

Questo documento è stato realizzato a cura di:

TRADUZIONE BACKGROUND RAZZE & GRAFICA RETRO SCHEDE

Birdfederico



TRADUZIONE FRONTE SCHEDE



Alistar

GRAFICA FRONTE SCHEDE

Wariopunk



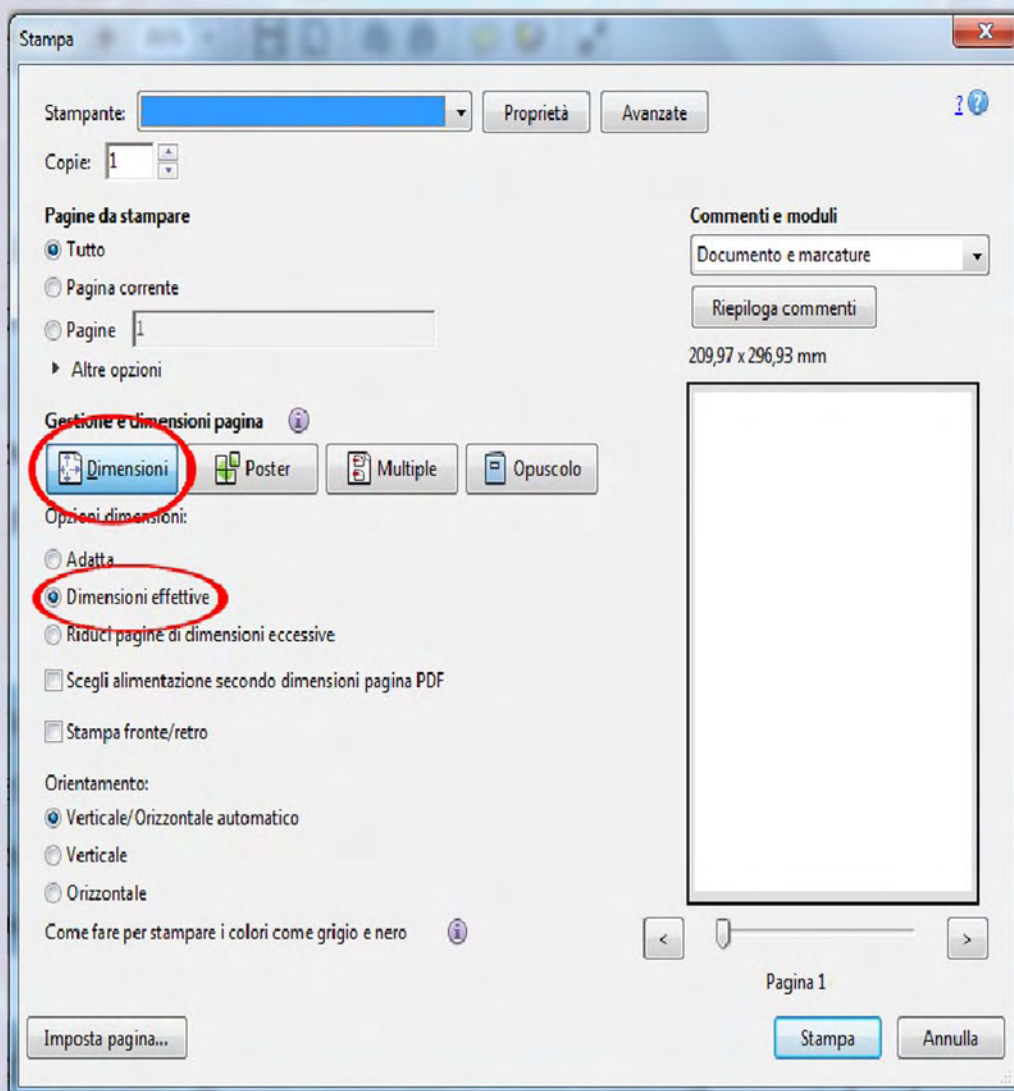
**La Tana dei Goblin
Forlì - Cesena**

ATTENZIONE!

Il presente documento non sostituisce in alcun modo i componenti originali del gioco. Questo documento è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco ed è frutto di un'iniziativa personale per la quale la casa produttrice non ha alcuna responsabilità e non fornisce alcun supporto. Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.

▶▶▶ SUGGERIMENTI PER LA STAMPA ◀◀◀

Questo file PDF è costruito in formato A4, ma il programma con cui l'avete aperto potrebbe non saperlo e tentare di stamparlo a dimensione ridotta! Le schede in questo documento hanno una taglia molto simile a quelle originali di TWILIGHT IMPERIUM, ma se vengono stampate ridimensionate risulteranno più piccole! Per evitarlo occorre impostare nelle proprie opzioni di stampa “Dimensioni effettive”, “Nessun ridimensionamento”, o similari. Di seguito un esempio tratto da Acrobat Reader.





GLI ARBOREC

UNITA' DI PARTENZA

- 4 Forze di Terra
- 1 Incrociatore
- 1 Unità di Trasporto
- 2 Caccia
- 1 PDS
- 1 Bacino Spaziale

TECNOLOGIA DI PARTENZA

- Deflettori Anti Massa
- Capsule di Stasi

ABILITA' SPECIALI

Non potete costruire Forze di Terra con i vostri Bacini Spaziali.

Le vostre Forze di Terra hanno capacità di costruzione di 1. Non potete produrre unità con le vostre Forze di Terra se si sono mosse durante la stessa attivazione.

All'inizio della Fase di Status, piazzate 1 Forza di Terra su un pianeta sotto il vostro controllo.

BENI DI COMMERCIO



RIFORNIMENTI ALLA FLOTTA

POOL DI COMANDO

AREA DI ALLOCAZIONE STRATEGICA

IL ROUND DI GIOCO

- 1) Fase della Strategia
I giocatori scelgono le Carte Strategia
- 2) Fase di Azione
- Azione Tattica
- Azione di Trasferimento
- Azione Strategica
- Passare
- 3) Fase di Status
a) Qualificarsi per Carte Obiettivo Pubblico/Segreto
b) Riparare Navi Danneggiate
c) Rimuovere i Segnalini di Comando
d) Ricaricare le Carte Planeti
e) Ricevere 1 Carta Azione e 2 Segnalini di Comando
f) Ridistribuire le Aree di Comando
g) Restituire le Carte Strategia

L'AZIONE TATTICA

- 1) Attivare un sistema
- 2) Muovere navi nel sistema
- 3) Fuoco dei PDS
- 4) Battaglie Spaziali
- 5) Sbarco Planetario
- 6) Combattimento di Invasione
- 7) Produzione Unità

BATTAGLIE SPAZIALI

- Prima di Combattere:
- verificare lo Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniere
- 1) Annunciare la ritirata
 - 2) Tirare i dadi di combattimento
 - 3) Rimuovere le perdite
 - 4) Eseguire la ritirata

COMBATTIMENTO DI INVASIONE

- Prima di Combattere:
a) verificare i Bombardamenti
b) verificare il Fuoco dei PDS
- 1) Tirare i Dadi di Combattimento
 - 2) Rimuovere le Perdite

UNITA' COSTO BATTAGLIA MOVIM. ABILITA' SPECIALI

UNITA'	COSTO	BATTAGLIA	MOVIM.	ABILITA' SPECIALI
Corazzata	5	5	1	Bombardamento, Sostenere i Danni
Trasporto	3	9	1	Capacità: 6
Incrociatore	2	7	2	Sbarramento Anti-Caccia
Torpediniera	1	9	2	Sbarramento Anti-Caccia
Caccia (x2)	1	9	n/a	
Morte Nera (**)	12	3 (x3)	2	Bombardamento (*), Capacità: 6, Sostenere i Danni
Forza di Terra (x2)	1	8		
PDS	2	6		Scudo Planetario, Cannone Spaziale
Bacino Spaziale	4			Costruire Unità, Supporto Caccia: 3

(*) Può bombardare attraverso gli Scudi Planetari, non necessita di un'invasione x bombardare
(**) Per essere costruita necessita l'avanzamento tecnologico "Morte Nera"

Gli Arborec

Benché vecchia, la stella Farruban è la più luminosa dell'Ammasso Morgallen. Nonostante funga da sole per non meno di 26 pianeti, l'unico pianeta abitabile di Farruban è il gigante tropicale di Nestphar, il quale possiede una vita così abbondante da essere quasi indescrivibile.

