

IMPERO AL CREPUSCOLO TERZA EDIZIONE



ESPANSIONE FRAMMENTI DEL TRONO

traduzione a cura di Principe Konrad

Ricognitore H256, 67^{esima} Divisione – Marina di Sol
Seconda Luna di Kal Haddar

Il Capitano Jael Ducan era contrariato. Gli uomini, consapevoli del suo cattivo umore, si tenevano coscienziosamente alla larga muovendosi furtivamente nell'oscurità e nella desolazione della struttura abitativa. Era il quinto mese della campagna e la prima incursione del H256.

Cinque mesi passati a rattropparsi in attesa all'interno degli hangar di un Incrociatore di terza generazione, solo per essere poi scaricati su una luna abbandonata con l'ordine di eseguire una missione di ricognizione. Jael arrancava caparbiamente passo dopo passo sul suolo cosperso di cenere. Finalmente un'incursione.

Mentre i gruppi di battaglia principali e centrale della squadra di battaglia mista "Saliente Solare" aveva ingaggiato il nemico per settimane, i gruppi laterali erano rimasti indietro, in riserva. E' vero, avevano preso parte a qualche scaramuccia navale, ma nulla all'altezza del valore degli specialisti dell'unità H256.

Reto sta per tornare a casa con il fottuto grado di Colonnello, ed io sarò fortunato se riceverò la paga riservata per le azioni di combattimento. L'amico di Jael era stato assegnato al gruppo di battaglia centrale. Tutti avevano sentito i resoconti dei successi che l'81^{esima} aveva carpito sui L1z1x su Tiamat e Hecalar. Sicuramente si comporterà in modo insopportabile al nostro prossimo incontro, lo sbruffone!

"Questo non mi piace, Capitano".

Il suono di una voce grave e dal forte accento straniero, interruppe il filo dei pensieri di Jael, facendo sì che la sua irritazione raggiungesse un nuovo culmine. *Questa idea della forza speciale "congiunta" era buona e utile, ma aspettarsi che lui sarebbe stato contento di esser assegnato ad un "addestramento incrociato" era assai irragionevole.*

"Questo non mi piace, Capitano Jael", ripeté Groc Yysho. Gli occhi gialli del massiccio guerriero Xxcha esaminavano con diffidenza gli edifici abbandonati attorno a lui, tenendo il fucile a pompa spianato e pronto al fuoco. *E' addirittura nervoso. Jael era disgustato. Si aspettano che io addestri una recluta!*

"Guarda, che ti avevo sentito la prima volta" disse Jael all'improvviso, interrompendolo. "Senti, neanche a me piace questa situazione. Siamo bloccati qui, nel più profondo buco di merda dello spazio esterno, con il compito di esplorare una insignificante luna, priva di alcun valore, mentre tutta la gloria viene spartita fra le navi della forza principale. E come se non bastasse, la ciliegina sulla torta della spiacevole vicenda è che sono bloccato qui ad addestrare il tuo culo scaglioso. Quindi, non c'è proprio nulla che mi piaccia".

Jael fece la più dura espressione sul genere "non fare casini con me". Non aveva bisogno di guardare i suoi uomini per sapere che si stavano godendo quella strigliata con sorrisi beffardi.

Ma Yysho non sembra per nulla intimidito. Studiò con calma Jael con i suoi grandi occhi gialli, mentre la luce delle stelle, pigramente ne sagomava la pelle coriacea della faccia butterata. Lentamente gli attimi si susseguivano.

Jael fu il primo a rompere il silenzio, sentendo calare la celata attenzione dei suoi uomini. *Dannato alieno.*

"E cos'è esattamente", Jael ringhiò, "che non ti piace, Groc Yysho?".

Lo Xxcha studiò Jael per un altro secondo, senza battere ciglio, quindi indicò una delle strutture che avevano già superato. "Ci era stato detto che gli 1X avevano abbandonato questa luna", disse, usando il termine abbreviato con cui gli uomini Sol si riferivano al nemico L1z1x.

Mi prenda un colpo ! Che sappia pure che chiamiamo la sua specie col termine 2X ? Jael osservò la struttura indicata da Yysho. Era una vecchia postazione difensiva degli 1X, ora silenziosa e cadente, sotto l'aria fredda della notte.

"Hai detto bene. Hanno abbandonato questo settore", spiegò Jael, "e noi dobbiamo pattugliarlo e scacciare i ratti e gli scarafaggi semi-robotici che hanno lasciato dietro". Pensi che il tuo piccolo spara-paltoni possa farcela ad affrontare quelle cose, eh, Xxcha ? Gli uomini ridacchiarono ironicamente nel loro controllato divertimento.

Ignorando la presa in giro, Yysho si allontanò dal Capitano, dirigendosi verso la struttura in rovina.

"Già, le loro posizioni difensive sono distrutte", disse lo Xxcha, spazzando con la mano sopra i resti di uno dei cannoni. Con un cigolio che attraversò il complesso di macerie, i frammenti di ceramica e la ferraglia metallica caddero a terra, scomparendo nell'oscurità.

Jael emise un rantolo. *Classe della Luna Kal Haddar, il Professore Ducan è in cattedra.*

"Terra in fiamme!" esclamò Jael chino sopra un fucile 1X emerso dai calcinacci, con la polvere che sgorgava dalla canna divelta come l'acqua da un rubinetto. "Non lasciare nulla indietro per il tuo nemico!". Sollevò l'arma inservibile per illustrare il suo punto di vista, quindi la lanciò indietro sulla strada. *E fai sì che sprechi le sue risorse per esplorare l'orbita di una luna senza valore.*

“Le loro armi sono ancora qui, così come i loro sistemi di puntamento” disse Yysho continuando a rimuovere i detriti dal passaggio. La mitragliatrice pesante principale era ancora al suo posto. Sotto l’arma, i sofisticati sistemi di puntamento e di comunicazione risiedevano nei loro alloggi, tutti coperti dalla leggera polvere che sembrava avvolgere ogni angolo di quella luna.

Jael fece le spallucce: “devono aver avuto premura”. Si voltò e fece segno ai suoi uomini di continuare il giro di pattuglia. Subito si destarono dal torpore e presero ad avanzare nell’oscurità dinnanzi a loro. Lo Xxcha continuò rovistare all’interno della struttura in rovina.

“questo qui non aveva alcuna fretta”. L’accento di Yysho fece suonare l’ultima parola come *frrietta*.

Jael si voltò di nuovo. *Ne ho abbastanza di questa lezionecina*. Stava per latrare qualcos’altro allo Xxcha, quando le parole gli morirono in gola.

Dalle macerie era emerso il corpo in due pezzi di una sentinella 1X. Tutta una serie di meccanismi artificiali coprivano la parte inferiore e la testa del soldato, ma i suoi occhi organici, coperti dalla polvere, erano aperti nel bacio della morte. La corazza era stata tagliata all’altezza del busto da qualcosa di simile a delle enormi cesoie.

Lo Xxcha guardò Jael attentamente, come se lo stesse valutando. Poi l’alieno sospirò e tolse la sicura dal suo fucile. “Il nemico non ha abbandonato questa luna a causa nostra, Capitano”, disse, “Hanno combattuto contro qualcosa proprio qui prima di partire”. Yysho controllò il suo contatore di munizione “O forse non hanno neanche fatto in tempo a scappare”, continuò riservando uno sguardo sghembo al soldato morto “forse sono morti tutti qui”.

Jael tornò indietro fino alla struttura in rovina e si inginocchiò sopra quel corpo straziato per studiarlo. Nel frattempo, Yysho si guardava intorno con i suoi occhi gialli scrutando l’installazione tutt’attorno, alla ricerca di segni di movimento dalle finestre silenti.

L’H256 era stato sbarcato nel maggiore dei tre principali insediamenti della seconda luna di Kal Haddar. Quel luogo era stata la dimora di una comunità di coloni produttori di derrate alimentari, in pratica di contadini. L’atmosfera della luna era sottile ma respirabile ed il suolo presumibilmente assai adatto per le radici. L’insediamento, chiamato “Astaria” secondo le carte militari, era umano, ma come molti remoti insediamenti umani della sua epoca, non faceva parte della Federazione. Invece, aveva giurato fedeltà al locale governatore Naalu.

Jael supponeva che Astaria era stata la casa di poche centinaia di anime. *Una metropoli di zappaterra*.

Erano tutti scomparsi. La maggior parte dei quali morti, oppure resi schiavi dagli 1X. I bioscanner orbitali avevano rivelato che sulla luna non vi era più alcuna forma di vita più grande di un cagnolino. Quel luogo era deprimente.

Jael fece passare un dito lungo l’intero taglio circolare nell’armatura della sentinella 1X morta. *Possibile che i coloni abbiano fatto questo? Possibile che si siano ribellati contro gli invasori?* Improbabile. Gli 1X erano guerrieri spietati ed efficienti. Una folla di contadini non avrebbe avuto alcuna possibilità. *Ma se non loro, chi altri?* Jael prese il suo dispositivo di comunicazione e accese il trasmettitore.

“Grande Occhio, qui é H256, mi ricevi ?”

Yysho non lo guardava nemmeno, ma Jael poteva avvertire la soddisfazione dell’alieno per il fatto che la questione da lui sollevata fosse stata finalmente presa in seria considerazione.

Il trasmettitore emise un ronzio: “H256, qui é Grande Occhio: vi ricevo”.

“Grande Occhio, qui é il Capitano Ducan. Passatemi Traw”.

“Resta in attesa, Capitano”.

Yysho sembrava annusare l’aria, con la testa rivolta verso il cielo. Il massiccio guerriero alieno stava diventando inquieto attimo dopo attimo. Jael notò una certa ferinità nei movimenti guardinghi dello Xxcha. Aveva forse sbagliato a giudicare la sua recluta ? *Cosa stai annusando, alieno ?*

“Qualcosa sta per accadere, Capitano Jael”. Lo Xxcha fece scivolare un piccolo dispositivo fuori dal suo completo da battaglia e abbassò gli occhi, intento a studiare la lettura dello strumento. *Un sensore di movimento*. Jael aveva un aggeggio simile nello zaino. *Costoso*. Fra gli esploratori della Federazione, solo i capitani o gli ufficiali di grado superiore erano equipaggiati con piccoli sensori di movimento.

“Dovresti richiamare i tuoi uomini, Capitano”, disse Yysho con il tono di voce più basso che il suo organismo alieno era in grado di produrre. Quindi, con movimenti esperti, ripose il sensore all’interno dell’armatura.

“Tracce di Movimento ?” chiese Jael. *Perché anche io sto sussurrando*.

Lo Xxcha fece un gesto di diniego con la testa. “Intuizione”.

“Jael, cosa c’è ?” ruggì la voce del Colonnello Traw al ricevitore. Yysho si accigliò sentendo che il volume era così alto. Jael lo regolò più basso.

“Jael ?”. Il Colonnello Traw non era uomo abituato ad attendere i comodi altrui.

Yysho guardò fissamente Jeal, con occhi pensierosi ed allerta. “Richiama i tuoi uomini, Capitano”.

Jael ignorò lo Xxcha “Signore, abbiamo trovato ... qualcosa qui”. Ponderò con attenzione le successive parole. “Siamo certi che il nemico abbia abbandonato questa luna ?”.

Jael avvertì l’impazienza nella voce di Traw “Come ti ho chiarito durante la riunione di orientamento della missione, Capitano, il nemico si è ritirato per prestare aiuto alle difese contro cui era diretta l’azione della nostra forza principale ...”. Il colonnello improvvisamente si interruppe; Jeal poté udire un chiacchiericcio agitato in sottofondo. “Resta in attesa, Jael. Sembra che io abbia un’altra unità in linea”.

Dannazione

Jael cambiò la frequenza di trasmissione. “Riunitevi e mantenetevi allerta”, disse a voce bassa nel canale dell’unità H256. Più avanti, nell’ombra, i suoi uomini controllarono le armi ed cominciarono a ritornare presso di lui.

Proprio in quel momento una prima, distante esplosione illuminò l’atmosfera polverosa con un bagliore di un fosco arancione. Un secondo o pochi attimi dopo, si sentì il sinistro sfrigolio di un impatto. Jael stimò che il tutto avveniva due miglia più a sud. *Un lanciarazzi*. Un’unità di esploratori come la sua, appartenente alla Federazione, aveva fatto fuoco con la sua arma più pesante. *Ma contro cosa?*

Subito dopo si udirono le raffiche, smorzate dalla distanza, delle armi da fuoco, quindi un altro colpo di lanciarazzi.

“H256, a me!” ruggì Jael verso la strada, scattando al contempo in piedi.

Ancora esplosioni di Lanciarazzi, ancora colpi delle armi da fuoco. Questa volta da ovest. Un’altra unità della Federazione era stata ingaggiata. *Ma ingaggiata da chi ?*

Gli uomini cominciarono a emergere con circospezione dalla tenebre più avanti, silenziosamente e con le armi pronte a fare fuoco. Il tenente Germaine si fermò a pochi passi da Jael, con il viso fisso in una domanda tacita. *Quali sono i tuoi ordini ?*

Jael stava per dire “andiamo sud per aiutare gli altri” quando percepì un leggero movimento fuori dalla portata del suo sguardo. Una lunga forma oscura stava scivolando sopra la polvere e la ruggine emettendo un suono metallico, come una catena trascinata sopra foglie secche.

“CONTATTO!”

Il soldato semplice Jens fece fuoco nell’oscurità. Per un attimo una bocca venne illuminata nella strada oscura. Yysho borbottò con aria infelice.

