

TWILIGHT IMPERIUM - RAZZE

Compresa espansione Shattered Empires

FEDERATION OF SOL

[FEDERAZIONE DEL SOLE]

Al posto di un'azione, potete spendere un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica per posizionare due FORZE DI TERRA gratuite su qualsiasi pianeta sotto il vostro controllo.

Durante la Fase dello Status, ricevete un Contatore di Comando extra.

Tecnologia Razziale

MARK II ADVANCED CARRIERS

[PORTAEREI AVANZATE MARK II]

Costo: 4 Risorse

Effetti: Le vostre PORTAEREI, hanno adesso una capacità di trasporto pari a 8, e guadagnano la capacità "sostenere i danni".

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 2 INCROCIATORI
- 1 TORPEDINIERA
- 5 FORZE DI TERRA

CYBERNETICS (*bio*)

ANTIMASS DEFLECTORS (*prop.*)

SARDAKK N'ORR

[SARDAKK N'ORR
]

Ottenete un bonus di +1 a tutti i vostri tiri di combattimento durante le Battaglie Spaziali e i Combattimenti di Invasione.

Tecnologia Razziale

BERSERKER GENOME

[GENOMA DEL BERSERKER]

Costo: 5 Risorse

Effetti: Al termine del primo round di una Battaglia Spaziale o di un'Invasione, lanciate un dado per ogni perdita che avete subito. Se ottenete almeno un 10, il

vostro avversario deve subire altre 2 perdite addizionali.

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 1 INCROCIATORE
- 1 PDS
- 1 PORTAEREI
- 5 FORZE DI TERRA

HYLAR V ASSAULT LASER (*militari*)

ANTIMASS DEFLECTORS (*prop.*)

THE BARONY OF LETNEV

[IL BARONATO DI LETNEV]

Abilità Razziali

Prima di ogni round di una Battaglia Spaziale o Battaglia di Invasione, potete spendere 2 Beni di Commercio per ottenere un +1 ai tiri di combattimento di tutte le vostre navi o un +2 ai tiri di combattimento delle vostre FORZE DI TERRA. Le vostre Flotte possono sempre contenere una nave in più rispetto al numero di Contatori di Comando presenti nel vostro spazio: Rifornimenti alla Flotta.

Tecnologia Razziale

L4 DISRUPTORS

[DISINTEGRATORI L4]

Costo: 6 Risorse

Effetti: Potete utilizzare la vostra abilità razziale, durante un Combattimento di Invasione, senza pagare alcun costo in Beni di Commercio.

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 1 CORAZZATA
- 1 TORPEDINIERA
- 2 PORTAEREI
- 3 FORZE DI TERRA

HYLAR V ASSAULT LASER (*militari*)

ANTIMASS DEFLECTORS (*prop.*)

TWILIGHT IMPERIUM - RAZZE

Compresa espansione Shattered Empires

THE CLAN OF SAAR

[IL CLAN DEI SAAR]

Ogni volta che prendete il controllo di un pianeta, guadagnate 1 Bene di Commercio.

I vostri BACINI SPAZIALI hanno una capacità di movimento pari a 1, ma non possono costruire durante la stessa fase di attivazione in cui vengono spostati. Essi non possono mai essere piazzato su un pianeta e la loro capacità produttiva è sempre pari a 4. Sono automaticamente distrutti qualora si trovino da soli, senza navi amiche, assieme a navi nemiche. Potete conseguire degli Obiettivi, anche se non controllate più il vostro sistema nativo.

Tecnologia Razziale FLOATING FACTORY

[FABBRICA FLUTTUANTE]

Costo: 3 Risorse

Effetti: I vostri BACINI SPAZIALI hanno una capacità produttiva pari a 5, la capacità di supportare fino a 5 CACCIA e un bonus di +1 al movimento.