Al suo primo approccio al pianeta, uno straniero potrebbe restare sorpreso dalla densa foschia che cala dall'atmosfera del pianeta come una nube polverosa. Questa nuvola è composta da un numero incalcolabile di minuscole spore viventi emesse dai numerosi Flaah di Nestphar, foreste grandi come città sospese nella stratosfera. La semplice presenza in orbita dei Flaah, con il loro breve ciclo vitale (per questo costantemente rinnovato), consente agli abitanti delle stazioni e dei porti spaziali di Nestphar di rimanere in contatto simbiotico con il loro pianeta. Il termine Arborec per questa connessione vitale, condivisa con tutti gli esseri viventi di Nestphar, viene tradotto come "la Sinfonia".

Gli Arborec non dovrebbero essere considerati come una razza, ma come un ecosistema intelligente composto da infinite specie, dalle spore più piccole ai complessi organismi fungini dei Letani.

Quando si oltrepassa il raggio delle spore dei Flaah di Nestphar, rompendo quindi la connessione con la Sinfonia primaria, gli Arborec utilizzano i massicci Letani. Fisicamente, i Letani sono i più grandi esseri senzienti esistenti nella galassia (ciascuno di essi è poco più grande di un Elephantus di Sol), con i loro corpi somiglianti ad un colossale kraken sormontato da un mostruoso fiore carnivoro. I Letani sono capaci di incarnare una porzione consistente della Sinfonia (somigliando quindi ad un "individuo" nella società Arborec) che può fungere da un nexus armonico per gli organismi Arborec nelle vicinanze. Tutte le navi della flotta Arborec necessitano di almeno un Letani (con alcune navi che ne necessitano fino a cinque) che organizzino l'unità delle forme di vita Arborec popolanti il vascello.

Una volta che un Letani rientra nell'abbraccio della Sinfonia primaria di Nestphar le sue esperienze vengono condivise ed assorbite negli Arborec, come una capsula di dati che si connette al suo server principale.

L'ingresso degli Arborec all'interno del consiglio galattico è stata senza dubbio il più controverso della lunga storia del Consiglio. Un piccolo gruppo di razze antiche – capitanate dagli umani di Sol – protestarono appellandosi in modo viscido all'impedimento morale.

Nonostante la loro indubbia intelligenza, la loro dimostrata capacità di assemblaggio di tecnologie o strutture impressionanti, e la loro flotta sofisticata di navi interstellari, il metodo di comunicazione Arborec rimane fonte di grande controversia. Essendo una razza composta da organismi vegetali e fungini, le loro informazioni e le loro emozioni vengono scambiate tramite la Sinfonia primaria. Gli Arborec non hanno mai sviluppato un sistema audio o video per le comunicazioni (concetto che, ad oggi, ancora rimane a loro estraneo).

Gli scienziati Arborec hanno trovato la soluzione a questo problema tramite un vascello mercantile di Sol, il Dies Opulen. L'equipaggio del Dies Opulen morì tragicamente nello spazio profondo in seguito alla contrazione della Piaga Yborin di Maaluk. Quando il relitto della nave venne recuperato dagli esploratori Arborec, fu stabilito che i corpi freschi dell'equipaggio umano rispettavano le condizioni perfette per un esperimento alquanto ambizioso. I corpi vennero quindi trasferiti nei grandi laboratori di Kushin, vicino Phara, capitale degli Arborec.

Qui delle cellule fungine Arzuga vennero collegate all'apparato celebrale degli umani defunti. Venne auspicato che, sotto determinate circostanze, le complesse proprietà acide dell'Arzuga gli avrebbero consentito di fondersi con l'innato tessuto celebrale dei soggetti deceduti, stimolando lentamente i collegamenti neurali fino a ritornare alla vita. Quindi, tramite l'iniezione di auto stimolanti fotovoltaici nei tessuti molli dei corpi morti, l'Arzuga neuralmente attivo avrebbe spinto le cellule di tali tessuti a rigenerarsi e crescere, riportando di fatto i corpi alla vita.

L'esperimento fu un successo clamoroso, e cambiò il destino degli Arborec.

In simbiosi con il corpo ospite, il fungo Arzuga evolse in un nuovo essere, che gli Arborec chiamano Dirzuga.

I Dirzuga erano l'anello mancante tra la Sinfonia e le manifestazioni di comunicazione fisica di cui gli Arborec non disponevano. Nei decenni a seguire gli Arborec acquisirono volentieri soggetti aggiuntivi (i corpi umani sono quelli che sembrano reagire meglio e sono i più utilizzati, ma anche corpi di Letnev, Winnu e Xxcha sono comunemente usati come ospiti dei Dirzuga), stabilendo una notevole corporazione diplomatica e mercantile che divenne la base dell'interazione Arborec con il resto della galassia.

Gli Arborec insistono sul fatto che i Dirzuga sono privi della coscienza degli individui deceduti. Con un rapporto con la morte legato al ciclo naturale di decomposizione e rinascita, gli Arborec comprendono poco e simpatizzano ancora meno con coloro che protestano vigorosamente contro il riutilizzo (alcuni utilizzano anche il termine "schiavitù") dei corpi dei loro concittadini in questo modo.

Recentemente, nonostante le obiezioni delle razze oppositrici, gli Arborec sono stati ammessi come membri del consiglio galattico. Il patrimonio di provviste, medicine, ed altri tesori di Nestphar hanno soppiantato efficacemente qualsiasi obiezione.

Nonostante gli Arborec insistano sul fatto che le conoscenze passate dei corpi dei Dirzuga non persistano dopo la rinascita, alcuni sospettano che gli Arborec non raccontino tutta la verità. Tali teorie sono avvalorate da molte situazioni in cui gli Arborec sembrano aver ottenuto informazioni o un'approfondita comprensione di altre culture in modi altrimenti inspiegabili.

Se alcuni ricordi e conoscenze dei defunti sono assorbiti dagli Arborec, possono esserlo anche le emozioni? È possibile, oltre che probabile, che assorbendo la Sinfonia di esseri alieni, gli Arborec stiano infettando la Sinfonia primaria? Per questo gli Arborec hanno iniziato a mostrare interesse nella colonizzazione e nell'espansione? Per questo hanno iniziato a mostrare segni di duplicità, e addirittura aggressione?



I FANTASMI DI CREUSS

UNITA' DI PARTENZA

- 4 Forze di Terra
- 2 Torpediniere
- 1 Unità di Trasporto
- 2 Caccia
- 1 Bacino Spaziale*

TECNOLOGIA DI PARTENZA

- Deflettori Anti Massa
 - Trasportatori XRD
- Potete bersagliare i Tunnel Spaziali "A" e "B" come se fossero adiacenti ad ognuno degli altri.
- Puoi sempre usare i Tunnel Spaziali, senza curarti degli effetti o delle restrizioni del gioco.
- Gli altri giocatori non possono usare i Tunnel Spaziali "A" o "B" per viaggiare in un sistema che tu controlli.