Il fuoco di Jens sembrò risvegliare altre creature oltre a quella che Jael aveva visto. Al di sopra del fracasso del fucile d’assalto, Jeal udì un continuo e metallico raschiare, questa volta proveniente da molte direzioni. E all’improvviso ci fu anche un altro suono: il leggero sonoro gemito delle batterie, dei servomeccanismi e dei sistemi refrigeranti che venivano attivati. *Se ne sentivano a dozzine*.

Il soldato Jens cadde privo di vista, e per un momento il fuoco si interruppe. Il suo corpo era stato tagliato in due da qualche arma affilata che lo aveva lasciato in piedi ancora per qualche secondo, prima che la parte superiore scivolasse sull’altra, cadendo a terra.

Dopo di che, la strada si riempì di vita.

Dalle finestra, dai viali, da sotto la ruggine polverosa, apparvero delle “cose”. Erano sottili e serpentine appendici di metallo fuso, ognuna lunga all’incirca una dozzina di metri. Emersero come se un branco di kraken fossero fuoriusciti dalla superficie di un oceano grigio. L’estremità di ciascun tentacolo terminava con una sottile lama a forma di foglia, nera e affilata, rilucente alla luce delle stelle.

Un rumore sordo e grave risuonò a destra di Jael, seguito immediatamente dal frantumarsi di nere vertebre metalliche e dal volare di frammenti che lo colpirono in faccia.

Il colpo del fucile di Yysho aveva amputato il più vicino dei tentacoli. La vita lentamente lo abbandonò, lasciandolo a dibattersi come un serpente ferito. L’estremità pericolosa, quella con la lama tagliente, che avrebbe sicuramente trafitto la testa di Jael, si contorceva fiaccamente in una spirale di morte ai piedi del capitano.

A quel punto si scatenò un pandemonio mentre i componenti del H256 iniziavano a fare fuoco come un solo uomo.

Mentre i suoi timpani erano rivoltati del potente boato, Jael fu gettato a terra dall’esplosione di un lanciarazzi proprio dietro di lui. Cinquanta metri più avanti, il razzo raggiunse il suo bersaglio con uno schianto secco che fece riversare nugoli di polvere e frammenti di metallo attraverso quel già caotico imperversare di raffiche di fucili e nuove appendici metalliche emergenti.

Il destinatario del razzo fu per un attimo illuminato dal rosso sbocciare dell’esplosione.

Si trattava di un enorme carro armato “classe Carnivoro”. L’esoscheletro rigonfio era segmentato da piastre di metallo nero che lo avvolgevano come scaglie, facendolo protendere il suo corpo mostruoso verso l’unità di Jael. Quella cosa non aveva né testa, né faccia, solo un intrico di tentacoli metallici, ognuno esteso in una diversa direzione verso gli edifici circostanti, pronto a squarciare e conficcarsi contro i soldati umani. Jael afferrò il suo fucile e inviò una bordata di plasma in direzione di quella mostruosità mentre cercava di valutare tatticamente la situazione.

Tre dei suoi uomini era già morti, e il soldato semplice Germaine era fra questi. Molti altri erano feriti ma continuavano tenacemente a distruggere i filamenti sgusciati con i fucili e con le armi pesanti. Quelle cose sembravano provenire da ogni dove. *Ci devono essere almeno cinque di quei mostri qui attorno!* pensò Jael. I capaci uomini del H256, oramai ridotti ad una buona dozzina, stavano facendo del loro meglio per schivare i colpi e sparare, ma lo scontro non sarebbe durato a lungo. Jonas Kemp, lo specialista in armi pesanti dell’unità, aveva spedito un’altro razzo nell’oscurità prima di finire impalato simultaneamente da tre tentacoli. Ancora urlante, Jonas era stato trascinato violentemente nella tenebra. Jael non avrebbe rivisto Jonas mai più.

Yysho sparò un altro colpo. La lama acuminata di un’altro tentacolo esplose in una nuvola di polvere metallica.

“Nell’edificio giallo!” tuonò lo Xxcha sopra il frastuono.

Anche se a causa del suo accento suonò come “Niel dificio iollo” Jael non poteva essere più d’accordo. Ripete l’ordine latrando, aggiungendo un tradizionale “Su, su, su” di Sol.

Poi i droni volanti colpirono.

Circa la metà degli uomini di Jael, chinandosi, avevano traversato l’uscio dell’edificio giallo quando, improvvisamente, iniziò una pioggia di dardi incandescenti. Jeal stesso fu colpito dai proiettili tre volte sugli spallacci prima di raggiungere i suoi al coperto nell’edificio. I due uomini dietro di lui furono ridotti a brandelli.

Lo sbarramento di dardi s’interruppe all’improvviso proprio come era iniziato. Oltre allo stridere ed allo strascicare dei tentacoli udirono un insolito gracchiare di piccole ma potenti eliche. Poi, come malvagi aracnidi, circa 20 droidi nemici irrupero nella strada sottostante. Ognuna di quelle macchine disponeva di tre eliche leggere protruse dalle loro schiene dentellate. Da ogni drone pendeva un gruppo di sottili zampe robotiche, ciascuna delle quali armata con qualche strana arma leggera. Le teste constavano di un sfilza di videocamere sferiche fruscianti, in costante movimento e messa a fuoco, emettenti un tetro bagliore rossastro.

“Dategli il fatto loro!” Jael ordinò ai suoi uomini.

Jael svuotò il suo caricatore al plasma in faccia al droide più vicino. Quel aggeggio infernale finì disintegrato, con le zampe che volavano via come steli marci. La testa esplose con un fischio elettrico ed il suo corpo crollò a terra in un disordine di giunti metallici. Una delle eliche, che era stata liberata dai colpi dei Jeal senza risultare colpita, fece un arco e finì col trapassare un altro drone come una lama di sega. Il drone colpito fu tagliato in due in un nugolo di scintille bianche. *Sei fottuto!*

Altre quattro macchine insettoidi furono distrutte dagli uomini di Jael prima che i droni rimanenti si fossero resi conto della situazione. Facendo sibilarle i delicati servomeccanismi, ognuno di essi sollevò due delle molte appendici e le puntò verso l’edificio giallo. L’infernale pioggia di dardi riprese nuovamente.

I sopravvissuti del H256 caddero a terra e si lanciarono disperatamente contro il muro principale quando migliaia di piccoli dardi incandescenti disintegrarono la superficie dei muri esterni e qualsiasi cosa nei pressi di usci e finestre. Il baccano era assordante. La polvere e i calcinacci dell’edificio volavano in ogni direzione.

Dopo quella che era sembrò un’ora, ma che non poteva esser durata più di qualche secondo, l’intensità quel fuoco scemò. Jael si raddrizzò l’elmetto e spazzolò via la polvere dalla faccia. Le orecchie gli fischiavano e non ci sentiva affatto bene. Aveva le vertigini, la nausea e la vista confusa. *Avanti soldato!* Scrollò la testa per schiarirsi le idee, ma non ne ebbe alcun giovamento. *Che stiano usando qualche gas ?* Una nausea improvvisamente si impadronì del suo ventre, e Jeal svuotò gli intestini sul pavimento. Come si riprese, si rese conto che Yysho era accanto a lui. Uno dei bracci massici dello Xxcha lo stava tenendo contro il muro, mentre l’alieno controllava che non fosse ferito sulla schiena.

“Che fai ? Sei diventato un apprendista medico adesso ?” Jael lo canzonò con voce impastata. Lo Xxcha non rise. Non lo trovava divertente.

Alcuni degli uomini avevano cominciato a rispondere al fuoco e, dal crepitare dei colpi, avevano fritto qualcun altro dei droni restanti. Lo Xxcha estrasse dalle vesti un sottile cilindro coperto da un sigillo di plastica. Tolsse il sigillo avvolgente e conficcò il sottile ago ora scoperto nella parte superiore della schiena di Jael. Jael strillò come un maiale scannato mentre l’ago lo pugnalava come un coltello. *I 2X devono avere una pelle dannatamente resistente.* Il fluido iniettato pungeva come la puntura di uno scorpione. Quasi immediatamente, l’intero corpo di Jael iniziò a bruciare come una calderone bollente.

Yysho afferrò la faccia gemente di Jael, spalancando una delle palpebre del capitano. “avvelenamento da arsenico”, borbottò l’alieno mentre rilasciava Jael “a causa di quei dardi avvelenati”.

Jael rigettò di nuovo, ma stavolta era un vomito secco. Il suo corpo era ancora molto caldo, ma la vista, almeno, era un po’ più chiara. “Grazie, ti devo tutto”.

“Vivrai” Yysho annuì Yysho soddisfatto e imbracciò il suo fucile per aiutarli nella difesa. “... almeno per qualche altro minuto”, aggiunse poi.

Lo sbarramento di dardi fiammeggianti continuava ad essere rinfocolato, mentre i tentacoli, ormai sopraggiunti, sfondavano le mura e sferzavano le finestre e gli ingressi. Lo stridore del metallo sulla ceramite era come un ago rovente nel suo cervello. Il rumore schiarì la testa di Jael.

“Come mai avevi dei medicinali per l’avvelenamento da arsenico con te ? “ chiese Jael allo Xxcha fra un colpo e l’altro.

L’alieno gettò un’occhiata al capitano ormai ripresosi, scrollò le spalle e sparò un altro colpo verso un drone che si era avvicinato troppo. Il nemico esplose in una lampo bianco di fosforo infuocato e l’aria circostante divenne irrespirabile.

“Tu sai cosa sono queste cose, non é vero ?” disse Jael indicando la strada, mentre cercava a tentoni il suo fucile e faceva un passo verso la finestra. *Dannato lui se non sapeva qualcosa di troppo.*

Yysho rifletté per un istante e disse: “Recentemente ai miei comandanti é venuto il sospetto che qualcosa di pericoloso stesse infestando questo quadrante”. Jael fece caso al fumo. Il retro della casa aveva cominciato ad ardere, senza alcun dubbio a causa del cumulo di proiettili incandescenti accumulatisi. Anche lo Xxcha se ne era accorto, ma sembrava molto più concentrato sul nemico che si trovava di fronte all’edificio.

“All’inizio pensammo che gli 1X avessero sviluppato qualche forma nuova di arma, una forza avanzata di qualche tipo, continuò Yysho. “Ma c’erano indizi ed intercettazioni che dimostravano che gli stessi 1X stavano combattendo contro questa nuova forza”.

“Credo proprio che questo luogo provi tale teoria”, convenne Jeal mentre pugnalava col suo coltello un tentacolo metallico accanto a lui che era sgusciato dentro attraverso il davanzale di una finestra. Il coltello penetrò fra le giunture. Jeal ruotò di taglio la lama, facendole emettere delle scintille. Con un violento strattone, il tentacolo fu ritirato indietro nella strada, con dentro ancora piantato il coltello di Jael.

Lo Xxcha gli fece distrattamente un cenno di approvazione: stava ascoltando attentamente. Anche Jeal sentì qualcosa. Un profondo boato fece tremare il pavimento. Qualcosa di grosso stava avvicinandosi.

Yysho indicò il trasmettitore di Jael. “Questo é il momento giusto di mandare un’altra utile richiesta di soccorso al tuo comandante!”.

Jeal afferrò il trasmettitore e aggiustò il segnale. Nulla. Aprì il risvolto del suo zaino. Il trasmettitore stava fumando: era stato centrato in pieno da due colpi dei dardi d’arsenico. Jael guardò lo Xxcha e fece un segno di diniego con la testa. *Niente da fare per quanto riguarda l’arrivo della cavalleria.*

Il boato crebbe di intensità e il terreno iniziò a scuotersi in modo tangibile.

Un pensiero folgorò Jael. “Yysho ?” chiese “quando fosti assegnato al H256, mi fu detto che eri con noi per una missione di addestramento incrociato”.

Lo Xxcha ricaricò la sua arma. “E’ corretto” grugnì. E le sue parole suonarono come “E’ coriето”.

Jael sorrise. “Senonchè non ero io che dovevo addestrare te, ma viceversa. Non é vero ?”.

Lo Xxcha batté le palpebre, poi puntò i suoi grandi occhi gialli fissi su Jael, “No, Capitano” rispose Yysho “Mi é stato assegnato il compito di addestrare il tuo flaccido culetto”.

Jael non riuscì a trattenersi ed eruppe in una sonora risata, sbattendo sui suoi spallacci danneggiati. Poi si rese conto che il boato era cessato. Quale che fosse il vile ingranaggio che il nemico stesse schierando, apparentemente aveva già raggiunto la sua posizione.

Almeno non mi dovrò vergognare nel ricevere la paga di combattimento, pensò Jael mentre ricaricava l’ arma.

La vera battaglia stava per cominciare soltanto ora.

NOTE DI TRADUZIONE

Talvolta si é reso necessario rendere non alla lettera certi termini inglesi, per cui ecco lo schema di corrispondenza:

<i>Twilight Imperium</i>	Crepuscolo dell’Impero
<i>Shattered Empire</i>	Impero in Frantumi
<i>Shards of Throne</i>	Frammenti del Trono

<i>Space Battle</i>	Battaglia Spaziale
<i>Invasion Combat</i>	Battaglia Planetaria
<i>Space Battle or Invasion Combat</i>	Battaglia

(game) round	Turno di Gioco
(player) turn	Turno di Azione
(battle o combat) round	Round di Combattimento

<i>Rappresentative</i>	Consigliere
<i>Councilor</i>	Politico

BENVENUTI

Bentornati nel mondo di *Impero al Crepuscolo*. Nell'espansione *Frammenti del Trono*, la galassia è infinitamente più pericolosa e di conseguenza la gloria per la conquista di nuovi territori è maggiore di quanto sia mai stata. Ora tre nuove Specie entrano nel conflitto per la conquista del Trono Imperiale e i giocatori possono anche prendere il controllo dei Lazax, i passati imperatori della galassia, in uno scenario storico del tutto nuovo.