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 1 INCROCIATORE
- 2 CACCIA
- 2 PORTAEREI
- 4 FORZE DI TERRA

ANTIMASS DEFLECTORS (*prop.*)
XRD TRANSPORTER (*prop.*)

THE EMBERS OF MUAAT

[I TIZZONI DI MUAAT]

Le vostre MORTI NERE hanno una capacità di movimento, iniziale, pari a 1. Questa passerà a due nel momento in cui

conseguirete la tecnologia Deep Space Cannon.

Al posto di un'azione potete spendere un Contatore di Comando, dalla vostra Allocazione Strategica, per piazzare 2 CACCIA gratuiti o 1 TORPEDINIERA gratuita in qualsiasi sistema che contenga un vostro BACINO SPAZIALE o una delle vostre MORTI NERE.

Le vostre navi possono muovere attraverso, ma non fermarsi, i sistemi Supernova.

Tecnologia Razziale MAGMUS REACTOR

[REATTORE MAGMUS]

Costo: 5 Risorse

Effetti: Le vostre Morti Nere, ricevono un bonus di +1 alla loro capacità di movimento ed hanno un costo base pari a 10 Risorse (anziché 12).

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 1 MORTE NERA
- 2 CACCIA
- 4 FORZE DI TERRA

WAR SUN (*militari*)

ENVIRO COMPENSATOR (*generali*)

SARWEEN TOOLS (*generali*)

THE EMIRATES OF HACAN

[GLI EMIRATI HACAN]

I vostri accordi commerciali non richiedono l'approvazione durante i Negoziati Commerciali.

Non devete spendere un Contatore di Comando per eseguire l'abilità secondaria della Strategia Commerciale. Quando guadagnate i Beni di Commercio da un vostro accordo commerciale, prendetene uno addizionale.

TWILIGHT IMPERIUM - RAZZE

Compresa espansione Shattered Empires

Nessun giocatore può, tranne in caso di guerra, rompere un accordo commerciale con voi.

Durante la Fase dello Status, potete commerciare Carte Azione con gli altri giocatori.

Tecnologia Razziale PRODUCTION CENTERS

[CENTRI DI PRODUZIONE]

Costo: 3 Risorse

Effetti: Al posto di un'azione, potete spendere un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica, per ottenere 6 Beni di Commercio. Quindi, dovrete darne 2 ad un altro giocatore. Potete utilizzare questa tecnologia, solamente una volta per turno, e solo se avete meno di 6 Beni di Commercio.

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 1 INCROCIATORE
- 2 CACCIA
- 2 PORTAEREI
- 4 FORZE DI TERRA

ENVIRO COMPENSATOR (*generali*)
SARWEEN TOOLS (*generali*)

THE L1Z1X MINDNET

[LA RETE MENTALE L1Z1X]

Il costo di base delle vostre Corazzate è di 4 Risorse (anziché 5).

Le vostre CORAZZATE ricevono un bonus di +1 durante le Battaglie Spaziali e le vostre FORZE DI TERRA ricevono un bonus di +1 quando attaccano durante le Battaglie di Invasione.

Iniziate con un Contatore di Comando extra nella vostra Allocazione Strategica.

Tecnologia Razziale DREADNOUGH INVASION POD

[CAPSULA DI INVASIONE PER CORAZZATE]

Costo: 2 Risorse

Effetti: Le vostre Corazzate, da adesso, possono trasportare una FORZA DI TERRA addizionale.

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 1 CORAZZATA
- 3 CACCIA
- 1 PORTAEREI
- 5 FORZE DI TERRA
- 1 PDS

HYLAR V ASSAULT LASER (*militari*)

CYBERNETICS (*bio*)

ENVIRO COMPENSATOR (*generali*)

STASIS CAPSULES (*bio*)

THE MENTAK COALITION

[LA COALIZIONE DEI MENTAK]

Iniziate il gioco con un Contatore di Comando addizionale nella vostra area dei Rifornimenti alla Flotta.

Prima che una Battaglia Spaziale (alla quale state partecipando) inizi, potete 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, potete prendere un Bene di Commercio da uno o da due giocatori. Ogni giocatore bersaglio deve avere almeno 3 Beni di Commercio nella sua Scheda.