ABILITA' SPECIALI

IL ROUND DI GIOCO

- 1) Fase della Strategia
I giocatori scelgono le Carte Strategia
- 2) Fase di Azione
- Azione Tattica
- Azione di Trasferimento
- Azione Strategica
- Passare
- 3) Fase di Status
a) Qualificarsi per Carte Obiettivo Pubblico/Segreto
b) Riparare Navi Danneggiate
c) Rimuovere i Segnali di Comando
d) Ricaricare le Carte Planetari
e) Ricevere 1 Carta Azione e 2 Segnali di Comando
f) Ridistribuire le Aree di Comando
g) Restituire le Carte Strategia

L'AZIONE TATTICA

- 1) Attivare un sistema
- 2) Muovere navi nel sistema
- 3) Fuoco del PDS
- 4) Battaglie Spaziali
- 5) Sbarco Planetario
- 6) Combattimento di Invasione
- 7) Produzione Unità

BATTAGLIE SPAZIALI

- Prima di Combattere:
- verificare lo Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniere
- 1) Annunciare la ritirata
 - 2) Tirare i dadi di combattimento
 - 3) Rimuovere le perdite
 - 4) Eseguire la ritirata

COMBATTIMENTO DI INVASIONE

- Prima di Combattere:
a) verificare i Bombardamenti
b) verificare il Fuoco del PDS
- 1) Tirare i Dadi di Combattimento
 - 2) Rimuovere le Perdite

UNITA'

	COSTO	BATTAGLIA	MOVIM.	ABILITA' SPECIALI
Corazzata	5	5	1	Bombardamento, Sostenere i Danni
Trasporto	3	9	1	Capacità: 6
Incrociatore	2	7	2	
Torpediniere	1	9	2	Sbarramento Anti-Caccia
Caccia (x2)	1	9	n/a	
Morte Nera (**)	12	3 (x3)	2	Bombardamento (*), Capacità: 6, Sostenere i Danni
Forza di Terra (x2)	1	8		
PDS	2	6		Scudo Planetario, Cannone Spaziale
Bacino Spaziale	4			Costruire Unità, Supporto Caccia: 3

(*) Può bombardare attraverso gli Scudi Planetari, non necessita di un'invasione x bombardare
(**) Per essere costruita necessita l'avanzamento tecnologico "Morte Nera"

BENI DI COMMERCIO



RIFORNIMENTI ALLA FLOTTA

AREA DI ALLOCAZIONE STRATEGICA

POOL DI COMANDO

I fantasmi di Creuss

Esistono storie di fantasmi. Racconti spaventosi sussurrati ai bambini sotto le luci notturne. Aneddoti terrificanti narrati ai compagni di equipaggio nelle ronzanti stive delle fregate.

Ancora adesso, nella nostra cultura sempre più ampia, sappiamo così poco sul passaggio di Shaleri ed i suoi strani abitanti, che la sola differenza degli Shaleri e dei suoi Fantasmi basta a far perdurare queste storie.

Si possono trovare una quantità praticamente infinita di voci e dicerie sul conto dell'anomalia Shaleri. I rari e presunti dati di fatto sono, al meglio, dubbiosamente verificabili. Anche se ora sono oggetto di studi sociologici, ciò che è realmente conosciuto sugli Shaleri è ancora infinitamente poco rispetto alla quantità di miti che aleggiano sul loro passato.

Per millenni si è diffidato dello spazio in prossimità dell'anomalia Shaleri, evitato dai capitani spaziali. Nonostante l'innegabile e storica unanimità sull'evitare questa regione, sono state fornite poche motivazioni concrete per giustificare tale comportamento. Alcuni semplicemente ritengono la zona "ad alto rischio". Altri sostengono che l'area sia densa di "radiazioni sconosciute". Purtroppo, molti diari di bordo riportano lo spazio di Shaleri come "spazio maligno" - il modo di dire superstizioso dei viaggiatori spaziali per "qui furono i draghi".

L'unico dato di fatto vede lo spazio Shaleri responsabile della sparizione di un numero insolitamente alto di navi spaziali nel corso del tempo. Un numero straordinariamente alto, effettivamente. Dato che un'alta percentuale di queste navi scomparse non ha lasciato radiofari di segnalazioni, messaggi incapsulati o qualsiasi altro segnale, questi eventi sono trascritti nei registri ufficiali di bordo come "disturbanti". Potrebbero essere meglio descritti con il termine usato da marinai e cantori, "sinistri".

Il mistero della regione Shaleri va comunque oltre la mera sparizione dei vascelli spaziali. Gli equipaggi che hanno attraversato quello spazio con successo riportano numerosi casi di malfunzionamento degli strumenti, incubi e malattie improvvise. Esistono anche testimonianze di presunti "avvistamenti": incontri soprannaturali con esseri descritti come nuvole fibrose di energia. Anche se racconti come questi erano in passato accantonati quali allucinazioni marine da carenza di ossigeno, le scoperte della nostra associazione con i Fantasmi pone questi avvenimenti sotto una luce molto più credibile.

Ci sono numerose tratte commerciali che trarrebbero vantaggio in termini di tempo e carburante dal passare attraverso e non attorno allo spazio Shaleri. Ne consegue che i pochi capitani dotati della freddezza necessaria per affrontare questo "spazio maligno" e tornare per raccontarne la storia ne hanno ricavato enormi guadagni. Ed è proprio in cerca di tale profitto che la fregata Mentak Entropic intraprese il suo quinto viaggio attraverso lo spazio Shaleri.

L'Entropic era in viaggio da tre giorni quando venne incrociata da tre enormi vascelli di origine sconosciuta. Queste navi, ognuna grande come un incrociatore Mentak, erano composte da un grigio metallo a scaglie, inscritto con ricami intrecciati. Questo incontro tra la Entropic e le navi da guerra di Creuss viene definito come il primo contatto tra i Fantasmi di Creuss ed una razza membro del Consiglio Galattico.

Non ci è dato sapere perché gli esseri che abitano l'interno dell'anomalia Shaleri (ora chiamata da tutti come "Cancellato di Creuss") scelsero di rivelarsi durante i primi Anni del Risveglio. Forse avevano appreso abbastanza riguardo alla galassia circostante? Forse il loro progresso sociale li aveva finalmente spinti verso il grande universo? Una ragione particolarmente minacciosa, quella preferita dai cantori, sostiene che i Fantasmi di Creuss si siano fatti avanti per scopi sinistri di cui ancora saremmo all'oscuro.

Come esseri di pura energia e luce, i Fantasmi sono sicuramente la specie più strana tra quelle conosciute. Il famoso storico Merean Barqan li ha definiti come "eteree anime foto sinaptiche". Siccome la loro forma corporea non è stabile all'infuori della strana gravità di Creuss stesso, i Fantasmi vestono armature finemente incise. Queste non solo stabilizzano i Fantasmi, ma grazie alle loro forme fisiche e stabili i membri delle altre razze si sentono più a loro agio in presenza dei Fantasmi. Gli abitanti di Creuss sono distinguibili grazie ai disegni univoci dei loro elmi che, come le loro navi, sono finemente intarsiati di rune.

I Fantasmi di Creuss si sono dimostrati perfettamente civilizzati, cordiali, e maestri in molte scienze e materie inusuali. Tuttavia sono anche conosciuti per la loro riservatezza, ritualità e permalosità su altrettanti argomenti. Non si è ancora capito se il loro atteggiamento è condizionato dal fatto di essere stati recentemente introdotti nella galassia materiale, o se questi sono i segni di qualcosa di oscuro che si cela sotto i loro elmi metallici.



I TIZZONI DI MU'ARAT

UNITA' DI PARTENZA

- 4 Forze di Terra
- 2 Caccia
- 1 Morte Nera
- 1 Bacino Spaziale

TECNOLOGIA DI PARTENZA

- Compensatori Ambientali
- Attrezzatura Sarween
- Morte Nera

ABILITA' SPECIALI

Le vostre Morte Nere hanno una capacità di movimento, iniziale, pari a 1. Questa passerà a 2 nel momento in cui conseguitate la tecnologia cannone dello spazio profondo.

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 Morte Nere.

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

IL ROUND DI GIOCO

- 1) Fase della Strategia
I giocatori scelgono le Carte Strategia
- 2) Fase di Azione
 - Azione Tattica
 - Azione di Trasferimento
 - Azione Strategica
 - Passare
- 3) Fase di Status
 - a) Qualificarsi per Carte Obiettivo Pubblico/Segreto
 - b) Riparare Navi Danneggiate
 - c) Rimuovere i Segnalini di Comando
 - d) Ricaricare le Carte Planeti
 - e) Ricevere 1 Carta Azione e 2 Segnalini di Comando
 - f) Ridistribuire le Aree di Comando
 - g) Restituire le Carte Strategia

L'AZIONE TATTICA

- 1) Attivare un sistema
- 2) Muovere navi nel sistema
- 3) Fuoco dei PDS
- 4) Battaglie Spaziali
- 5) Sbarco Planetario
- 6) Combattimento di Invasione
- 7) Produzione Unità

BATTAGLIE SPAZIALI

- Prima di Combattere:
- verificare lo Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniere
- 1) Annunciare la ritirata
 - 2) Tirare i dadi di combattimento
 - 3) Rimuovere le perdite
 - 4) Eseguire la ritirata