Ci sono nuovi pianeti da conquistare e nuovi modi per portare avanti i propri intrighi politici, ci sono anche nuove Tecnologie (incluse nuove Tecnologie di Specie) per potenziare ancora di più ciascuna civiltà. Nuove unità militari rivitalizzano il gioco ed i giocatori possono anche scegliere, come variante, le nuove Carte Strategia, i nuovi Obiettivi Segreti e molte nuove regole opzionali.

Vi saranno scontri furiosi attorno a dozzine di sistemi, ma solo una specie emergerà per prendere il controllo dell'Impero. Sarai costretto a piegarti di fronte alla disfatta oppure guiderai la galassia ad una nuova era ?

PANORAMICA DELL'ESPANSIONE

In questa espansione troverai molte nuove aggiunte a Impero al Crepuscolo: Terza Edizione così come un gran numero di regole opzionali e varianti. La prima parte del regolamento si occupa delle aggiunte quasi obbligatorie (che includono nuove Specie, più Sistemi e molte nuove carte e segnalini) mentre la seconda parte descrive molte nuove regole opzionali che possono essere aggiunte, se tutti i giocatori sono d'accordo.

COMPONENTI

La tua copia di *Frammenti del Trono* dovrebbe (si spera) contenere i seguenti componenti:

- 1) questo Regolamento
- 2) 16 nuove Tessere Sistema
- 3) 8 Navi Ammiraglie in plastica (1x8 colori)
- 4) 32 Forze Meccanizzate in plastica (4x8 colori)
- 5) 4 Schede delle Specie
- 6) 64 Segnalini Comando (16x4 nuove Specie)
- 7) 68 Marcatori di Controllo (17x4 nuove Specie)
- 8) 9 Segnalini dei Leader (3x3 nuove Specie, esclusi i Lazax)
- 9) 3 Carte Strategia opzionali
- 10) 2 Carte Strategia Scenario
- 11) 342 Carte, fra cui:
 - A) 34 Carte Azioni
 - B) 34 Carte Ordine del Giorno
 - C) 17 Carte Nave Ammiraglia (1 per Specie)
 - D) 1 Carta Obiettivo Lazax
 - E) 16 Carte Mercenario
 - F) 12 Carte Pianeta
 - G) 19 Carte Politica
 - H) 40 Carte Promessa (5x8 Colori)
 - I) 22 Carte Tecnologia di Specie
 - J) 51 Carte Consigliere

- K) 10 Carte Obiettivo Preliminare
 - L) 7 Carte Obiettivo Scenario
 - M) 32 Carte Tecnologia (4x8 colori)
 - N) 8 Carte Commercio (2x4 per nuove Specie)
 - O) 31 Carte Trattato
 - P) 8 Carte Sommario Unità (sostitutive)
- 12) 15 Segnalini Dominio Spaziali
 - 13) 16 Segnalini 3 Forze di Terra Supplementari
 - 14) 16 Segnalini 3 Caccia Supplementari
 - 15) 16 Segnalini Mercenario
 - 16) 12 Segnalini 3 Beni di Commercio
 - 17) 3 Segnalini Tecnologia di Specie

ICONA FRAMMENTI DEL TRONO

Tutte le carte incluse in questa espansione sono marcate sul fronte col simbolo *Frammenti del Trono* (illustrato qui sotto), per permetterti di separarle facilmente dal gioco base *Crepuscolo dell'Impero: Terza Edizione*.



Compatibilità con l'altra Espansione

Frammenti del Trono include molte carte per le Specie introdotte nella passata espansione: *Impero in Frantumi*. Queste carte vanno usate **soltanto** se stai giocando anche con l'espansione *Impero in Frantumi*. I giocatori possono identificare facilmente queste carte perché riportano i simboli delle nuove Specie comparse nell'espansione *Impero in Frantumi* (Braci di Maaat, Clan dei Saar, I Winnu, la Fratellanza di Yin).

Inoltre in questa espansione sono anche incluse Carte Tecnologia e Carte Promessa col retro grigio e arancione. Tali carte vanno usate solamente se stai giocando coi Set di Unità dei suddetti colori, contenuti nell'espansione *Impero in Frantumi*.

Infine alcune delle Carte Tecnologia di Specie richiedono l'espansione *Impero in Frantumi* per poter essere giocate, come spiegato più avanti.

CARTE SOSTITUTIVE

Questa espansione prevede 2 carte sostitutive per il gioco base *Crepuscolo dell'Impero: Terza Edizione* e 2 carte sostitutive anche per l'espansione *Impero in Frantumi*.

Per usare queste carte sostitutive, semplicemente rimuovi le carte originali dai corrispondenti mazzi e rimpiazzale con le nuove versioni (riportanti lo stesso titolo).

Le carte sostitutive sono:

Carte Azione

- 1 Nave Fantasma (= "Ghost Ship")
- 1 Stella della Morte (= "Star of Death")

Carte Tecnologia di Specie

- 1 Riciclatori Bioptici (= "Bioptic Recyclers")
- 1 Genoma della Furia (= "Berserker Genome")

DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

Segue una breve descrizione di ogni componente.

NUOVI SISTEMI

Ci sono 14 nuove Tessere Sistema in *Frammenti del Trono*, incluso un Pozzo Gravitazionale (un nuovo tipo di Sistema Speciale) e nuovi Sistemi Nativi. Fra i nuovi sistemi figura anche una nuova versione di Mecatol Rex, da usare nello scenario Caduta dell'Impero.



NUOVE UNITA'

I due nuovi tipi di unità in plastica sono le Navi Ammiraglie e le Forze Meccanizzate. Vi sono unità di questo tipo in ciascuno degli 8 colori. I pezzi dei 2 colori grigio e arancione vanno usati solamente se si sta usando l'espansione *Impero in Frantumi* (che ha introdotto questi 2 nuovi colori).



NUOVE SCHEDE DELLE SPECIE

Tre nuove Specie mai viste prima si sono fatte avanti nella lotta per il controllo della galassia.

Ovviamente sono stati forniti Segnalini Comando, Marcatori di Controllo, Carte Commercio e Leader addizionali per ciascuna di queste 3 nuove Specie. Detti componenti funzionano come gli equivalenti trovati nel gioco base.

E' presente anche una nuova Scheda delle Specie per i Lazax. La Specie dei Lazax viene usata **solamente** nello scenario "Caduta dell'Impero". Sono stati forniti Segnalini Comando, Marcatori di Controllo e Carte Commercio (ma non Leader) anche per questa Specie.



NUOVE CARTE STRATEGIA

Frammenti del Trono fornisce Carte Strategia sostitutive per Politica, Consiglio e Commercio. Ognuna di queste Strategie é descritta in dettaglio oltre.

Sono anche incluse 2 Carte Strategia per lo Scenario "Caduta dell'Impero" (Civiltà e Industria). Queste carte sono usate soltanto giocando lo Scenario in questione.



NUOVA CARTE AZIONE E POLITICA

Queste Carte Azione e Politica addizionali forniscono una maggiore varietà di politiche per il Consiglio e di eventi di gioco.



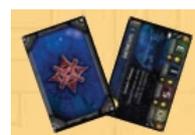
CARTE ORDINE DEL GIORNO

Queste carte rimpiazzano le Carte Politica quando si decide di giocare lo scenario Caduta dell'Impero.



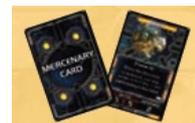
CARTE NAVE AMMIRAGLIA

Ognuna delle 17 Specie può ora costruire la propria Nave Ammiraglia, una potente nave da guerra con abilità caratteristiche della Specie. Queste navi opzionali possono essere costruite solo dalla relativa Specie.



CARTE MERCENARIO

Queste carte rappresentano i Mercenari che i giocatori possono reclutare con la nuova Strategia Commercio III.



NUOVE CARTE PIANETA

Queste carte corrispondono ai pianeti presenti sulle nuove Tessere Sistema e sono usate (come le omonime) per segnalare quale giocatore stia controllando tali pianeti, e se le risorse e l'influenza sono esauriti o meno.



CARTE PROMESSA

Ora i giocatori possono scambiarsi delle Promesse tramite i Consiglieri del Consiglio Galattico. Tali nuove carte sono usate con le nuove Strategie Politica II e Consiglio II.



TECNOLOGIE DI SPECIE

Questa espansione include Carte Tecnologia di Specie per ognuna delle 17 Specie. Queste Tecnologie opzionali possono essere acquistate solo dalla Specie corrispondente.



CARTE CONSIGLIERE

Ognuna delle 17 Specie dispone di 3 Consiglieri che il giocatore può decidere di inviare al Consiglio Galattico. Queste carte opzionali sono usate grazie con le nuove Strategie Politica II e Consiglio II.



NUOVE CARTE OBIETTIVO

Le Carte Obiettivo Preliminare sono opzionali e se vengono usate consentono ai giocatori di realizzare un Obiettivo Segreto Preliminare più facile del valore di 1 Punto Vittoria. Inoltre vi sono anche le Carte Obiettivo Scenario che vengono usate solamente con lo Scenario Caduta dell'Impero (tra queste è presente anche una Carta Obiettivo speciale per i Lazax).



NUOVE CARTE TECNOLOGIA

Vi sono 4 nuove Carte Tecnologia per mazzo Tecnologia. I mazzi grigio e arancione sono usati solo con l'espansione *Impero in Frantumi* (che ha introdotto tali colori).



CARTE TRATTATO

Queste carte vengono usate solo nello Scenario Caduta dell'Impero. E' con esse che i giocatori possono stringere alleanza reciprocamente (e vincere in squadra).



CARTE SOMMARIO UNITA'

Le Carte Sommario delle Unità forniscono ai giocatori un quadro riassuntivo della forza e dei punteggi di ciascun tipo di unità (sostituiscono quelle precedenti e riportano anche le Forze Meccanizzate).



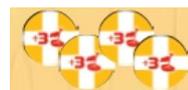
SEGNALINI DOMINIO SPAZIALE

Questa nuova tipologia di Segnalini Dominio sono usati soltanto con la variante *Frontiera Pericolosa*.



SEGNALINI UNITA' SUPPLEMENTARI

Questi segnalini funzionano esattamente come gli equivalenti del gioco base, se non per il fatto che ciascuno di essi sostituisce 3 unità del tipo indicato. Quando i giocatori usano questi segnalini possono essere costretti a fare cambi nel corso del gioco.



SEGNALINI MERCENARIO

Questi segnalini indicano la posizione sulla mappa dei Mercenari (un nuovo tipo di unità). Sono bifronte per i due casi in cui il Mercenario si trovi nello spazio oppure su un pianeta. L'appropriato valore di Combattimento di ciascun Mercenario è riportato su ciascun lato.



BENI DI COMMERCIO

Questi Beni di Commercio addizionali espandono la riserva (prima assai limitata) di Beni di Commercio, consentendo ai giocatori di accumularne un maggior numero. Ogni segnalino conta come 3 Beni di Commercio. Quando usano questi segnalini i giocatori possono essere costretti a fare cambi nel corso del gioco.



SEGNALINI TECNOLOGIA DI SPECIE

Alcuni Segnalini Speciali sono stati inclusi per le meccaniche di alcune nuove Tecnologie di Specie (come quelle dei Fantasmi di Creuss e delle Braci di Muaat).



NUOVE AGGIUNTE

Frammenti del Trono include quattro principali aggiunte che arricchiscono l'esperienza di gioco di *Impero al Crepuscolo*. Quando adoperate questa espansione, i giocatori dovrebbero usare **tutte queste aggiunte**, oltre ad un qualsiasi numero di regole opzionali. Nelle pagine seguenti vedremo in dettaglio in cosa consistono tali aggiunte, incluse le nuove Specie, i nuovi sistemi ed le nuove carte che ampliano i mazzi già esistenti.

NUOVE SPECIE

Questa espansione include 3 Specie nuove dell'universo di *Impero al Crepuscolo*: gli Arborec, i Fantasma di Creuss ed il Necro Virus. Quando giochi con questa espansione, i Sistemi Nativi di queste Specie dovrebbero essere inclusi nel sorteggio casuale iniziale per la determinazione della Specie controllata da ogni giocatore.

Per ognuna di queste nuove Specie é fornita:

- 1) 1 Scheda della Specie
- 2) 1 Sistema Nativo (2 per i Fantasma di Creuss)
- 3) 16 Segnalini Comando
- 4) 17 Marcatori di Controllo
- 5) 2 Carte Commercio
- 6) 3 Segnalini Leader

Nota che la Specie dei Lazax é a parte e può essere usata soltanto nello Scenario "Caduta dell'Impero".

La Specialità Tecnologica Verde degli Arborec

Il Sistema Nativo degli Arborec é unico per il fatto di essere l'unico Sistema Nativo ad avere una Specialità Tecnologica verde. Questa Specialità Tecnologica funziona esattamente come quelle presenti sui normali pianeti e conta ai fini del completamento degli Obiettivi.

Il Sistema Nativo dei Fantasma di Creuss

I Fantasma di Creuss partono con 2 Sistemi Nativi separati da un Tunnel Spaziale "D". Entrambi questi sistemi sono considerati Sistemi Nativi ai fini degli effetti delle carte e di gioco. Durante la Preparazione, i Fantasma di Creuss piazzano soltanto la Tessera Sistema Nativo esagonale sulla mappa. Quindi sistemano la Tessera Sistema Nativo non esagonale di fronte a se. Inoltre, il Tunnel Spaziale "D" é considerato un Tunnel Spaziale ai fini degli effetti della carte e di gioco.