Tecnologia Razziale SALVAGE OPERATIONS

[OPERAZIONI DI RECUPERO]

Costo: 4 Risorse

Effetti: Guadagnate 2 Beni di Commercio al termine di ogni Battaglia Spaziale alla quale prendete parte. Se vincete la battaglia, potete costruire, in quel sistema, una nave dello stesso tipo di una di quelle da voi distrutte. Dovete

TWILIGHT IMPERIUM - RAZZE

Compresa espansione Shattered Empires

comunque pagarne il normale costo in Risorse.

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 3 INCROCIATORI
- 1 PORTAEREI
- 4 FORZE DI TERRA
- 1 PDS

HYLAR V ASSAULT LASER (*militari*)

ENVIRO COMPENSATOR (*generali*)

THE NAALU COLLECTIVE

[IL COLLETTIVO DEI NAALU]

Il valore di Iniziativa della vostra Carta Strategica è sempre "0" (sostituisce il normale valore di Iniziativa della Carta Strategica). Questo implica che voi siete sempre i primi nell'ordine di gioco.

Se attaccata, una flotta Naalu può ritirarsi prima dell'inizio della fase di Battaglia Spaziale (seguendo le normali regole e restrizioni per la ritirata).

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

Tecnologia Razziale

TELEPATHIC MIND WEAPON

[ARMA TELEPATICA MENTALE]

Costo: 5 Risorse

Effetti: Quando un vostro avversario attiva un sistema sotto il vostro controllo, egli perde, subito, un Contatore di Comando dalla sua aera di Rifornimenti alla Flotta.

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 1 TORPEDINIERA
- 1 INCROCIATORE
- 4 CACCIA
- 2 PORTAEREI
- 4 FORZE DI TERRA
- 1 PDS

ANTIMASS DEFLECTORS (*prop.*)

ENVIRO COMPENSATOR (*generali*)

THE WINNU

[I WINNU O WINNARIAN]

Potete SEMPRE utilizzare i punti Influenza del vostro pianeta nativo, anche se questo è già "esaurito".

Tutti i pianeti sotto il vostro controllo, con almeno 1 FORZA DI TERRA, sono immuni dagli effetti della Carta Azione "Local Unrest".

Non dovete spendere alcun Contatore di Comando quando volete giocare l'abilità secondaria della Strategia Tecnologica.

Tecnologia Razziale

BIOPTIC RECYCLERS

[RICICLATORI BIOTICI]

Costo: 3 Risorse

Effetti: Al posto di un'azione, potete scartare una Carta Azione dalla vostra mano, per guadagnare 2 Beni di Commercio ed un Contatore di Comando.

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 1 INCROCIATORE
- 2 CACCIA
- 1 PORTAEREI
- 3 FORZE DI TERRA
- 1 PDS

ANTIMASS DEFLECTORS (*prop.*)

ENVIRO COMPENSATOR (*generali*)

STASIS CAPSULES (*bio*)

THE XXCHA KINGDOM

[IL REGNO XXCHA]

Quando effettuate l'Abilità Secondaria della Strategia Diplomatica, potete eseguirne, invece, l'Abilità Primaria.

TWILIGHT IMPERIUM - RAZZE

Compresa espansione Shattered Empires

Immediatamente dopo che una Carta Politica è stata pescata e letta, potete spendere un Contatore di Comando, dalla vostra Allocazione Strategica, per cancellare la carta ed e pescarne un'altra. I vostri avversari ricevono -1 a tutti i tiri di combattimento contro di voi durante il primo round di combattimento di tutte le Battaglie Spaziali e di Invasione.

Tecnologia Razziale

DIPLOMATS

[DIPLOMATICI]

Costo: 5 Risorse

Effetti: Una volta per turno, quando un avversario attiva un sistema sotto il vostro controllo, potete spendere un Contatore di Comando, dalla vostra Allocazione Strategica, per obbligarlo a scartare il suo Contatore di Comando e, quindi, far terminare la sua azione.