COMBATTIMENTO DI INVASIONE

- Prima di Combattere:
- a) verificare i Bombardamenti
 - b) verificare il Fuoco dei PDS
- 1) Tirare i Dadi di Combattimento
 - 2) Rimuovere le Perdite

BENI DI COMMERCIO



RIFORNIMENTI ALLA FLOTTA

AREA DI ALLOCAZIONE STRATEGICA

POOL DI COMANDO

UNITA' COSTO BATTAGLIA MOVIM. ABILITA' SPECIALI

Corazzata	5	5	1	Bombardamento, Sostenere i Danni
Trasporto	3	9	1	Capacità: 6
Incrociatore	2	7	2	Sbarramento Anti-Caccia
Torpediniera	1	9	2	Sbarramento Anti-Caccia
Caccia (x2)	1	9	n/a	
Morte Nera (**)	12	3 (x3)	2	Bombardamento (*), Capacità: 6, Sostenere i Danni
Forza di Terra (x2)	1	8	-	
PDS	2	6	-	Scudo Planetario, Cannone Spaziale
Bacino Spaziale	4	-	-	Costruire Unità, Supporto Caccia: 3

(*) Può bombardare attraverso gli Scudi Planetari, non necessita di un'invasione x bombardare
 (***) Per essere costruita necessita l'avanzamento tecnologico "Morte Nera"

I Tizzoni di Muaat

Fu durante i primi anni dell'Era del Crepuscolo che gli esploratori Jol Nar scoprirono il pianeta vulcanico di Muaat. Cercando risorse nei pressi dell'altopiano di Mahact, gli esploratori restarono meravigliati dalla ricchezza mineraria da loro scoperta, ma rimasero totalmente allibiti dalle straordinarie qualità degli ardenti autoctoni, i Gashlai.

I Gashlai erano diversi da qualsiasi altra razza conosciuta ai Jol Nar: esseri senzienti lentamente consumati da un calore bruciante. Dopo la loro nascita, il processo di coesione dei Gashlai consentiva la trasformazione dell'energia in massa – un processo ritenuto possibile dalle teorie scientifiche, ma sempre considerato inottenibile in una scala sub-cosmica.

I Jol Nar beneficiarono grandemente delle risorse di Muaat, ma rimasero frustrati dai loro insuccessi nel replicare il processo di coesione dei Gashlai. Invece i Gashlai si dimostrarono eccellenti schiavi da quando i Presidenti trasformarono l'orbita di Muaat in un massiccio cantiere navale spaziale per la propria flotta. Fu qui che iniziò la costruzione di un'arma segreta Jol Nar.

I Gashlai soffrirono pesantemente la loro schiavitù da parte dei Jol Nar, ma i primi eventi delle Guerre del Crepuscolo cambiarono drammaticamente il loro destino.

Appena scoppiarono le Guerre del Crepuscolo una spedizione Jol Nar in cerca di depositi minerali su Muaat venne infettato da un organismo nelle montagne di Doolak. Questa infezione si tramutò in una malattia più tardi conosciuta come la Peste di Doolak. Il traffico tra Muaat e il sistema stellare di Garian, nascosto ma comunque frequente, consentì il diffondersi della pestilenza nei mondi natali dei Jol Nar.

La pestilenza divenne uno dei più grandi disastri della storia dei Jol Nar, e solo le prime ricerche sulla biologia Gashlai consentirono ai Presidenti la creazione di un vaccino prima che l'intera razza Jol Nar si estinguesse. Prima che i Jol Nar ebbero la possibilità di riprendersi da questa calamità, la loro offensiva militare collassò, e ben presto i Presidenti si ritrovarono ad affrontare l'avanzata dei Sardakk N'orr.

Mentre la flotta Jol Nar si ritirava, i Presidenti si videro costretti a giocare la loro arma segreta di Muaat. Quest'arma – un'imponente nave chiamata "Morte Nera" - non era ancora completa, ma con il loro destino legato alla difesa del sistema Saudor, i Presidenti non ebbero altra scelta che mandarla ad affrontare il nemico.

Non appena la Morte Nera mollò gli ormeggi di Muaat, seguita dalla maggior parte del personale Jol Nar, i Gashlai presero finalmente in mano il loro destino. Avevano pianificato a lungo contro i loro oppressori, quindi incenerirono i Jol Nar rimasti nel sistema, catturando tutta la flotta ed ottenendo tutti i documenti scientifici lasciati dai loro aguzzini.

Non molto dopo la loro sofferta vittoria a Saudor, i Jol Nar vollero tornare alla loro colonia di Muaat, ma scoprirono che tutte le comunicazioni col sistema erano state tagliate. Le navi che vennero inviate in esplorazione non tornarono. Nonostante i Presidenti ebbero il sospetto di quello che era accaduto nella loro vecchia colonia, non furono mai più in grado di tornarci forniti di supporto militare.

Durante i lunghi Anni Oscuri, i Gashlai prosperarono.

Chiusi nelle loro tute di Brace, speciali armature che proteggevano i corpi Gashlai dal freddo e gli altri dal loro calore letale, un nutrito gruppo di ambasciatori Gashlai è recentemente arrivato su Mecatol Rex, chiedendo di essere riconosciuti e rappresentati. Il Custode dell'Alto Fuoco Sushon Azh aveva inviato a tutte le grandi razze contemporaneamente delegazioni di ambasciatori Gashlai nelle loro fregate bronzo-dorate.

Ma un ambasciatore non arrivò su una fregata.

Quando l'ambasciatore Gashlai assegnato ai Jol Nar navigò oltre la stella di Garian e continuò l'avanzata verso Jol, i Presidenti impallidirono dalla paura, poiché l'ambasciatore arrivò a bordo di una Morte Nera, una copia dei loro antichi progetti. Il messaggio fu ben chiaro ai Presidenti: i loro ex-schiavi erano diventati temibili, e non avevano dimenticato, tanto meno perdonato, gli eventi passati.

Guidati dai custodi del Fuoco, i Gashlai sono decisi a non esser mai più sottomessi. Bruciano di ambizione nelle loro tute di Brace. I Jol Nar temono ciò che il resto della galassia sta per imparare: i Tizzoni di Muaat vogliono portare il loro fuoco fino ai confini estremi dello spazio, carbonizzando chiunque si opponga fino alla sottomissione.



I WINNU

TECNOLOGIA DI PARTENZA

- 3 Forze di Terra
- 1 Unità di Trasporto
- 1 Incrociatore
- 2 Caccia
- 1 PDS
- 1 Bacino Spaziale

ABILITA' SPECIALI

Potete sempre utilizzare i punti influenza del vostro Pianeta Nativo per votare, anche se questo è già "esaurito".

Tutti i pianeti sotto il vostro controllo, che contengono almeno 1 Forza di Terra, sono immuni agli effetti della Carta Azione "Agitazione Locale".

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

BENI DI COMMERCIO



IL ROUND DI GIOCO

- 1) Fase della Strategia
I giocatori scelgono le Carte Strategia
- 2) Fase di Azione
- Azione Tattica
- Azione di Trasferimento
- Azione Strategica
- Passare
- 3) Fase di Status
a) Qualificarsi per Carte Obiettivo Pubblico/Segreto
b) Riparare Navi Danneggiate
c) Rimuovere i Segnalini di Comando
d) Ricaricare le Carte Planeti
e) Ricevere 1 Carta Azione e 2 Segnalini di Comando
f) Ridistribuire le Aree di Comando
g) Restituire le Carte Strategia

L'AZIONE TATTICA

- 1) Attivare un sistema
- 2) Muovere navi nel sistema
- 3) Fuoco dei PDS
- 4) Battaglie Spaziali
- 5) Sbarco Planetario
- 6) Combattimento di Invasione
- 7) Produzione Unità

BATTAGLIE SPAZIALI

- Prima di Combattere:
- verificare lo Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniere
- 1) Annunciare la ritirata
 - 2) Tirare i dadi di combattimento
 - 3) Rimuovere le perdite
 - 4) Eseguire la ritirata

COMBATTIMENTO DI INVASIONE

- Prima di Combattere:
a) verificare i Bombardamenti
b) verificare il Fuoco dei PDS
- 1) Tirare i Dadi di Combattimento
 - 2) Rimuovere le Perdite