NUOVE TESSERE SISTEMA

Questa espansione include ben 14 nuove Tessere Sistema. Fra di esse figurano 2 Pozzi Gravitazionali, una nuova tipologia di Sistemi Speciali. Inoltre, molti dei nuovi Sistemi Normali sono particolari perché hanno pianeti con 2 Specialità Tecnologiche o Specialità Tecnologiche Gialle (Generiche). Tali nuovi elementi sono spiegati oltre.

La Specialità Tecnologica Gialla

Le Specialità Tecnologiche Gialle (Generiche) funzionano proprio come le Specialità Rosse (Militari), Verdi (Bio-Tecnologie) e Blu (Propulsive). Tuttavia le Gialle **non** contano ai fini del completamento degli Obiettivi.

Pozzi Gravitazionali

Il Pozzo Gravitazionale é un nuova tipologia di Sistema Speciale (cioè a bordo rosso) a cui si applicano le seguenti regole:

- 1) le navi **possono** terminare il movimento oppure attraversare un Pozzo Gravitazionale.
- 2) quando una nave muove partendo da dentro, oppure attraversa, un Pozzo Gravitazionale, il giocatore che la controlla tira un dado: con 1-5 la nave é distrutta. Se più navi si transitano per un Pozzo Gravitazione durante la stessa attivazione, deve essere fatto un tiro separato per ciascuna nave. Se un Cargo (o una Morte Nera) viene distrutta, tutte le Forze di Terra e i Caccia che trasportava sono anch'essi distrutti.

Altri Nuovi Sistemi

Fra le nuove Tessere Sistema vi sono molti Sistemi Normali, 4 nuovi Sistemi Nativi per le 3 nuove Specie e un Mecatol Rex alternativo appositamente per lo Scenario "Caduta dell'Impero".

Preparazione con i nuovi Sistemi

A causa dell'aggiunta di molti nuovi Sistemi, inclusi quelli introdotti in *Impero in Frantumi*, i giocatori hanno ora più opzioni quando formano la galassia. Invece di rimuovere Sistemi come specificato nel Regolamento del gioco base, i giocatori creano 3 pile:

- 1) una di Sistemi Speciali (tutti i sistemi a bordo rosso),
- 2) una di Sistemi Vuoti (tutti i sistemi senza pianeti, compresi quelli con i Tunnel Spaziali)
- 3) una di Sistemi Normali (tutti i Sistemi restanti, eccetto i Sistemi Nativi).

Mantenendo coperte le Tessere Sistema di ciascuna pila, i giocatori estraggono a caso da ognuna di esse il numero di sistemi indicato con le quali generare poi la galassia (secondo le normali regole).

3 **giocatori**: estrarre 3 SS, 5 SV, 16 SN.

4 **giocatori**: estrarre 4 SS, 8 SV, 20 SN.

5 **giocatori**: estrarre 4 SS, 8 SV, 20 SN.

Mescolare e rimuoverne 1 a caso.

6 **giocatori**: estrarre 4 SS, 8 SV, 20 SN.

Mescolare e rimuoverne 2 a caso.

*7 **giocatori**: estrarre 9 SS, 12 SV, 34 SN.

Mescolare e rimuoverne 4 a caso.

*8 **giocatori**: estrarre 9 SS, 12 SV, 34 SN.

Mescolare e rimuoverne 5 a caso.

*5 **giocatori (4° Anello)**: estrarre 9 SS, 12 SV, 34 SN.

*6 **giocatori (4° Anello)**: estrarre 9 SS, 12 SV, 34 SN.

Mescolare e rimuoverne 1 a caso.

SS = Sistemi Nativi

SV = Sistemi Vuoti

SN = Sistemi Normali

* per queste opzioni serve *Impero in Frantumi*.

NUOVE CARTE AZIONE E POLITICA

Quest'espansione comprende 30 nuove Carte Azione e 20 nuove Carte Politica. Queste carte forniscono ai giocatori una maggiore varietà di scelte nel giocare a *Impero al Crepuscolo*. Prima di giocare, ovviamente, mescola bene le nuove carte dentro i mazzi appropriati.

Alcune Carte Azione riportano una icona raffigurante un Bene di Commercio. Se non stai giocando con la regola opzionale indicata sulla carta, la carta può essere scartata in qualsiasi momento al posto del pagamento di 1 Bene di Commercio.

NUOVE CARTE TECNOLOGIA

Frammenti del Trono include 4 nuove Carte Tecnologia da aggiungere a ciascuno dei mazzi Tecnologia. Dopo aver mescolato queste nuove carte nei mazzi appropriati, ogni mazzo conterrà una copia di ciascuna delle 4 nuove Carte Tecnologia.

IL MAZZO DEGLI OBIETTIVI SEGRETI

Alcune carte e regole di questa espansione si riferiscono al Mazzo degli Obiettivi Segreti. Tale mazzo è costituito dagli Obiettivi Segreti non in gioco. Invece di riporre gli Obiettivi Segreti non usati nella confezione, piazzali invece nell'Area di Gioco (sono considerati in gioco). Quando un giocatore si qualifica per una carta Obiettivo Segreto, questa è considerata rimossa dal gioco (e non va quindi rimescolata nel Mazzo degli Obiettivi Segreti).

NUOVE REGOLE OPZIONALI

Proprio come il gioco base *Impero al Crepuscolo: Terza Edizione* e l'espansione *Impero in Frantumi*, anche *Frammenti del Trono* prevede una moltitudine di regole opzionali. Dalle Navi Ammiraglie ai Mercenari fino all'Intrigo Politico, abbiamo introdotto qualcosa per ogni tipo di appassionato. Per poter usare una di queste opzioni tutti i giocatori devono essere d'accordo

OPZIONE 1: OBIETTIVI PRELIMINARI

Impero in Frantumi introduce 10 Carte Obiettivo Preliminare. Queste carte funzionano esattamente come gli Obiettivi Segreti se non per il fatto che sono più facili da completare e valgono solo 1 Punto Vittoria. Comunque, dopo che un giocatore completa un Obiettivo Preliminare, pesca 1 Carta Obiettivo dal mazzo degli Obiettivi Segreti.

Per giocare con gli Obiettivi Preliminari, semplicemente consegna durante la Preparazione 1 Obiettivo Preliminare a ciascun giocatore (al posto del solito Obiettivo Segreto) e riponi, coperti, gli Obiettivi Preliminari, senza che nessuno li guardi. Le Carte Obiettivo Preliminare **non** vanno mai mescolate con le Carte Obiettivo Segreto.

OPZIONE 2: TECNOLOGIE DI SPECIE

Ogni Specie dispone di una propria Carta Tecnologia di Specie che può acquistare al posto di una normale Carta Tecnologia. Quando un giocatore ha facoltà di ottenere una Carta Tecnologia, può invece acquistare la sua Carta Tecnologia di Specie. Il costo della Tecnologia di Specie è pari al costo da pagare per acquistare una normale Tecnologia (non si applica nessuno sconto Tecnologico) più il costo extra indicato sulla Tecnologia di Specie.

Esempio: il giocatore dei Sardakk N'orr sta eseguendo l'Abilità Primaria della Strategia Tecnologia. Sceglie di acquisire la propria Tecnologia di Specie "Scambio Omega" (= "Omega Switch") che ha un costo extra di 4. Pertanto deve spendere 4 risorse per acquistare "Scambio Omega". Se invece i Sardakk N'orr si fossero trovati ad eseguire l'Abilità Secondaria della Strategia Tecnologia avrebbero dovuto pagare 8 + 4 risorse per acquistare "Scambio Omega".

Le Tecnologie di Specie non hanno alcun Prerequisito. Inoltre non hanno neanche alcun colore (rosso, blu, verde e giallo), per cui i loro costi non possono essere ridotti tramite gli sconti forniti da Scienziati, Specialità Tecnologiche e dalla Carta Politica "Fondi per la Ricerca" (= "Research Grant"). Sotto qualsiasi altro aspetto le Tecnologie di Specie contano come normali Tecnologie.

Usare questa Opzione con *Impero in Frantumi*

L'Espansione *Impero in Frantumi* forniva già una Carta Tecnologia di Specie a ciascuna Specie. Quando giochi con entrambe le espansioni, ogni Specie dispone quindi di 2 differenti Tecnologie di Specie da poter acquistare.

Alcune delle nuove Carte Tecnologia di Specie sono usate soltanto se giochi anche con l'espansione *Impero in Frantumi*. Queste carte riportano il simbolo di *Impero in Frantumi* su sfondo rosso (vedi sotto) nell'angolo inferiore sinistro del fronte della carta.



Queste poche carte sono 2 carte sostitutive per le Carte Tecnologia di Specie di *Impero in Frantumi*: Riciclatori Biottici (= "Bioptic Recyclers") e Genoma della Furia (= "Berserker Genome") e 3 carte Tecnologia di Specie per le 3 nuove Specie di Frammenti del Trono.

Se non stai usando l'espansione *Impero in Frantumi*, semplicemente riponi le carte con questo simbolo nella confezione e non usarle durante il gioco.

OPZIONE 3: NAVI AMMIRAGLIE

Questa opzione consente ai giocatori la costruzione della Nave Ammiraglia della propria Specie, una potente unità con abilità speciali uniche tipiche della relativa Specie. Questa espansione include 17 Carte Nave Ammiraglia, una per Specie (incluse le Specie dell'*Espansione Impero in Frantumi*) ed 8 Navi Ammiraglie in plastica, una per Set di Unità di diverso colore (inclusi grigio e arancione).

Di seguito ecco le regole delle Navi Ammiraglie.

Acquistare una Nave Ammiraglia

Un giocatore, quando produce unità **nel suo Sistema Nativo**, può scegliere di produrre la sua Nave Ammiraglia. Il costo per produrre la Nave Ammiraglia è indicato sulla Carta Nave Ammiraglia della sua Specie. Una Nave può costruire la sua Nave Ammiraglia anche se è stata distrutta in precedenza nel corso della stessa partita. Comunque, ogni giocatore può avere sempre e soltanto una Nave Ammiraglia in gioco per volta.

Le Navi Ammiraglie seguono tutte le normali regole delle unità.

Usare le Navi Ammiraglie

Ciascuna Nave Ammiraglia ha il proprio costo, il proprio valore di Combattimento, di Movimento, di capacità di Trasporto e le abilità speciali indicate sulla relativa Carta Nave Ammiraglia. Le Navi Ammiraglie seguono tutte le normali regole per le unità, compreso il vincolo dato dai Rifornimenti della Flotta e gli effetti di carte e abilità che agiscono sulle unità.

OPZIONE 4: FRONTIERA PERICOLOSA

Questa espansione include Segnalini Dominio di forma ottagonale simili a quelli adoperati nella Variante "Soli Distanti". Tuttavia, questi Segnalini Dominio Spaziali hanno un retro diverso rispetto agli altri Segnalini Dominio (l'immagine riporta il blu del vuoto siderale invece che un pianeta). Usando questi Segnalini Dominio Spaziali, i giocatori dovranno fronteggiare più sorprese e incertezze quando entrano in un sistema vuoto.

Dopo che la mappa è stata creata, ma prima che la partita inizi, mescola i Segnalini Dominio Spaziali, tenendoli coperti, quindi piazzane uno, **coperto**, su ogni Sistema non contenente pianeti (inclusi i sistemi vuoti con Tunnel Spaziali, ma esclusi tutti i Sistemi Speciali). Quindi riponi nella confezione i Segnalini Dominio Spaziale avanzati, senza che nessuno li guardi.

I giocatori **non** sono obbligati a usare la Variante "Soli Distanti" per potere giocare con la Variante "Frontiera Pericolosa", ma entrambe le Varianti possono essere usate in contemporanea, se i giocatori sono d'accordo.

I Segnalini Dominio Spaziali

I Segnalini Dominio Spaziale riflettono gli aspetti sconosciuti dell'esplorazione dello spazio profondo e funzionano come segue:

- 1) un Segnalino Dominio Spaziale in un sistema vuoto viene rivelato immediatamente dopo che tutte le unità in movimento hanno finito di muovere nel sistema.
- 2) quando rivelato, il simbolo presente sul Segnalino indica il tipo di incontro/evento innescato. Risolvi subito gli effetti del Segn. Dominio. Una descrizione dettagliata degli effetti di ogni Segnalino si trova in fondo al regolamento.

Esempio: il giocatore dei Jol Nar decide di muovere un Cacciatorpediniere e un Incrociatore in un sistema vuoto contenente un Segnalino Dominio Spaziale. Dopo aver mosso entrambe queste unità nel sistema, il giocatore dei Jol Nar rivela il Segnalino Dominio Spaziale e ne risolve immediatamente gli effetti.

OPZIONE 5: FORZE MECCANIZZATE

Questa opzione introduce nuove unità che funzionano in modo simile alle Forze di Terra ma sono dotate di maggiore potenza di fuoco e capacità di sopravvivenza, come vedremo fra breve.

Le Forze Meccanizzate

Disponibilità: 4 **Costo:** 2.

