplomatico SUFFI

- Ritarda l'invasione di un round, non può essere usato consecutivamente.
- Le flotte possono muovere attraverso flotte nemiche se queste lo consentono.

Agente KILIK

- Le Forze di Terra non sono colpite dai PDS.
- Le Forze di Terra attaccanti se vincenti possono rimpiazzare Space Dock e PDS.
- Può essere sacrificato come carta sabotaggio annullando gli effetti della Carte Azione.

## LA RETE MENTALE L1Z1X

Il costo di base delle tue Corazzate è di 4.

Le tue Corazzate ricevono +1 durante le Battaglie Spaziali e le tue Forze di Terra ricevono +1 quando attaccano durante le Battaglie di Invasione.

Inizi con un Contatore di Comando extra nella tua Allocazione Strategica.

Unità iniziali:

- 1 – Space Dock
- 1 - PDS
- 1 – Carrier
- 5 – Forze di Terra
- 3 – Fighters
- 1 - Dreadnaught

Tecnologie iniziali:

Hylar V Assault Laser (tutti i **Destroyer e Cruiser** ricevono **più uno ai tiri di combattimento**)

Antimass Deflectors (Tutte le tue navi possono **muovere attraverso i Campi di Asteroidi**)

Cybernetics (tutti i tuoi **caccia** ricevono **più uno** ai tiri di combattimento)

Stasis Capsules (I tuoi **Cruiser e Dreadnaught** possono **trasportare una Forza di terra**)

Leaders:

Scienziato 148 S

- Bonus Tecnologico di più uno.
- Un pianeta con lo Scienziato può costruire un nuovo Space Dock ad un costo di 2 anziché 4.
- Le unità PDS ricevono più uno a tutti i tiri.
- I pianeti con Scienziato e PDS non possono essere Bombardati nemmeno da Morte Nera.

Diplomatico 2 RAM

- Ritarda l'invasione di un round, non può essere usato consecutivamente.
- Le flotte possono muovere attraverso flotte nemiche se queste lo consentono.

Agente A 6

- Le Forze di Terra non sono colpite dai PDS.
- Le Forze di Terra attaccanti se vincenti possono rimpiazzare Space Dock e PDS.
- Può essere sacrificato come carta sabotaggio annullando gli effetti della Carte Azione.

## LE TRIBU' YSSARIL

Puoi saltare il turno di azione durante la Fase di Azione. Non puoi saltare due turni di seguito.

Puoi pescare una Carta Azione aggiuntiva durante ogni Fase di Status. Non sei limitato al numero di Carte Azione che puoi tenere in mano, indipendentemente dalle regole di gioco o dalle carte politiche attive.

Una volta durante ogni Fase Strategica, puoi guardare tutte le Carte Azione di un altro giocatore.

Unità iniziali:

1 – Space Dock

1 - PDS

2 – Carrier

5 – Forze di Terra

2 – Fighters

1 - Cruiser

Tecnologie iniziali:

Antimass Deflectors (Tutte le tue navi possono **muovere attraverso i Campi di Asteroidi**)

XRD Transporter (tutti i tuoi trasporti ricevono più uno al movimento)

Leaders:

Ammiraglio SSKRIL

- Più un dado nelle Battaglie Spaziali alla nave che lo trasporta.
- Dreadnought più un movimento.
- Blocca le ritirate se non c'è un altro ammiraglio

Agente THILINN e SSRUU

- Le Forze di Terra non sono colpite dai PDS.
- Le Forze di Terra attaccanti se vincenti possono rimpiazzare Space Dock e PDS.
- Può essere sacrificato come carta sabotaggio annullando gli effetti della Carte Azione.

## **SARDAKK N'ORR**

Ricevi +1 a tutti i tuoi tiri di combattimento.

Unità iniziali:

- 1 – Space Dock
- 1 – PDS
- 1 – Cruiser
- 1 – Carrier
- 5 – Forze di Terra

Tecnologie iniziali:

Hylar V Assault Laser (tutti i tuoi Destroyer e Cruiser ricevono più uno ai tiri di combattimento)

Deep Space Cannon (Flotte nemiche in un sistema adiacente sono ora a portata delle tue unità PDS)

Leaders:

Ammiraglio T'RO

- Più un dado nelle Battaglie Spaziali alla nave che lo trasporta.
- Dreadnought più un movimento.
- Blocca le ritirate se non c'è un altro ammiraglio.

Generale SH' VAL e SEKKOS

- Le Forze di terra attaccanti possono ritirare due dadi per ogni round di combattimento.
- Le Forze di Terra in difesa hanno più uno.
- La potenza di un Bombardamento planetario è ridotta a meno quattro.

## UNIVERSITA' DI JOL-NAR

Ricevi sempre -1 a tutti i tiri di combattimento. Quando esegui l'Abilità Secondaria della Strategia Tecnologica, puoi eseguire insieme sia l'Abilità Primaria che l'Abilità Secondaria.  
Puoi spendere un Contatore di Comando dalla tua Allocazione Strategica per ritirare immediatamente uno dei tuoi tiri di dado.

Unità iniziali:

- 1 – Space Dock
- 2 – PDS
- 3 – dreadnaught
- 2 – Carrier
- 2 – Forze di Terra
- 1 – Fighter

Tecnologie iniziali:

Hylar V Assault Laser (tutti i tuoi Destroyer e Cruiser ricevono **più uno ai tiri di combattimento**)  
Eviro Compensator (la capacità di **produzione dei tuoi Space Dock è incrementata di 1**)  
Antimass Deflectors (Tutte le tue navi possono **muovere attraverso i Campi di Asteroidi**)  
Sarween Tools (Ogni qual volta produci unità in un qualsiasi Space Dock, **ricevi una risorsa aggiuntiva con cui costruire unità**)

Leaders:

Ammiraglio RIN

- Più un dado nelle Battaglie Spaziali alla nave che lo trasporta.
- Dreadnought più un movimento.

Scienziato SUCABAN e RIN

- Bonus Tecnologico di più uno.
- Un pianeta con lo Scienziato può costruire un nuovo Space Dock ad un costo di 2 anziché 4.
- Le unità PDS ricevono più uno a tutti i tiri.
- I pianeti con Scienziato e PDS non possono essere Bombardati nemmeno da Morte Nera.
- Blocca le ritirate se non c'è un altro ammiraglio.