RIFORNIMENTI ALLA FLOTTA

AREA DI ALLOCAZIONE STRATEGICA

POOL DI COMANDO

UNITA' COSTO BATTAGLIA MOVIM. ABILITA' SPECIALI

Corazzata	5	5	1	Bombardamento, Sostenere i Danni
Trasporto	3	9	1	Capacità: 6
Incrociatore	2	7	2	
Torpediniera	1	9	2	Sbarramento Anti-Caccia
Caccia (x2)	1	9	n/a	
Morte Nera (**)	12	3 (x3)	2	Bombardamento (*), Capacità: 6, Sostenere i Danni
Forza di Terra (x2)	1	8		
PDS	2	6		Scudo Planetario, Cannone Spaziale
Bacino Spaziale	4			Costruire Unità, Supporto Caccia: 3

(*) Può bombardare attraverso gli Scudi Planetari, non necessita di un'invasione x bombardare
(**) Per essere costruita necessita l'avanzamento tecnologico "Morte Nera"

I Winnu

Il sistema di Winnu fu il primo a cercare l'annessione nell'impero Lazax. Durante la loro esistenza, i Winnaran hanno sofferto innumerevoli guerre civili, un clima deteriorante e malattie debilitanti. Quando stabilirono il primo contatto con i Lazax erano una razza sull'orlo dell'estinzione, e solo grazie al generoso supporto dei Lazax i Winnu riuscirono a sopravvivere. I Lazax li accolsero nel loro impero, curando con l'andare del tempo le ferite dei Winnu, e, cosa più importante, i Winnaran iniziarono ad abbracciare il codice Lazax di forza e pace, la potente dottrina che consentì al primo imperatore Lazax di sconfiggere l'ultimo dei folli re Mahact ed innalzarsi come un luminoso faro di pace e stabilità nella galassia oscura.

I Winnaran furono eternamente grati ai Lazax, perciò giurarono di mettersi al servizio degli imperatori. Diligenti e disciplinati, i Winnaran divennero indispensabili nei ruoli di burocrati, consiglieri ed amministratori. Man mano che l'impero Lazax divenne più complesso, è molto probabile che essi stessi non sarebbero stati in grado di gestirlo da soli senza l'apporto del lavoro e dell'attenzione minuziosa dei Winnaran. Quando i Lazax decisero di spostare la sede imperiale su di un pianeta più centrale della galassia, più della metà della popolazione Winnu li seguì nella loro migrazione verso questa nuova casa. Questa dimora fu il pianeta di Mecatol, in seguito divenuto Rex, il gioiello scintillante della corona imperiale. Col passare delle ere molti Winnaran iniziarono a considerare Mecatol come la loro casa ancestrale, così l'importanza e le memorie dei Winnu e dei loro confratelli vennero sminuite.

Nel mentre la popolazione Winnaran di Winnu, chiamati ora generalmente come "Winnu" costruirono lentamente la loro civiltà seguendo la dottrina degli imperatori. Molti elementi di storia, saggezza e cultura Lazax sono intatti nei Winnu, anche se tutta la cultura o il linguaggio Lazax sono stati distrutti ovunque durante il grande flagello.

Durante il periodo in cui i ricordi del grande flagello svanirono e gli Anni Bui sembravano protrarsi per sempre, i Winnaran di Mecatol e i Winnu divennero sempre più estranei gli uni agli altri. Su Mecatol i Winnaran erano legati da una rigida tradizione e burocrazia, mentre la cultura Winnu si evolveva e prosperava. I Winnu iniziarono a vergognarsi dei loro cugini remissivi su Mecatol, che venivano considerati grigi, retrogradi e svuotati di fascino, arte e cultura.

Con l'avvicinarsi di una nuova era, i Winnu credono fermamente di essere l'incarnazione dei Lazax. La loro filosofia, la loro arte e perfino il loro modo di vestirefa riferimento all'antica tradizione Lazax. Un osservatore esterno però può notare che, oltre alla preservazione dell'antico stile Lazax, il tempo ha fatto riemergere anche il carattere dimenticato dei Winnu: ambizioso, orgoglioso ed impaziente.

Mentre la loro crescita e prosperità aumentava, i Winnu assistettero alla ricomparsa delle altre grandi razze con fastidio e diffidenza. Quelle erano le stesse razze che avevano massacrato i loro benefattori, ed i Winnu interpretarono il loro ritorno in auge come un sacrilegio alla memoria dei Lazax. Parve ancor più grave il fatto che i loro stessi cugini di Mecatol avessero cercato di ri-allacciare i contatti con tali razze per ricreare il concilio, arrivando al punto di invitare persino quelle razze che si dimisero dal consiglio Lazax prima dell'Era del Crepuscolo.

Con l'orgoglio di una nuova e potente civiltà ed il senno di un Lazax di diritto, il capo supremo dei Winnu, Muab Di Faruuq viaggiò verso Mecatol per chiedere il ritorno dei Winnaran alla sovranità dei Winnu, oltre alla restituzione del Trono Imperiale alla sua razza, la legittima erede dei Lazax.

I Winnaran di Mecatol, sempre accorti alle loro responsabilità verso la galassia, declinarono tristemente la richiesta dei loro confratelli. Nel farlo, temerono che i loro irascibili fratelli Winnu si sarebbero infuriati, e l'astio che ne sarebbe sorto avrebbe infranto per sempre qualsiasi cordialità fosse rimasta tra loro.

Le paure dei Winnaran erano ben fondate. La loro scelta adirò Muab Di Faruuq, che tornò immediatamente su Winnu, ma non prima di aver indetto su Mecatol una seduta del senato e del concilio in vece dei Winnu. Poco prima della partenza, dichiarò il tradimento dei Winnaran, e giurò sulla memoria dei Lazax che se il Trono Imperiale non fosse stato consegnato pacificamente ai Winnu, la forza sarebbe stata l'unica soluzione.

La popolazione Winnu si affrettò al fianco di Faruuq, motivati da un senso di giustizia e superiorità. Costruirono massicce navi da guerra, basate sull'antico stile Lazax, addestrarono grandi quantità di forze d'invasione, preparandosi a far tornare la vera cultura Lazax nella galassia.



IL CLAN DEI SAAR

UNITA' DI PARTENZA

- 4 Forze di Terra
- 2 Unità di Trasporto
- 1 Incrociatore
- 2 Caccia
- 1 Bacino Spaziale

TECNOLOGIA DI PARTENZA

- Deflettori Anti Massa
- Trasportatori XRD

ABILITA' SPECIALI

Guadagnate 1 Bene di Commercio Ogni volta che prendete il controllo di un Pianeta. 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. Spino automaticamente distrutti qualora si trovino da soli, in presenza navi nemiche senza nessuna delle tue navi.

Potete pienamente conseguire degli Obiettivi, anche se non controllate più il vostro sistema nativo.

IL ROUND DI GIOCO

- 1) Fase della Strategia
I giocatori scelgono le Carte Strategia
- 2) Fase di Azione
- Azione Tattica
- Azione di Trasferimento
- Azione Strategica
- Passare
- 3) Fase di Status
a) Qualificarsi per Carte Obiettivo Pubblico/Segreto
b) Riparare Navi Danneggiate
c) Rimuovere i Segnalini di Comando
d) Ricaricare le Carte Pianeti
e) Ricevere 1 Carta Azione e 2 Segnalini di Comando
f) Ridistribuire le Aree di Comando
g) Restituire le Carte Strategia

L'AZIONE TATTICA

- 1) Attivare un sistema
- 2) Muovere navi nel sistema
- 3) Fuoco dei PDS
- 4) Battaglie Spaziali
- 5) Sbarco Planetario
- 6) Combattimento di invasione
- 7) Produzione Unità

BATTAGLIE SPAZIALI

- Prima di Combattere:
- verificare lo Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniere
- 1) Annunciare la ritirata
 - 2) Tirare i dadi di combattimento
 - 3) Rimuovere le perdite
 - 4) Eseguire la ritirata

COMBATTIMENTO DI INVASIONE

- Prima di Combattere:
a) verificare i Bombardamenti
b) verificare il Fuoco dei PDS
- 1) Tirare i Dadi di Combattimento
 - 2) Rimuovere le Perdite

BENI DI COMMERCIO



RIFORNIMENTI ALLA FLOTTA

POOL DI COMANDO

AREA DI ALLOCAZIONE STRATEGICA

ABILITA' SPECIALI

- Bombardamento, Sostenere i Danni
- Capacità: 6

MOVIM.