- 1) una Forza Meccanizzata appena prodotta, va piazzata sul pianeta dello Spazioporto che la produce. Le Forze Meccanizzate sono trasportate alla stregua di Forze di Terra e occupano un posto della capacità di Trasporto delle navi che le imbarcano. Una Forza Meccanizzata non è mai considerata nello spazio, ma deve sempre trovarsi su un pianeta o trasportata da una nave.
- 2) una nave con capacità di Trasporto non già sfruttata può caricare una Forza Meccanizzata amica situata su un pianeta che si trova nello stesso sistema in cui la nave si trova nel corso del suo movimento.
- 3) durante il punto Sbarco Planetario della Sequenza di Attivazione, le Forze Meccanizzate su una nave possono sbarcare direttamente su un pianeta amico, ostile o neutrale che si trovi nello stesso sistema (secondo le normali regole per lo Sbarco Planetario).
- 4) le Forze Meccanizzate contano come Forze di Terra ai fini del controllo dei pianeti.
- 5) le Forze Meccanizzate non sono colpite o afflitte da effetti di Carte Tecnologia o Azione che agiscono in modo specifico sulle Forze di Terra.
- 6) le Forze Meccanizzate hanno l'abilità Corazzatura (= "Sustain Damage"). Pertanto possono assorbire senza danni un singolo colpo prima di essere distrutte. Dopo che una Forza Meccanizzata ha preso il suo primo colpo, ruotala su un fianco, per indicare che è danneggiata. Se una Forza Meccanizzata danneggiata è costretta a subire un'altro colpo è distrutta. Oltre al fatto di essere più vicina alla distruzione, il fatto di aver subito un danno, non altera i punteggi o la condizione di una Forza Meccanizzata in altro modo.
- 7) come indicato anche sulle Carte Sommario Unità, le Forze Meccanizzate tirano 2 dadi in Combattimento.

OPZIONE 6: I MERCENARI

Questa espansione contiene 16 Carte Mercenario e i Segnalini Mercenario corrispondenti. I giocatori possono assoldare Mercenari quando eseguono l'Abilità Primaria della Strategia Commercio III. Per giocare con la Variante Mercenari, semplicemente rimpiazza la vecchia Strategia Commercio I o Commercio II con la nuova Strategia Commercio III.

Vediamo ora le regole che si applicano ai Mercenari.

Assoldare Mercenari

Il giocatore che esegue l'Abilità Primaria della Strategia Commercio III, può pescare 2 Carte Mercenario dal mazzo, sceglierne una da tenere e scoprire, e piazzare l'altra, coperta, in fondo al mazzo. Quindi il giocatore prende il Segnalino Mercenario corrispondente alla carta tenuta e lo piazza, **sul lato Pianeta**, su qualsiasi pianeta che controlla.

Prima che il giocatore che esegue l'Abilità Primaria della Strategia Commercio III possa assoldare nuovi Mercenari, ogni giocatore con dei Mercenari deve pagare 1 Bene di Commercio per ogni Mercenario che controlla. Se vi sono Mercenari per cui il controllore non paga il costo in Beni di Commercio, costui deve scartare la relativa Carta Mercenario in fondo al relativo mazzo e rimettere il corrispondente Segn. Mercenario nella riserva comune.

Controllare Pianeti

I Mercenari non possono né mantenere, né prendere il controllo di nuovi pianeti e non sono considerati Forze di Terra. Se un Mercenario si trova ad essere l'unica unità situata su un pianeta, quel pianeta torna immediatamente allo stato neutrale.

Usare i Mercenari in Battaglia

Ogni Mercenario ha il proprio valore di Combattimento, Movimento oltre che abilità speciali uniche descritte sulla rispettiva Carta Mercenario. I Segnalini Mercenario sono a doppia faccia, per rappresentare rispettivamente il Mercenario nello spazio o su un pianeta. Un Mercenario può muovere da un pianeta allo spazio soltanto durante un'Azione Tattica o di Trasferimento. Un Mercenario può muovere dallo spazio a un pianeta durante uno Sbarco Planetario. Mentre si trovano nello spazio, i Mercenari contano ai fini del limite di unità imposto dai Rifornimenti della Flotta e non possono essere trasportati da altre navi.

Qualsiasi abilità dei Mercenari che agisce nel corso delle battaglie può essere usata soltanto se il Mercenario **sta partecipando** a detta Battaglia Spaziale o Planetaria.

I Mercenari **non** possono mai trasportare i Leader.

Evasione

I Mercenari hanno una nuova abilità chiamata **Evasione**. Il nome dell'abilità è sempre seguita da un numero (x), noto come **Valore di Evasione**.

Quando un giocatore assegna un colpo ad un Mercenario, lancia un dado. Con un risultato di x o maggiore, il Mercenario ignora il colpo e non viene distrutto. Se invece il risultato è minore di x, il Mercenario è distrutto normalmente.

Un giocatore può assegnare solo un colpo per Mercenario durante ogni round di combattimento, a meno che questi non abbia più nessuna unità in plastica che partecipi alla battaglia. A tutte le altre navi amiche deve essere assegnato un colpo (nel caso di navi con Corazzatura devono esser loro assegnati 2 colpi) prima che sia possibile assegnare un altro colpo ad un Mercenario.

Se un giocatore ha più Mercenari che partecipano alla stessa battaglia, deve prima assegnare i colpi in eccesso equamente fra tutti i suoi Mercenari. Dopo che ha assegnato almeno un colpo (o due in caso di Corazzatura) a tutte le navi amiche è possibile assegnare i colpi in eccesso ai Mercenari. I giocatori possono effettuare un tiro di Evasione per ciascun colpo che un Mercenario subisce durante la battaglia. Se un Mercenario viene distrutto, il Segnalino di quel Mercenario e la rispettiva carta sono subito rimosse dal gioco (la carta quindi non ritorna in fondo al relativo mazzo).

Esempio: il giocatore del Baronato dei Letnev sta partecipando ad una Battaglia Spaziale. La sua forza è costituita dal Mercenario Nolad affiancando da due dei suoi Incrociatori. Nolad ha Evasione (7). Le forze del giocatore ricevono ben 4 colpi durante la battaglia ed egli decide di assegnare il primo colpo a Nolad. Prima di poter assegnare un secondo colpo a Nolad, deve assegnare un colpo a ciascun Incrociatore, e solo ora può assegnare il quarto colpo ancora a Nolad. Il primo tiro di evasione è un 9: avendo Nolad un valore di Evasione pari a 7, il colpo è annullato. Il secondo tiro di evasione è 3: il colpo va a segno e Nolad è distrutto.

OPZIONE 7: INTRIGO POLITICO

I giocatori alla ricerca di un sistema politico più incisivo possono optare per questa variante.

Quando usi la Variante Intrigo Politico, adopera la nuova Strategia Politica II al posto della Strategia Politica I del gioco base (oppure la nuova Strategia Consiglio II al posto della Strategia Consiglio II di *Impero in Frantumi*). Durante la Preparazione ogni giocatore riceve le 3 Carte Consigliere specifiche della propria Specie e le 5 Carte Promessa corrispondenti al colore delle proprie unità. Queste nuove carte vengono usate per rappresentare i propri rappresentanti nel Consiglio Galattico e la stipula di patti vincolanti. Inoltre, se usi la Strategia Politica II durante la Preparazione pesca le prime 2 Carte Politica del mazzo e piazzale, scoperte, nell'Area Comune.

Punti del Consiglio

Quando un giocatore esegue l'Abilità Primaria della Strategia Politica II, sceglie una Carta Politica scoperta da risolvere; quindi tutti i giocatori eseguono i punti indicati qui sotto:

- 1) **Scegliere i Consiglieri:** ogni giocatore decide quale Consigliere inviare al Consiglio Galattico e piazza la Carta Consigliere scelta, coperta, di fronte a se.
- 2) **Risolvere le Spie:** a partire dal Portavoce, e procedendo in senso orario, ogni giocatore che ha scelto un Consigliere con l'abilità Spia deve rivelarlo (scoprendo la carta) e risolverne l'abilità speciale. Di solito l'abilità richiede al giocatore la scelta di un bersaglio, cioè il Consigliere di un altro giocatore. Il Consigliere bersagliato viene subito rivelato e l'abilità speciale della Spia si innesca subito. Dopo che tutte le Spie si sono rivelate, i Consiglieri ancora coperti vengono scoperti (ma le loro abilità ancora non si risolvono).
- 3) **Risolvere le Trattative e le Promesse:** a questo punto, i giocatori possono offrire Beni di Commercio o Carte Promessa per convincere gli altri giocatori a votare secondo il loro interesse. Mentre i Beni di Commercio e gli accordi verbali **non** siano vincolanti, le Carte Promessa **lo sono** (cfr. Carte Promessa).
- 4) **Risolvere il Voto e Determinare l'Esito:** ora i giocatori votano la Carta Politica. Il voto funziona esattamente come spiegato nel regolamento del gioco base, soltanto con le seguenti aggiunte:
 - a) i giocatori aggiungono, al valore totale di influenza dei loro pianeti non esauriti, anche il **bonus di voti** del Consigliere scelto (questo valore è riportato nell'angolo superiore sinistro della relativa carta). Ogni ulteriore bonus di voti fornito dall'abilità speciale del Consigliere va aggiunto a questo totale.
 - b) Se il Consigliere scelto da un giocatore è stato assassinato (o ucciso, cfr sotto), quel giocatore non può prendere parte al voto. Anche un giocatore che non ha più Consiglieri da mandare al Consiglio Galattico, ovviamente, non può votare.
- 5) **Pescare una nuova Carta Politica:** colui che esegue l'Abilità Primaria della Strategia Politica II ora pesca una nuova Carta Politica da porre nell'Area Comune per rimpiazzare la carta appena votata.

Quando un giocatore esegue l'Abilità Primaria della Strategia Consiglio II, pesca 2 Carte Politica per se; quindi si esegue i punti indicati qui sotto:

- 1) **Scegliere un Giocatore:** colui che sta eseguendo l'Abilità Primaria della Strategia Consiglio II deve scegliere un giocatore (anche se stesso), affinché risolva una delle sue Carte Politica. Tale giocatore dovrà scegliere una delle sue Carte Politica che sarà votata dal Consiglio.
- 2) **Consegnare il Portavoce:** colui che sta eseguendo l'Abilità Primaria della Strategia Consiglio II deve dare il Segnalino Portavoce ad un altro giocatore, (anche se stesso) che non sia lo stesso che ha scelto la Carta Politica da risolvere.
- 3) **Scegliere i Consiglieri:** come il punto omonimo della Strategia Politica II.
- 4) **Risolvere le Spie:** come il punto omonimo della Strategia Politica II.
- 5) **Risolvere le Trattative e le Promesse:** come il punto omonimo della Strategia Politica II.
- 6) **Risolvere il Voto e Determinare l'Esito:** come il punto omonimo della Strategia Politica II.

Usare i Consiglieri

Ogni Carta Consigliere riporta un numero (nell'angolo superiore sinistro) che rappresenta il totale **bonus di voti** che tale Consigliere fornisce al giocatore. I bonus di voti sono aggiunti al totale dei voti dei giocatori durante le votazioni per la Carta Politica.

I Consiglieri hanno anche una o più abilità, detti **tratti**, che li caratterizzano:

Spie: vengono rivelate prima degli altri Consiglieri e le loro abilità si innescano nel punto Risolvere le Spie. Solitamente le Spie bersagliano gli altri Consiglieri con assassini ed altri effetti di gioco.

Guardia del Corpo: le Guardie del Corpo non possono essere assassinate (cfr. sotto) e spesso hanno effetti speciali quando sono bersagliate dalle spie.

Politico: i Politici sono consumati rappresentanti mandati a votare nel Consiglio Galattico. Generalmente hanno un bonus di voti maggiore di quello fornito da Spie e Guardie del Corpo, ma sono più suscettibili a certe carte ed abilità.

Tutti i Consiglieri hanno abilità speciali uniche. Alcune di queste abilità possono agire su altri Consiglieri. Un'abilità diffusa è **assassinare**: quest'abilità è comune a molte Spie e molte Guardie del Corpo ne sono immuni.

Quando un Consigliere è assassinato, egli è ucciso e la sua Carta è rimossa nel gioco. Oltre che con l'assassinio i Consiglieri possono essere uccisi da altri effetti di gioco. Se una Spia assassina un Consigliere o se qualsiasi altro effetto uccide un Consigliere, questi è rimosso dal gioco.

Carte Promessa

Con la Variante Intrigo Politico, i giocatori hanno modo di scambiarsi le Carte Promessa. Ogni giocatore può offrire soltanto una Promessa per ogni singola votazione di **una Carta Politica**. Se un altro giocatore accetta una Carta Promessa, è tenuto a votare secondo quanto gli è stato imposto da colui che gli ha dato la Carta Promessa. Un giocatore non deve rivelare la Carta Promessa ricevuta agli altri giocatori (sebbene sia libero di parlare, dicendo il vero o il falso, riguardo al suo contenuto).

Ogni Promessa contiene una **favore** che il giocatore che l'ha offerta è tenuto a onorare nei confronti del ricevente. Il favore deve essere onorato nel preciso momento in cui il ricevente decide di giocare la Carta Promessa.

Durante il punto Risolvere le Corruzioni e le Promesse, a partire con il Portavoce, ogni giocatore deve seguire questa procedura per offrire una Carta Promessa:

- 1) il giocatore può offrire 1 Carta Promessa, coperta, a un altro giocatore e chiedergli di votare in un certo modo durante l'attuale votazione della Carta Politica.
- 2) il giocatore che riceve la Carta Promessa, la guarda, e decide liberamente se votare nel modo richiesto, e di conseguenza mantenere la Carta Promessa, oppure rifiuta l'accordo e rende la Promessa all'offerente. I giocatori possono anche rinforzare l'accordo stretto (magari consegnando anche dei Beni di Commercio) tramite la Promessa (ma in assenza dell'approvazione di tale carta l'accordo non è mai vincolante).