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 3 CACCIA
- 1 PDS
- 1 PORTAEREI
- 2 FORZE DI TERRA
- 2 INCROCIATORI

ENVIRO COMPENSATOR (*generali*)

ANTIMASS DEFLECTORS (*prop.*)

THE YSSARIL TRIBES

[LE TRIBÙ DEGLI YSSARIL]

Potete passare un'azione durante la Fase dell'Azione. Non potete saltare due turni consecutivi.

Potete pescare una Carta Azione addizionale durante ogni Fase di Status. Non siete limitati dal numero di Carte Azione che potete tenere in mano, indipendentemente dalle regole di gioco o dalle carte politiche attive.

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

Tecnologia Razziale

SHUTTLE LOGISTICS

[NAVETTE LOGISTICHE]

Costo: 3 Risorse

Effetti: All'inizio della Fase dello Status, potete scegliere un sistema che non contenga nessuna nave nemica. Le vostre FORZE DI TERRA presenti in questo sistema, potranno spostarsi su di un pianeta amico che si trovi in questo o in un sistema adiacente (e che comunque non contenga navi nemiche).

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 1 INCROCIATORE
- 2 CACCIA
- 2 PORTAEREI
- 5 FORZE DI TERRA
- 1 PDS

XRD TRANSPORTER (*prop.*)

ANTIMASS DEFLECTORS (*prop.*)

THE YIN BROTHERHOOD

[LA CONFRATERNITA DI YIN]

Prima che inizi un Combattimento di Invasione, nel quale siete voi l'attaccante, potete lanciare 1 dado. Con un risultato di 5 o maggiore, il vostro avversario perde 1 FORZA DI TERRA mentre voi ne guadagnate una.

Immediatamente prima che inizi il secondo round di una Battaglia Spaziale, potete distruggere uno dei vostri INCROCIATORI o TORPEDINIERE presenti e scegliere una delle navi avversarie che dovrà subire un danno.

Una volta per turno, al posto di un'azione, potete piazzare un segnalino di controllo sulla carta di un vostro pianeta non esaurito. Sino alla fine del round, i suoi

TWILIGHT IMPERIUM - RAZZE

Compresa espansione Shattered Empires

valori di Risorsa ed Influenza saranno invertiti.

Tecnologia Razziale

FANATICISM

[FANATISMO]

Costo: 4 Risorse

Effetti: Potete utilizzare la vostra abilità razziale per due volte consecutive, all'inizio di ogni Combattimento di Invasione.

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 1 TORPEDINIERA
- 4 CACCIA
- 2 PORTAEREI
- 4 FORZE DI TERRA

HYLAR V ASSAULT LASER (*militari*)

AUTOMATED DEFENSE TURRETS (*militari*)

che utilizzano questa tecnologia, devono terminare il movimento in un sistema sotto il vostro controllo.

Set-Up Iniziale

- 1 BACINO SPAZIALE
- 1 CORAZZATA
- 1 CACCIA
- 2 PORTAEREI
- 2 FORZE DI TERRA
- 2 PDS

HYLAR V ASSAULT LASER (*militari*)

ANTIMASS DEFLECTORS (*prop.*)

ENVIRO COMPENSATOR (*generali*)

SARWEEN TOOLS (*generali*)

UNIVERSITIES OF JOL-NAR

[LE UNIVERSITÀ DI JOL-NAR]

Ricevete sempre -1 a tutti i tiri di combattimento, sia durante la Battaglie Spaziali che nelle Invasioni.

Quando effettuate l'Abilità Secondaria della Strategia Tecnologica, potete anche eseguirne l'Abilità Primaria (quindi entrambe).

Potete spendere un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica per ritirare immediatamente uno dei **vostr**i tiri di dado.

Tecnologia Razziale

SPATIAL CONDUIT NETWORK

[RETE DI CONDOTTI SPAZIALI]

Costo: 6 Risorse

Effetti: Una volta per turno, quando vi muovete, potete spostare delle vostre navi da un sistema sotto il vostro controllo ad un altro, sempre controllato da voi, come se questi fossero adiacenti. Le navi