- 1 Bombardamento, Sostenere i Danni
- 1 Capacità: 6
- 2 Sbarramento Anti-Caccia

UNITA'

- Corazzata 5
- Trasporto 3
- Incrociatore 2
- Torpediniere 1
- Caccia (x2) 1
- Morte Nera (**) 1
- Forza di Terra (x2) 1
- PDS 2
- Bacino Spaziale 4

MOVIM.

- 1 Bombardamento, Sostenere i Danni
- 1 Capacità: 6
- 2 Sbarramento Anti-Caccia
- 2 Bombardamento (*), Capacità: 6, Sostenere i Danni
- n/a
- 2 Scudo Planetario, Cannone Spaziale
- 3 Costruire Unità, Supporto Caccia: 3

(*) Può bombardare attraverso gli Scudi Planetari, non necessita di un'invasione x bombardare
 (**) Per essere costruita necessita l'avanzamento tecnologico "Morte Nera"

Il Clan dei Saar

Pochi storici contestano il fatto che i Saar furono la prima delle razze conosciute ad avventurarsi nello spazio, ma la motivazione, necessità o curiosità che fosse, che spinse queste genti primitive in tali esplorazioni, rimane un mistero. La loro indole pacifica e la popolazione dispersa non sono mai state proposte per un riconoscimento ufficiale Lazax. Per questo alcuni studiosi chiamarono queste genti "la razza dimenticata".

La storia dei Saar è tragica. Fonti storiche rivelano numerosi eventi tra espulsioni planetarie deliberate, o addirittura massacri, di insediamenti Saar su pianeti colonizzati da altre razze.

I cantori Saar spesso narrano della "Distesa di Lisis" in memoria del più grande colonia Saar conosciuta prima della Chiamata di Ragh. Dopo che il pianeta di Lisis venne annesso dagli Sardakk N'orr, non si seppe mai più nulla del grande insediamento Saar lì presente. Semplicemente sparì. In memoria di quelle persone, molte femmine Saar portano un pendente finemente cesellato di argento chiamato Y'ouf Lisis, o "La Lacrima di Lisis". Durante il Houw Shan, il Giorno Sacro dei Saar, questi pendenti sono dati in dono alle giovani donne, mentre i cuccioli Saar lanciano scarafaggi e piccoli insetti in un ruggente falò e gli anziani ululano al firmamento con rabbia a lungo covata.

Prima che la Chiamata ebbe inizio, i Saar vivevano dispersi nella galassia, ponendo la loro esistenza nelle mani delle altre razze. Su dozzine di pianeti, i Saar potevano essere trovati mentre vivevano nei sobborghi o nelle baraccopoli ai margini delle città, lavorando nelle industrie più nocive e umilianti, guadagnando quel poco che riuscivano dagli scarti delle altre civiltà. Considerati sporchi e a mala pena senzienti dalle altre razze, le vite dei Saar erano di poche pretese e spesso non soggette alla giustizia. A causa del lavoro pesante, degli ambienti inquinati e senza l'accesso ad adeguate cure mediche, le vite dei Saar erano spesso brevi.

Fu nel periodo senza speranza degli Anni Bui che un singolo Saar, Ragh Gavar, cambiò per sempre il destino della sua gente.

Ragh si guadagnava da vivere come capitano di un vecchio cargo di rottami che navigava tra Xxehan e Sol, una rotta percorsa da secoli nella sua famiglia. Nonostante fosse un bravo commerciante, la vera vocazione di Ragh risiedeva nella poesia e nell'arte della penna, sfogata nella creazione di breve opere di speranza scarabocchiate su stralci di carta durante le lunghe attese dei viaggi. Durante i suoi scali nei porti, gli altri Saar si riunivano attorno alla sue porte di carico per ascoltare le sue ultime composizioni. Molti dei suoi ascoltatori iniziarono a chiamarlo il "Capitano della Speranza".

Tuttavia, un anno, Ragh non arrivò alla sua destinazione. Il suo sistema di navigazione arrugginito alla fine cedette, e la nave di Ragh si perse tra le stelle. Alla deriva nello spazio sconosciuto, come i suoi antenati coraggiosi fecero prima di lui, Ragh pregò affinché Colui tra le Stelle lo guidasse insieme alla sua piccola ciurma verso casa.

La chiamata iniziò pochi anni dopo la scomparsa di Ragh Gavar. Attraverso tutta la galassia, ogni Saar iniziò a sentire dentro se stesso il desiderio incontenibile di raggiungere le stelle, di raggiungere un luogo definito oltre lo spazio conosciuto.

I primi che aderirono alla Chiamata ne trovarono le origini nel grande campo di asteroidi di Jorun, raggiungendo una piccola ma fiorente colonia Saar dislocata sui due enormi asteroidi chiamati Ragh e Lisis II. Al prolungarsi della chiamata, confratelli Saar da tutta la galassia continuarono ad arrivare a Jorun, costruendo insieme infrastrutture per la civilizzazione e speranza per una razza perduta.

Anni prima, la nave di Ragh si schiantò all'interno di Jorun. Miracolosamente lui ed il suo equipaggio sopravvissero, e scoprirono meravigliati la ricchezza di minerali, acqua congelata, caverne abitabili ed una strana fauna che si nascondeva nell'immenso oceano di roccia.

Ma Ragh era inquieto in questa sua nuova casa. Si narra che una notte il capitano si svegliò e diede l'addio al suo equipaggio, sparendo nella rete di cunicoli delle caverne che costellano l'asteroide che ha preso il suo nome. Ragh Gavar vi sparì e di lui non si seppe più nulla, ma ad un mese dalla sua scomparsa, la Chiamata ebbe inizio.

I mistici Saar credono che il Capitano della Speranza abbia raggiunto Colui tra le Stelle, ed alla fine abbia guadagnato il perdono per i Saar, iniziando a chiamarli a sé per alleviare le loro sofferenze. I Saar credono che la Chiamata di Ragh li abbia condotti a casa, e che le rocce vivificanti che li circondano siano i resti dell'antico pianeta di origine dei Saar, il quale anche dopo la sua morte sta donando alla sua gente una seconda vita.

Per secoli i Saar, ora uniti e accorati, hanno costruito una casa ed una civiltà formidabili all'interno del campo di asteroidi di Jorun. I Saar hanno finalmente trovato una casa, e hanno anche capito di essere forti.



IL VIRUS NEKRO

UNITA' DI PARTENZA

- 2 Forze di Terra
- 1 Unità Meccanizzata
- 1 Unità di Trasporto
- 2 Incrociatori
- 1 Bacino Spaziale

TECNOLOGIA DI PARTENZA

- Simesi Genetica
- Laser d'Assalto Hylar V
- Rianimatori Daxxive

ABILITA' SPECIALI

Non potete volare sulle Carte Politiche o le Carte Agenda.

Quando distruggete almeno 1 unità nemica in una Battaglia Spaziale o in un Combattimento d'Invasione (escludendo il fuoco dei PDS), puoi copiare (ricevere) 1 Carta Tecnologia gratis (ignorando tutti i prerequisiti) che il giocatore nemico ha già ricercato. Il limite è di una volta per battaglia.

Non potete ricevere Tecnologie dalle Carte Politiche, Assemblea, Azione o Strategia. Ogni volta che riceverete una Carta Tecnologia in questo modo, ricevete invece 3 Contatori di Comando.