Esempio: il giocatore della Rete Mentale L1z1x vuole che il giocatore che controlla gli Emirati degli Hacan voti "A Favore" per la Carta Politica corrente. Pertanto decide di offrire agli Hacan la Promessa "Concessione Monetaria" purché votino "A favore". Il giocatore degli Hacan accetta la Carta Promessa e quindi è obbligato a votare "a Favore". Nel corso del Turno di Azione seguente, il giocatore degli Hacan, gioca la sua Carta Promessa "Concessione Monetaria" sui L1z1x e lo costringe a consegnare agli Hacan tutti i Beni di Commercio in suo possesso.

OPZIONE 8: CADUTA DELL'IMPERO

"Caduta dell'Impero" è uno Scenario storico che si svolge durante il periodo di potere dell'Impero dei Lazax. Lo Scenario è concepito per un numero di giocatori variabile da 4 a 6 (fino a 7 facendo uso dell'espansione *Impero in Frantumi*) e prevede molti aggiustamenti alle consuete regole di *Impero al Crepuscolo*.

Questo scenario fa uso sia di mappe predeterminate che di Specie preselezionate in base al numero di giocatori.

I Lazax

Lo Scenario "Caduta dell'Impero" consente ai giocatori di giocare con la Specie dei Lazax. I Lazax vi figurano come i dominatori della galassia e cominciano la partita controllando Mecatol Rex. Affinché il gioco sia bilanciato e venga rispettata l'accuratezza storica, i Lazax possono essere giocatori sono in questo Scenario *ad hoc*.

Preparazione dello Scenario

Ad inizio partita, nell'eseguire la Preparazione, procedi come al solito, eccetto che per i seguenti 6 cambiamenti. Seguono le regole dettagliate per ciascuno di essi.

- 1) Generazione della Galassia
- 2) Preselezione delle Specie
- 3) Preparazione degli Ordini del Giorno
- 4) Preparazione delle Strategie
- 5) Consegna delle Carte Obiettivo
- 6) Consegna delle Carte Trattato

Generazione della Galassia

In questo Scenario la galassia è preparata in modo specifico, in base al numero dei giocatori. Usa le mappe predeterminate presenti nelle prossime pagine.

Preselezione delle Specie

In questo Scenario il sorteggio delle Specie è limitato all'interno delle 6 "Grandi Specie" storiche (più i Lazax). Il giocatore dei Lazax siede sempre alla sinistra del giocatore della Federazione di Sol. Alcune Carte Trattato si riferiscono al giocatore alla sinistra o alla destra. Queste carte ignorano sempre la posizione del giocatore dei Lazax (che viene saltato).

4 Giocatori: Lazax, Federazione di Sol, Baronato dei Letnev, Emirati degli Hacan.

5 Giocatori: Lazax, Federazione di Sol, Baronato dei Letnev, Emirati degli Hacan, Università di Jol-Nar

6 Giocatori: Lazax, Federazione di Sold, Baronato dei Letnev, Emirati degli Hacan, Università di Jol-Nar, Regno degli Xxcha.

***7 giocatori:** Lazax, Federazione di Sold, Baronato dei Letnev, Emirati degli Hacan, Università di Jol-Nar, Regno degli Xxcha, Sardakk N'orr.

* per questa opzione serve *Impero in Frantumi*.

Preparazione degli Ordini del Giorno

Quando giochi con questo Scenario, i giocatori devono usare le Carte Ordine del Giorno incluse in questa espansione, che **rimpiazzano** le consuete Carte Politica. Le Carte Ordine del Giorno sono considerate come Carte Politica per gli effetti delle altre carte e di tutte le abilità. Nelle Carte Ordine del Giorno che richiedono l'elezione di un pianeta, non é consentito votare per un pianeta che appartiene ad un Sistema Nativo. Molte Carte Ordine del Giorno riportano una particolare icona in fondo alla carta. Questa icona fa riferimento alle seguenti regole:

- 1)  **Icona Persona:** quest'Ordine del Giorno richiede l'elezione di un giocatore.
- 2)  **Icona Pianeta:** quest'Ordine del Giorno richiede l'elezione di un pianeta.
- 3)  **Icona Evento:** non appena questa carta viene pescata, i giocatori ne risolvono immediatamente il testo, poi la scartano e pescano un nuovo Ordine del Giorno (da risolvere al posto dell'Evento).

Preparazione delle Carte Strategia

Quando giochi con questo Scenario, usa le 8 Strategie del gioco base ad eccezione di 3 – Politica I e 8 – Imperiale I che vanno rimpiazzate rispettivamente con le nuove Carte Strategia dello Scenario 3 – Civiltà e 8 – Industria.

Consegna delle Carte Obiettivo

Ad inizio partita, al posto delle Carte Obiettivo Segreto, ogni giocatore riceve una Carta Obiettivo dello Scenario. Esattamente come le Carte Obiettivo Segreto, queste carte vanno tenute segrete e non possono essere mostrate agli altri giocatori. Se si gioca con 4 giocatori la Carta Obiettivo dello Scenario "Lealista" viene rimossa dal gioco durante la Preparazione.

Sebbene i giocatori di solito vorranno mantenere segreti i propri obiettivi, le abilità presenti su queste carte possono essere discusse con gli altri giocatori, cosa che é perfettamente lecita fintanto che tutte queste discussioni avvengano pubblicamente davanti a tutti i giocatori.

Il giocatore dei Lazax **non** riceve una Carta Obiettivo dello Scenario, ma riceve invece la speciale Carta Obiettivo dei Lazax. Questa carta viene tenuta **scoperta** e può essere consultata liberamente da tutti i giocatori.

Consegna delle Carte Trattato

Durante la Preparazione, ogni giocatore riceve **tutte** le Carte Trattato della sua Specie (distinguibili dall'icona della Specie presente sul **fronte** delle carte). I giocatori impiegano queste carte per stringere alleanze. Infine, il giocatore dei Lazax elimina tutte le Carte Trattato relative alle Specie non in gioco (riponetetele nella confezione).

Vincere lo Scenario

Con questo Scenario, i giocatori **non** accumulano Punti Vittoria. Invece, ogni giocatore ha uno specifico Obiettivo da portare a termine per vincere la partita.

I giocatori non necessitano di controllare il proprio Sistema Nativo per qualificarsi per il proprio Obiettivo, a meno che ciò non sia richiesto esplicitamente nel testo dall'Obiettivo stesso.

Alcune Carte Obiettivo dello Scenario pongono termine **immediatamente** alla partita nel momento stesso in cui il giocatore vi si qualifica. Pertanto, se un giocatore si qualifica per uno di questi obiettivi in qualsiasi momento, la partita termine immediatamente con la vittoria del giocatore in questione. Gli altri giocatori che hanno un Trattato con il giocatore vittorioso possono anch'essi vincere la partita assieme a lui (cfr. oltre i Trattati).

Altrimenti, lo Scenario dura 8 Turni di Gioco. Usa il Tracciato dei Punti Vittoria come un Segnaturni ed adopera un Marcatore di Controllo dei Lazax come indicatore del turno corrente. Durante la Preparazione, piazza tale Marcatore di Controllo sullo spazio "0". Inoltre, alla fine di ogni Fase di Stato, avanza il Marcatore di una casella.

Non appena il Marcatore entra nello spazio "8" del Tracciato, la partita termina immediatamente ed ogni giocatore rivela la sua Carta Obiettivo e tutte le sue Carte Trattato. Ogni giocatore che, in quel preciso momento, ha i requisiti per qualificarsi per il proprio Obiettivo, vince la partita. Se nessun giocatore é in grado di qualificarsi per il proprio Obiettivo alla fine del Turno di Gioco 8, la partita termine senza vincitori!

Trattati

Lo Scenario "Caduta dell'Impero" fa uso di una nuova tipologia di Carte note come Carte Trattato. Queste carte vengono usate per stringere alleanze, ma i giocatori non possono mai esser certi che un altro li stia appoggiando.

Importante: ogni Carta Trattato ha un testo di colore nella parte inferiore della carta che non ha alcun effetto sul gioco. Ad esempio, potrebbe recitare "Non Attaccare gli Hacan". Questa descrizione é solo un **suggerimento** per chi riceve tale carta, e serve solo a consigliarlo sul modo migliore per far vincere la partita agli Hacan!

Formare le Alleanze

Durante il Turno di Azione di un giocatore, questi può cercare di formare un Trattato seguendo tale procedura:

- 1) **Attivare un Sistema Nativo:** il giocatore attiva il un Sistema Nativo altrui (**escluso** Mecatol Rex). Invece di risolvere la normale sequenza d'attivazione (movimento, combattimento, etc) può scegliere di dare 1 Carta Trattato al proprietario di tale Sistema Nativo.
- 2) **Consegnare il Trattato:** il giocatore attivante sceglie 1 Carta Trattato della sua Specie e segretamente la consegna al proprietario del Sistema Nativo. Costui può guardare la carta ricevuta, ma non può mostrarla agli altri giocatori.

- 3) **Trattative:** adesso i due giocatori possono prendere qualsiasi tipo di accordo verbale. Ad esempio colui che ha ricevuto la Carta Trattato può chiedere 2 Beni di Commercio in cambio della stipula del Trattato. In alternativa, può chiedere all'altro giocatore di non attaccarlo fino all'inizio del seguente Turno di Gioco. Tutti questi accordi (eccetto le consegne immediate, come per i Beni di Commercio) non sono vincolanti.
- 4) **Adesione Segreta o Rigetto del Trattato:** colui che ha ricevuto il Trattato mescola la carta nella sua mano di Carte Trattato. Quindi scarta, **coperta**, una Carta Trattato a sua scelta fra quelle che ha in mano. Questa meccanica gli consente di scartare la Carta Trattato appena ricevuta (rifiutando l'accordo), o una che aveva ricevuto in passato (annullando un passato accordo) o anche una delle Carte Trattato della propria Specie (il che equivale a non fare nulla). Dato che un giocatore può vincere solamente se mantiene una singola alleanza, la segretezza delle Carte Trattato scartate gli consente di bluffare, di tradire e di cambiare alleanza.

Importante: il giocatore dei Lazax non può mai accettare Carte Trattato dagli altri giocatori. Egli può, comunque, consegnare le proprie Carte Trattato agli altri giocatori, secondo la procedura appena indicata.

Vincere la Partita con un Alleanza

Quando un giocatore vince la partita (a causa di una vittoria immediata oppure alla fine del Turno di Gioco 8), è possibile che un'altro giocatore vinca la partita con lui.

- 1) **Svelamento dei Trattati:** ogni giocatore che non è un vincitore rivela la sua mano di Carte Trattato (la mano di Carte Trattato del giocatore vittorioso non va rivelata, in quanto del tutto irrilevante).
- 2) **Esclusione dei Traditori:** ogni giocatore che si trova in mano Carte Trattato **appartenenti a più di un avversario**, perde la partita.
- 3) **Accertamento dell'Alleanza più Salda:** il giocatore che si trova con la Carta Trattato, fra quelle appartenenti al giocatore vittorioso, col valore più basso, vince la partita assieme al giocatore vittorioso.

Importante: dato che solo un giocatore può vincere la partita grazie alle Carte Trattato, è importante diffidare delle Carte Trattato di valore alto. Se un giocatore sta dando via un sacco di Carte Trattato, è una buona idea rifiutare (o scartare) le Carte Trattato di valore alto.

Regole Opzionali con lo Scenario

Quando giocano lo Scenario "Caduta dell'Impero", i giocatori dovrebbero usare tutte le nuove Carte Azione e Tecnologia incluse in questa espansione. Inoltre, si dovrebbe anche usare la Variante Forze Meccanizzate.

Tutte le altre regole opzionali e varianti (comprese quelle trovate nel gioco base e tutte le regole introdotte nell'espansione *Impero in Frantumi*) **non devono** essere usate in concomitanza con questo Scenario.

SOMMARIO DELLE NUOVE CARTE STRATEGIA

3 – CIVILTÀ

Questa Strategia va usata soltanto nello Scenario "Caduta dell'Impero". Questa Strategia funziona in modo diverso a seconda del giocatore che la sceglie.

Se è il giocatore dei Lazax ad eseguire l'Abilità Primaria di 3 – Civiltà, deve pescare le prime 2 carte del Mazzo Politico, sceglierne una, e scartare l'altra. Quindi può determinare l'esito delle votazioni secondo i suoi desideri. Per la precisione non c'è affatto votazione (il giocatore, semplicemente, sceglie se vincono i voti "A Favore" o "Contro" oppure elegge il bersaglio richiesto).

Se invece è un qualsiasi altro giocatore ad eseguire l'Abilità Primaria, deve pescare le prime 2 carte mazze del Mazzo Politico, sceglierne una da far votare al Consiglio, e scartare l'altra.

L'Abilità Secondaria di questa Strategia consente ai giocatori di pescare Carte Azione: al costo di 1 Segnalino Comando e 2 Influenza possono pescare 2 Carte Azione.

8 – INDUSTRIA

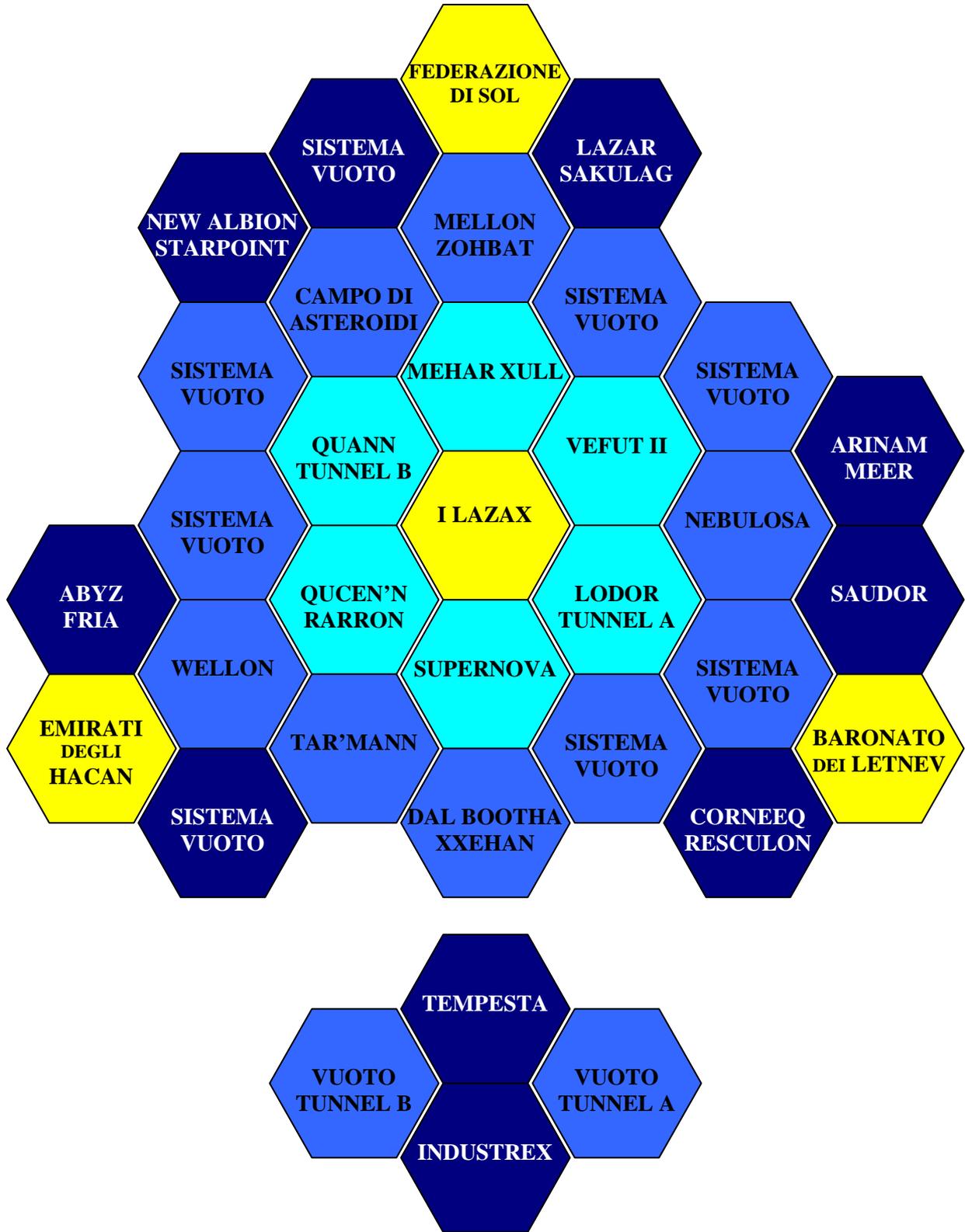
Questa Strategia va usata soltanto nello Scenario "Caduta dell'Impero". Il giocatore che esegue l'Abilità Primaria di questa Strategia, deve scegliere fra due opzioni. Entrambe consentono al giocatore di costruire nuove unità più rapidamente del normale.

L'opzione a) consente di costruire uno Spaziporto gratis su un pianeta controllato dal giocatore. E' consentito farlo anche se il giocatore ha ottenuto il controllo di quel Pianeta nel Turno di Gioco in corso.

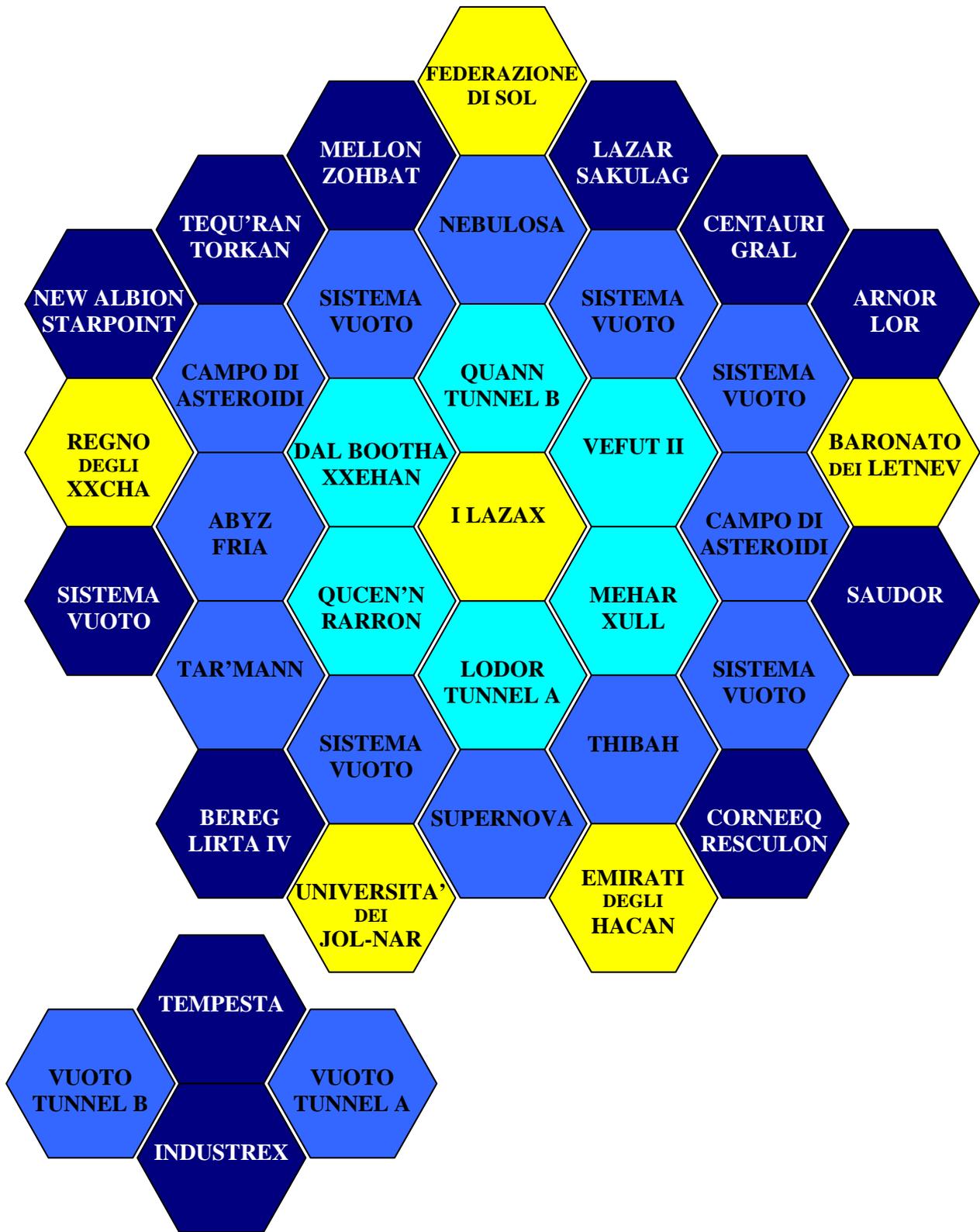
L'opzione b) fornisce fino a 4 Risorse da spendere subito per produrre nuove unità che vanno schierate in un sistema attivato controllato dal giocatore e che contiene un suo Spaziporto. E' consentito produrre nuove unità anche presso uno Spaziporto costruito nel Turno di Gioco in corso.

L'Abilità Secondaria di questa Strategia consente ai giocatori di spendere 1 Segnalino Comando per ottenere fino a 2 Risorse da spendere subito per produrre nuove unità che vanno schierate in un sistema attivato controllato dal giocatore e che contiene un suo Spaziporto (anche se questo fosse stato costruito nel Turno di Gioco in corso).

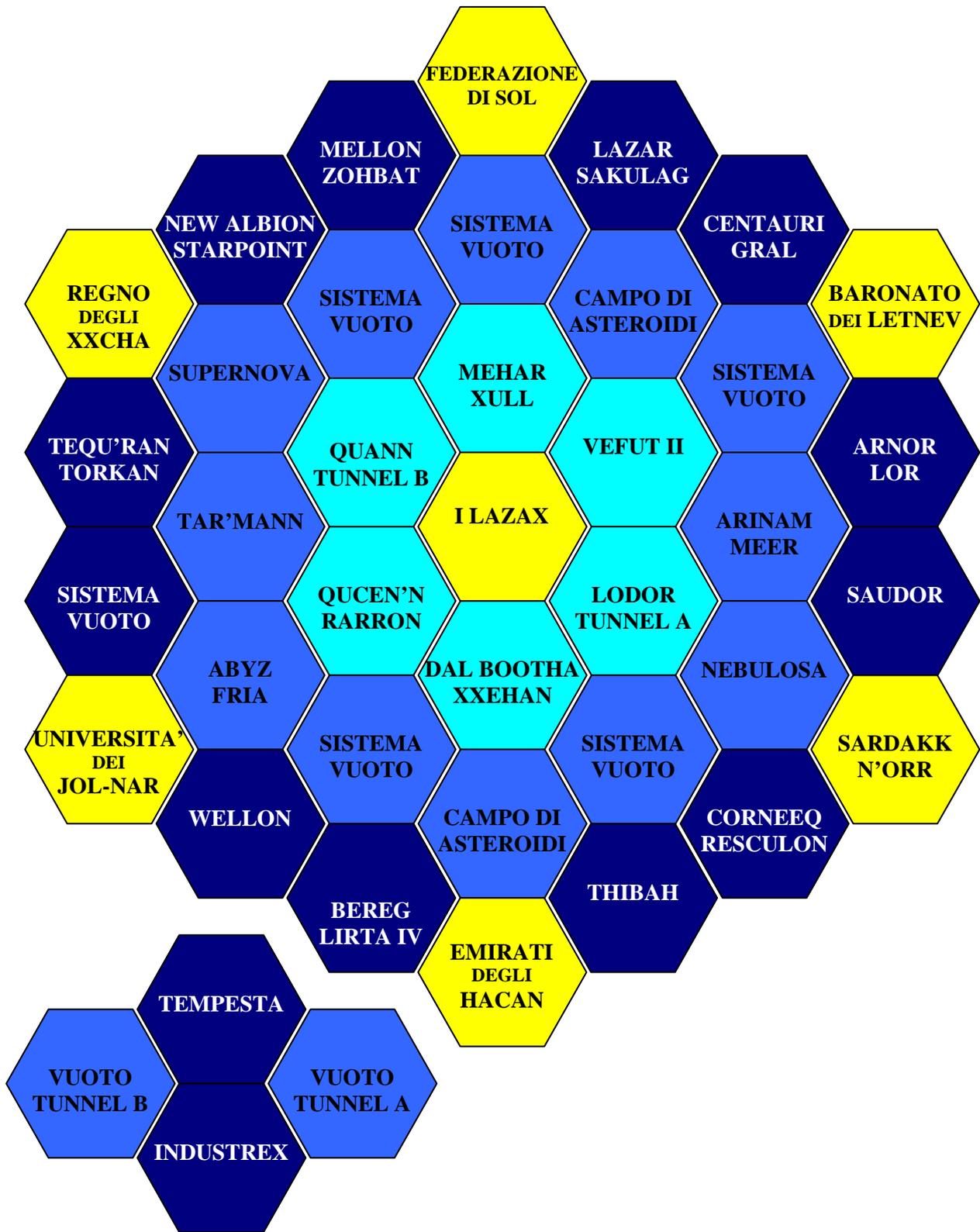
4 GIOCATORI
Scenario Caduta dell'Impero



6 GIOCATORI
Scenario Caduta dell'Impero



7 GIOCATORI
Scenario Caduta dell'Impero



5 – COMMERCIO III

Questa Strategia va usata soltanto quando si sta giocando con l'Opzione 6: Mercenari. L'Abilità Primaria di questa Strategia consente ai giocatori di aprire i Negoziati per la stipula di nuovi Trattati Commerciali e di ricevere Beni di Commercio generati da tutti i Trattati Commerciali attivi, anche quelli appena formati. Il giocatore che esegue l'Abilità Primaria deve decidere se approvare i nuovi Trattati.

Dopo le Negoziazioni, ogni giocatore che controlla un Mercenario deve pagare 1 Bene di Commercio per ciascun Mercenario che ha in gioco. I Segnalini dei Mercenari, per i quali il relativo controllore non ha pagato, sono rimossi dalla mappa, mentre le relative Carte Mercenario vanno in fondo al mazzo Mercenari.

Una volta che a tutti i Mercenari é stato pagato il salario (o sono stati rimossi), il giocatore che esegue l'Abilità Primaria di questa Strategia, pesca le prime 2 carte del Mazzo Mercenario, sceglie fra queste un Mercenario da reclutare e pone l'altra in fondo al mazzo.

L'Abilità Secondaria di questa Strategia consente ai giocatori di spendere 1 Segn. Comando per rompere un Trattato Commerciale fra 2 giocatori. Se un giocatore rompe in questo modo un Trattato Commerciale ottiene anche 1 Bene di Commercio. I contratti stipulati dagli Emirati di Hacan sono immuni alla rottura causata da questa abilità.

3 – POLITICA II

Questa Strategia va usata solo con l'Opzione 7: Intrigo Politico (e col set di Carte Strategia del Gioco Base). Quando giochi con questa Strategia, rivela, durante la Preparazione, le prime 2 Carte Politica del mazzo e piazzale, scoperte, nell'Area Comune. Queste saranno le Carte Politica a disposizione dei giocatori durante la prima votazione del Consiglio Galattico. L'Abilità Primaria di questa Strategia consente al giocatore che la esegue di scegliere quale Carta Politica risolvere.