IL ROUND DI GIOCO

- 1) Fase della Strategia
I giocatori scelgono le Carte Strategia
- 2) Fase di Azione
- Azione Tattica
- Azione di Trasferimento
- Azione Strategica
- Passare
- 3) Fase di Status
a) Qualificarsi per Carte Obiettivo Pubblico/Segreto
b) Riparare Navi Danneggiate
c) Rimuovere i Segnalini di Comando
d) Ricaricare le Carte Planetari
e) Ricevere 1 Carta Azione e 2 Segnalini di Comando
f) Ridistribuire le Aree di Comando
g) Restituire le Carte Strategia

L'AZIONE TATTICA

- 1) Attivare un sistema
- 2) Muovere navi nel sistema
- 3) Fuoco dei PDS
- 4) Battaglie Spaziali
- 5) Sbarco Planetario
- 6) Combattimento di Invasione
- 7) Produzione Unità

BATTAGLIE SPAZIALI

- Prima di Combattere:
- verificare lo Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniere
- 1) Annunciare la ritirata
 - 2) Tirare i dadi di combattimento
 - 3) Rimuovere le perdite
 - 4) Eseguire la ritirata

COMBATTIMENTO DI INVASIONE

- Prima di Combattere:
- a) verificare i Bombardamenti
 - b) verificare il Fuoco dei PDS
- 1) Tirare i Dadi di Combattimento
 - 2) Rimuovere le Perdite

BENI DI COMMERCIO



RIFORNIMENTI ALLA FLOTTA

AREA DI ALLOCAZIONE STRATEGICA

POOL DI COMANDO

UNITA' COSTO BATTAGLIA MOVIM. ABILITA' SPECIALI

Corazzata	5	5	1	Bombardamento, Sostenere i Danni
Trasporto	3	9	1	Capacità: 6
Incrociatore	2	7	2	
Torpediniera	1	9	2	Sbarramento Anti-Caccia
Caccia (x2)	1	9	n/a	
Morte Nera (**)	12	3 (x3)	2	Bombardamento (*), Capacità: 6, Sostenere i Danni
Forza di Terra (x2)	1	8	-	
PDS	2	6	-	Scudo Planetario, Cannone Spaziale
Bacino Spaziale	4	-	-	Costruire Unità, Supporto Caccia: 3

(*) Può bombardare attraverso gli Scudi Planetari, non necessita di un'Invasione x bombardare

(**) Per essere costruita necessita l'avanzamento tecnologico "Morte Nera"

Il virus Nekro

Ci sono coloro i quali sostengono che l'universo non abbia assoluti di sorta, che la natura è indifferente a valori ed emozioni, che l'accoglienza di nuovi comportamenti e tradizioni, anche ambizioni, è la strada verso la prosperità e la coesistenza. Costoro sostengono che la virtù suprema, la tolleranza, non contempla angeli o demoni, ma solo diverse prospettive di una stessa cosa. Ci sono altri che sostengono che solo nel riservato giardino offerto da questi punti di vista il vero male possa mettere radici.

Come descritto dettagliatamente altrove, nel periodo finale della caduta dell'impero, il leggendario consigliere di Lazax, Ibna Vel Syd, guidò un piccolo gruppo in un esodo verso lo spazio ignoto, scampando così al massacro della sua gente che seguì di lì a poco.

Molte furono le peripezie dei coloniali in fuga, e solo grazie ad un considerevole potenziamento tecnologico poterono sopravvivere ai primi anni del nuovo insediamento. Questo affidamento alla tecnologia fu il fulcro dell'evoluzione che portò alla creazione della società cibernetica di Lizix.

Mentre la storia delle difficoltà iniziali dei rifugiati di Ibna è nota a tutti, pochi conoscono la ben più oscura minaccia nel passato dei Lizix: il grande scisma che ha distrutto le loro città mille anni prima del loro bellicoso ritorno nello spazio conosciuto.

Nel periodo prima di questo grande conflitto civile i Lizix avevano lasciato ben addietro le loro umili radici coloniali. Il loro numero era aumentato considerevolmente, la loro industria e la loro potenza militare erano formidabili, e per finire i loro potenziamenti avevano raggiunto l'apice. Le progenie di Vel Syd stavano accumulando rapidamente la forza necessaria per far ritorno nello spazio conosciuto e reclamare il proprio impero perduto. Già al tempo erano diffusi per la Rete Mentale dei piani miranti a quel fine.

Poi venne la pazzia di Mordai.

Mordai era il più grande tra gli incantatori Lizix. Il suo lavoro e le sue innovazioni ne fecero il più eminente tra i Lizix d'élite. Lavorò senza posa per migliorare la Rete Mentale, ogni volta usando se stesso come cavia per ogni sua innovazione o potenziamento. Era meticoloso, ispirante, e sfacciatamente ambizioso. Credeva nella possibilità di una realtà esistenziale perfetta: un connubio di anime vive e macchine in loro aiuto. Con le sue stesse parole, definì questa missione: "Lo stadio finale di tutte le creazioni. La via per l'eternità. Uno status vitale che può essere definito solo come quello di divinità".

Com'è ovvio, tale tracotanza incontrò la propria nemesis. Quando Mordai si sottopose volontariamente all'impianto di un migratore della corteccia, il primo dei molteplici dispositivi che lo avrebbero portato all'ascesa finale, qualcosa andò terribilmente storto. Venne ipotizzata la presenza del più piccolo errore tecnico all'interno del modulo della corteccia, che anche il meticoloso Mordai sottovalutò.

Quando il programma si avviò ed iniziò ad interagire ed integrarsi con l'attività neurale di Mordai generò una malattia ricorsiva, un virus, che infettò la sua sanità mentale.

I cambiamenti nel suo carattere iniziarono in modo subdolo. Nel suo lavoro si generò un'altra filosofia. Un credo appassionato che affermava che la carne, che la biologia stava frenando le capacità della Rete Mentale. Questo lo portò a credere che la forma di vita superiore poteva risiedere solo in una macchina cosciente, un essere naturalmente più adatto a governare la galassia rispetto alla casuale chimica del fosforo generata dalla biomassa primordiale.

Mordai iniziò una serie di complesse operazioni chirurgiche per estirpare la biologia dal suo stesso corpo, incoraggiando e costringendo il suo staff ed i suoi inventori a fare altrettanto. Il carismatico credo di Mordai prese presto piede. La massa crescente dei suoi seguaci, auto nominatisi Nekro, iniziarono degli assalti clandestini sui loro confratelli, sottomettendoli forzatamente alla rimozione di tessuti viventi.

Fintanto che i leader della Rete Mentale si accorsero che il movimento Nekro doveva essere fermato, Mordai aveva completato la sua trasformazione in un essere totalmente meccanico: un farfugliante aracnide di metallo nero, folle di corruzione ricorsiva e deciso a procedere con i suoi piani. L'efficienza del virus Nekro era sorprendente. Il corpo di Mordai venne ricostruito come una micro-fabbrica, e da essa uscivano migliaia di insetti meccanizzati miniaturizzati, i quali si collegavano a qualsiasi tecnologia visibile, replicando la follia di Mordai con velocità allarmante.

Ricostruendosi secondo le visioni di Mordai, queste nuove macchine poterono riprodursi a loro volta. Comprendendo la minaccia della Rete Mentale, presto iniziarono ad assemblare un'armata con un solo ed unico scopo: la totale eliminazione di tutte le forme organiche esistenti.

La guerra contro il virus Nekro fu un duro colpo per i Lizix. Il virus possedeva legioni sotto il suo comando, ed il suo aspetto nasceva dagli incubi di Mordai. Dai Defiler, somiglianti a scorpioni, ai colossali Mordred, ogni nuovo modello Nekro era più demoniaco e mortale del precedente. I mostruosi Abbadon erano i meccanici di questa armata: fabbriche semoventi che divoravano voracemente qualsiasi materiale si parasse loro davanti, rifornendo costantemente i propri reparti di costruzione interna.

La guerra civile durò quasi cinque anni, con la vittoria della Rete Mentale.

I Lizix impiegarono quasi cinque secoli per riconquistare la loro antica forza, ed altri cinque per arrivare alla loro potenza attuale. Senza alcuna minima manifestazione del virus Nekro negli ultimi 700 anni, i Lizix iniziarono a credere di aver debellato per sempre questa piaga.

Fino ad ora.

Alla luce del recente riaffioramento del virus Nekro, viene ipotizzata la fuga di un satellite orbitale infetto dalla gravità di Null avvenuta durante lo scisma, facendolo sparire inosservato nello spazio marginale. Qui deve essere atterrato su un pianeta ricco di minerali ai margini della galassia. Lasciato solo a sé stesso, il virus fu in grado di adattarsi e replicarsi ancora. Una volta prosciugato il suo provvisorio nuovo pianeta natale, il virus Nekro riprese la sua strada nello spazio per completare la sua missione primaria.