I giocatori seguono le fasi del Consiglio indicate nel Paragrafo relativo all'Intrigo Politico. Dopo che il Consiglio si é riunito ed ha votato, il giocatore che esegue l'Abilità Primaria pesca una nuova Carta Politica e la piazza, scoperta, nell'Area Comune, accanto all'altra che non é stata scelta per essere risolta durante la votazione appena tenutasi.

L'Abilità Secondaria di questa Strategia consente ai giocatori di pescare Carte Azione: ogni giocatore può spendere 1 Segnalino Comando e 2 Influenza per pescare 2 Carte Azione.

3 – CONSIGLIO II

Questa Strategia va usata soltanto quando si sta giocando con l'Opzione 7: Intrigo Politico (e col set di Carte Strategia dell'Espansione *Impero in Frantumi*).

Il giocatore che esegue l'Abilità Primaria di questa Strategia pesca 1 Carta Politica e sceglie un giocatore, incluso se stesso, che dovrà scegliere 1 Carta Politica dalla propria mano da risolvere. A questo punto i giocatori seguono le fasi del Consiglio precisate nel Paragrafo relativo all'Intrigo Politico. Infine il giocatore che risolve l'Abilità Primaria deve consegnare il Segnalino Portavoce a un giocatore qualsiasi che non sia quello che ha scelto la Carta Politica da risolvere.

L'Abilità Secondaria di questa Strategia consente ai giocatori di spendere 1 Segnalino Comando per pescare 1 Carta Azione e riattivare una Carta Pianeta di un pianeta al di fuori del proprio Sistema Nativo.

ERRATA

Seguono le errata per il regolamento del gioco base *Crepuscolo dell'Impero: Terza Edizione*.

CARTE

Carta Azione: Colpo Perfetto (= "Direct Hit")

Il testo della carta dovrebbe esser aggiornato con tale aggiunta: "Dominio di Giocabilità: immediatamente dopo che una nave ha subito un danno nel corso di una Battaglia Spaziale a cui le tue forze stanno prendendo parte".

Carta Politica: Antico Artefatto (= "Ancient Artifact")

L'uso del termine "unità planetaria" dovrebbe essere sostituito dal termine "Esercito". Un **Esercito** é definito come l'insieme delle Forze di Terra, Truppe Speciali e Forze Meccanizzate che si trovano sul pianeta in questione. Correggendo in questo modo si ha che sono effettuati 3 tiri per l'intero Esercito e non 3 tiri per ogni unità di Forze di Terra. I PDS e Spazioporti non possono essere danneggiati dall'esito di questi tiri.

Inoltre, sempre riguardo questa carta, con un risultato di 6-10, le tue Carte Tecnologia che vengono ottenute da ogni giocatore, sono prese in successione, così che la prima Tecnologia può fungere fa Prerequisito per la seconda Tecnologia.

Se stai giocando con la Variante Leader, con un risultato di 6-10, i Leader sono distrutti (sono inclusi nella definizione di Esercito).

Carta Politica: Apertura delle Rotte Commerciali

(= "Open the Trade Routes")

L'esito "Contro" dovrebbe dire "Durante questo Turno di Gioco, ogni giocatore deve consegnare tutte i Beni di Commercio che riceve al giocatore alla sua sinistra".

Carta Tecnologia: Caccia Avanzati (= “Advanced Fighters”)

A questa carta si dovrebbe aggiungere il seguente testo: “Qualsiasi Caccia **in eccesso** alla Capacità di Trasporto (relativa ai Caccia) dei trasporti conta per il limite imposto dai Rifornimenti della Flotta”.

Carta Tecnologia: Micro-Tecnologia (= “Micro Technology”)

Questa carta dovrebbe dire: “Quando ricevi i Beni di Commercio generati dai tuoi Trattati Commerciali attivi, ora ciascuno di essi genera 1 Bene di Commercio extra”.

SCHEDE DELLE SPECIE

Costi dei SDP (= “PDS”)

Il costo corretto per produrre un SDP é di 2 (come scritto nel regolamento, ma diverso dal valore errato presente sulle Schede delle Schede del gioco base).

L’Abilità Speciale degli Xxcha

Il testo corretto della prima abilità speciale degli Xxcha recita così: “quando esegui l’Abilità Secondaria della Carta Strategia Diplomazia (I o II), puoi eseguire invece l’Abilità Primaria”.

REGOLAMENTO

La Partita in 4 Giocatori

Le Carte Azione “Flessibilità Strategica” (= “Strategic Flexibility”) e “Cambio di Strategia” (= “Strategic Shift”) devono essere rimossa prima di iniziare una partita con 4 giocatori.

La Variante Età dell’Impero

Quando giocate usando la Variante “Età dell’Impero”, non é consentito qualificarsi per gli Obiettivi Pubblici della Fase II nei primi 3 Turni di Gioco della partita.

Tiri di Combattimento

Il termine “tiro di combattimento” (= “*combat roll*”) é da intendere in senso molto lato. Viene considerato un tiro di combattimento qualsiasi dado che compara il risultato uscito con il Valore di Combattimento di un’unità con lo scopo di infliggere un danno al nemico. Nota che questa definizione esclude in modo naturale alcuni tiri di dado, come quelli effettuati per la regola opzionale “Corso al Sabotaggio” contro le Morti Nere.

Si noti a questo punto che:

- 1) l’Abilità Speciale dei Sardakk N’orr dovrebbe recitare “Ricevi +1 sui tuoi tiri di combattimento”.
- 2) l’Abilità Speciale dei Jol-Nar dovrebbe recitare “Ricevi -1 sui tuoi tiri di combattimento ...”.

Gli effetti che aggiungono dadi o modificano i risultati da ottenere durante le Battaglie (= “*Space Combats*”), agiscono solo durante le Battaglie Spaziali (= “*Space Battles*”) e Planetarie (= “*Invasion Combats*”). Così se un abilità fornisce +1 ai dadi durante le Battaglie Spaziali, questo bonus viene applicato soltanto durante il punto 2 della Sequenza delle Battaglie Spaziali (“tiro dei dadi di combattimento”) e non agisce su qualsiasi altro tiro, inclusi gli effetti di pre-combattimento, il fuoco dei PDS, il Bombardamento, etc ...

Eliminazione di un Giocatore

Un giocatore che non controlla più né pianeti, né unità sulla mappa é eliminato dal gioco. Non può più giocare Carte Azione, né scegliere Carte Strategia. Dopo che un giocatore é stato eliminato, gli altri giocatori continuano a giocare normalmente la partita, senza alcun cambiamento dovuto al nuovo numero di giocatori (si continuano a scegliere lo stesso numero di Carte Strategia di prima, etc ...). Quando un giocatore viene eliminato, tutte le sue Carte Azione sono scartate e le sue Carte Commercio sono rimossi dal gioco.

Ritirata

In caso di ritirata del difensore, le sue forze devono ritirarsi in un sistema precedentemente attivato *che non contenga nessuna flotta nemica* (può però contenere pianeti nemici con Forze di Terra, SDP e Spazioporti).

Smantellare Unità

I giocatori non possono smantellare unità finché non viene completata la Fase 1 della Sequenza della Fase di Stato (Qualificazione per gli Obiettivi).

L’Ordine di Gioco in partite con 3 e 4 giocatori

Per determinare l’ordine di gioco in partite con 3 o 4 giocatori (in cui i giocatori hanno 2 Carte Strategia a testa) tieni conto solo del **numero d’ordine** migliore (più basso) presente sulle 2 Strategie di ogni giocatore.

INDICE

Arborec – Specialità Tecnologica Verde	10
Caduta dell’Impero	15-21
Carte Ordine del Giorno	16
Carte Promessa	15
Consiglieri	14
Errata	23-24
Evasione	13
Fantasma di Creuss – Sistema Nativo	10
Forze Meccanizzate	12
Frontiera Pericolosa	12
Generazione della Galassia nello Scenario	15
Intrigo Politico	14
Mazzo degli Obiettivi Segreti	11
Mercenari	13
Navi Ammiraglie	12
Nuove Carte Azione	11
Nuove Carte Politica	11
Nuove Carte Tecnologia	11
Nuove Specie	10
Nuove Tessere Sistema	10
Obiettivi Preliminari	11
Preparazione con i nuovi Sistemi	10
Preparazione dello Scenario	15-16
Regole Opzionali	11-21
Tecnologie di Specie	11
Segnalini Domino Spazio	12, 24
Specialità Tecnologiche Gialle	10
Carte Strategia	17, 22
Trattati	16-17
Vincere lo Scenario	16

CREDITI

Progettista del gioco base Impero al Crepuscolo: Terza

Edizione: Christian T. Petersen.

Progettista dell'espansione Frammenti del Trono: Corey Konieczka e Christian T. Petersen.

Sviluppo IP, ambientazione delle Specie e finizione:
Christian T. Petersen.

Produttore del Gioco: Adam Sadler.

Sviluppo Addizionale del Contenuto: Adam Sadler e Brady Sadler.

Redazione e Revisione: Matt Click, David Johnson e Mark O'Connor.

Grafica: Andrew Navaro e Michael Silsby.

Disegno della Confezione: Scott Schomburg.

Disegni extra: Tom Garden e Mark Molnar.

Forma delle Unità: Jasn Beaudoin e Scott Schomburg.

Collaudatori del Gioco: Matt Bonick, Adam Brooks, Mike David, Val Fleming, David Gagner, Brad Garfield, Jared Gilbert, Steve Kimball, Tom Mason, Chris Mayfield, Andrew Meredith, Steve Nelson, Thaadd Powell, Adam Sadler, Brady Sadler, Christopher "Tarnis Phoenix" Seefeld e Tim Williamson.

Direttori Artistici: Kyle Hough e Zoë Robinson.

Amministratore Artistico: Kule Hough.

Direzione del disegno della Confezione: Zoë Robinson.

Direttori della Produzione: Laura Creighton, Eric Knight e Gabe Laulunen.

Direttore Generale FFG Progettazione: Corey Konieczka.

Direttore Generale FFG Produzione: Michael Hurley.

Editore: Christian T. Petersen.

@ 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza uno specifico permesso scritto. Impero al Crepuscolo, Frammenti del Trono, Impero in Frantumi, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply ed il logo FFG sono marchi commerciali della Fantasy Flight Publishing, Inc.. La Fantasy Flight ha sede al 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN 55113, USA e può essere contattata telefonicamente al 651-639-1905. Riporta queste informazioni nelle tue documentazioni. I componenti attuali potrebbero variare da quelli mostrati sulla confezione. Prodotto in Cina. QUESTO PRODOTTO NON E' UN GIOCATTOLO. NON E' STATO CONCEPITO PER ESSER USATO DA BAMBINI D'ETA' INFERIORE O PARI AI 12 ANNI.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

RASSEGNA DEGLI EFFETTI DEI SEGNALINI DOMINIO SPAZIALI



Nave alla Deriva: una nave che necessita di riparazioni galleggia abbandonata nello spazio. Il giocatore che rivela questo segnalino piazza un Incrociatore gratis in questo sistema.



Scoperta: l'esplorazione di una regione non mappata dello spazio ha condotto a una scoperta interessante e vantaggiosa. Il giocatore che rivela questo segnalino pesca subito 1 Carta Azione.



Stazione Spaziale dei Precursori: scopri una stazione spaziale dimenticata da lungo tempo, in grado di offrire un sensibile vantaggio strategico. Dopo che questo segnalino è stato rivelato, rimane in gioco. Fintantoché un giocatore controlla questo sistema, necessita di 1 Punto Vittoria in meno per vincere.



Tecnologia Aliena: un antico manufatto alieno viene trovato alla deriva nello spazio. Dopo un'attenta ricerca, il manufatto rivela inaspettate e segrete conoscenze tecnologiche. Colui che rivela questo segnalino acquisisce (senza pagare alcun costo) una Tecnologia, a sua scelta, di cui possiede già i Prerequisiti.



Trasporto Abbandonato: recupera un trasporto abbandonato carico di beni non deperibili. Colui che rivela questo segnalino riceve subito 2 Beni di Commercio.



Spazio Vuoto: non c'è niente di interessante qui. Questo segnalino non ha alcun effetto.



Pozzo Gravitazionale: un Pozzo Gravitazionale compare all'improvviso nello spazio. Dopo che questo segnalino è rivelato, rimane in gioco. Questo sistema è ora considerato avere un Pozzo Gravitazionale.



Pirati dello Spazio: è noto che gli avventurieri che infestano la galassia saccheggiano i vascelli più ricchi. Il giocatore che rivela questo segnalino perde tutti i suoi Beni di Commercio oppure è attaccato da una Corazzata (fai tirare i dadi di combattimento a un altro giocatore). Se quel giocatore non ha alcun Bene di Commercio, viene comunque attaccato. Dopo la battaglia, oppure dopo il pagamento dei Beni di Commercio, scarta questo segnalino.



Supernova: un stella esplode proprio davanti ai tuoi occhi. Dopo che questo segnalino è rivelato, rimane in gioco. Tutte le navi nel sistema sono distrutte e quel sistema, d'ora in poi, è considerato avere una Supernova.



Tunnel Alfa Scoperto: un Tunnel Spaziale è scoperto nel più impensabile dei sistemi. Dopo che questo segnalino è rivelato, rimane in gioco. Questo sistema è ora considerato avere un Tunnel Spaziale Alfa.



Tunnel Beta Scoperto: un Tunnel Spaziale è scoperto nel più impensabile dei sistemi. Dopo che questo segnalino è rivelato, rimane in gioco. Questo sistema è ora considerato avere un Tunnel Spaziale Beta.