Alcuni cercheranno di trovare un accordo col virus Nekro, predicando la tolleranza agli intolleranti. Ma coloro che hanno visto i sistemi devastati dopo l'assorbimento del virus sanno che, mentre gli angeli rimangono una fantasia per speranzosi, dall'oscurità sono usciti demoni veri.

E sul loro percorso lasceranno solo morte ed oblio.



LA FRATELLANZA DI YIN

UNITA' DI PARTENZA

- 4 Forze di Terra
- 2 Unità di Trasporto
- 1 Torpediniera
- 4 Caccia
- 1 Bacino Spaziale

ABILITA' SPECIALI

Prima che inizi un Combattimento di Invasione, nel quale siete voi l'attaccante, potete lanciare 1 dado. Con un risultato di 5+, il vostro avversario perde 1 Forza di Terra e voi ne guadagnate 1.

Immediatamente prima che inizi il secondo round di una Battaglia Spaziale, potete distruggere uno dei vostri incrociatori o Torpediniere che partecipano per scegliere una delle navi avversarie che dovrà subire immediatamente un danno.

Una volta per turno, come azione, potete piazzare un segnalino di controllo sulla carta di un vostro pianeta non esaurito. Fino alla fine del round, i suoi valori di influenza e Risorsa saranno invertiti.

TECNOLOGIA DI PARTENZA

- Laser d'Assalto Hylar V
- Torrette di Difesa
- Automatitche

IL ROUND DI GIOCO

- 1) Fase della Strategia
I giocatori scelgono le Carte Strategia
- 2) Fase di Azione
 - Azione Tattica
 - Azione di Trasferimento
 - Azione Strategica
 - Passare
- 3) Fase di Status
 - a) Qualificarsi per Carte Obiettivo Pubblico/Segreto
 - b) Riparare Navi Danneggiate
 - c) Rimuovere i Segnalini di Comando
 - d) Ricaricare le Carte Planeti
 - e) Ricevere 1 Carta Azione e 2 Segnalini di Comando
 - f) Ridistribuire le Aree di Comando
 - g) Restituire le Carte Strategia

L'AZIONE TATTICA

- 1) Attivare un sistema
- 2) Muovere navi nel sistema
- 3) Fuoco dei PDS
- 4) Battaglie Spaziali
- 5) Sbarco Planetario
- 6) Combattimento di Invasione
- 7) Produzione Unità

BATTAGLIE SPAZIALI

- Prima di Combattere:
- verificare lo Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniere
- 1) Annunciare la ritirata
 - 2) Tirare i dadi di combattimento
 - 3) Rimuovere le perdite
 - 4) Eseguire la ritirata

COMBATTIMENTO DI INVASIONE

- Prima di Combattere:
- a) verificare i Bombardamenti
 - b) verificare il Fuoco dei PDS
- 1) Tirare i Dadi di Combattimento
 - 2) Rimuovere le Perdite

BENI DI COMMERCIO



RIFORNIMENTI ALLA FLOTTA



POOL DI COMANDO



AREA DI ALLOCAZIONE STRATEGICA



UNITA' COSTO BATTAGLIA MOVIM. ABILITA' SPECIALI

UNITA'	COSTO	BATTAGLIA	MOVIM.	ABILITA' SPECIALI
Corazzata	5	5	1	Bombardamento, Sostenere i Danni
Trasporto	3	9	1	Capacità: 6
Incrociatore	2	7	2	Sbarramento Anti-Caccia
Torpediniera	1	9	2	
Caccia (x2)	1	9	n/a	
Morte Nera (**)	12	3 (x3)	2	Bombardamento (*), Capacità: 6, Sostenere i Danni
Forza di Terra (x2)	1	8	-	
PDS	2	6	-	Seudo Planetario, Cannone Spaziale
Bacino Spaziale	4	-	-	Costruire Unità, Supporto Caccia: 3

(*) Può bombardare attraverso gli Scudi Planetari, non necessita di un'invasione x bombardare
 (**) Per essere costruita necessita l'avanzamento tecnologico "Morte Nera"

La Fratellanza di Yin

La legge di Lazax ha sempre proibito la pratica della clonazione, la pericolosa scienza che ha condotto alla follia, alla malattia ed infine alla caduta dei re Mahact. Gli imperatori puniscono puntualmente ogni regime o scienziato indipendente che si cimenta in questo campo proibito.

Darien Van Hauge, un eminente scienziato Sol, perse entrambi i suoi figli a causa della devastante malattia detta Fuoco Grigio. Dopo la loro morte, decise di trovare una cura per questa malattia, senza permettere che alcuna legge potesse intralciare il suo cammino. Per perseguire la sua silenziosa vendetta contro il destino avverso dei suoi figli, Darien lasciò il suo posto di lavoro presso il prestigioso Ospedale Clinico di Nuova Mosca e viaggiò verso la terza luna di Emelpar, dove finalmente riuscì a mettere le mani sugli antichi studi biologici Mahact.

Il brillante Darien fece grandi progressi negli anni a seguire. Sua moglie Moyin fornì gli embrioni necessari ai suoi esperimenti proibiti. A causa dei suoi successi, però, alcune notizie sul suo lavoro sfuggirono al suo controllo, ed una folla di disperati iniziò a circondarlo, portando i loro malati morenti nella speranza di una cura.

Il segreto di Darien vide la sua fine il giorno in cui un bambino malato morì sotto le sue cure. I genitori, sconsolati e risentiti, incolparono lo scienziato della morte del loro pargolo, e contattarono le autorità Sol. Quella notte, Darien fuggì da Jord con sua moglie e alcuni tra i suoi più devoti seguaci.

Diventato un noto fuggitivo, Darien scampò per un soffio alla cattura svariate volte. Per sfuggire alle autorità Lazax il suo gruppo si unì a dei coloni religiosi in migrazione verso una nuova casa sul remoto pianeta Lael, un luogo di oceani crudeli e climi tempestosi. Gli anni da fuggiaschi lenirono il dolore della morte dei loro figli, ed alla fine Darien e Moyin ritrovarono la felicità nelle ventose distese di Lael.

Ma pochi anni dopo Moyin si ammalò di Fuoco Grigio.

Disperato nel tentativo di salvare sua moglie, Darien sfruttò tutte le sue conoscenze ed abilità proibite, ma senza successo. Prima della dipartita della consorte, tuttavia, estrasse un singolo ovulo dal suo utero – conservando la struttura genetica di un figlio mai nato.

Bruciò il suo corpo sulla cima delle Colline di Grace, battezzate in onore della loro figlia scomparsa. Mentre le ceneri di Moyin si disperdevano nei venti impetuosi, Darien estrasse a mani nude una pietra dal fianco della collina e la posizionò accanto alla pira. Quella pietra sarebbe diventata il primo pezzo delle fondamenta del grande monastero di Lucas, così chiamato in onore del figlio scomparso di Darien e Moyin.

Nei decenni seguenti Darien riuscì a riprodurre un bambino da un clone dell'ultimo ovulo di Moyin incrociato con il suo stesso seme. Era un maschio. Darien divenne quindi un maestro nell'arte proibita, riproducendo sempre più efficacemente per migliaia di volte l'ovulo di Moyin e creando numerosi bambini. Eppure, senza sapere perché, tutte le sue creature erano di sesso maschile, e non seppe mai eradicarne la vulnerabilità al Fuoco Grigio. Anche se riuscì ad evitare l'esito mortale della malattia nei suoi "figli", come prese a chiamarli, il Fuoco Grigio attaccava comunque i loro tessuti viventi, deformando orribilmente la maggior parte della sua progenie.

Dopo la morte di Darien, i suoi figli continuarono devotamente il suo operato. Continuarono a clonare l'ovulo di Moyin, che chiamarono "Yin", e ripresero la produzione di nuovi "fratelli" con il loro stesso seme. Attraverso i secoli, il monastero di Lucas divenne un'enorme infrastruttura, che arrivò a coprire completamente le Colline di Grace e le pianure circostanti.

La Fratellanza, benedetta dalle brillanti menti di Darien e Moyin, crebbe esponenzialmente e ribattezzò il loro pianeta "Darien". Verso la fine dell'Era del Crepuscolo, la Fratellanza si spinse nello spazio, costruendo monasteri sulle lune di Darien e nei sistemi circostanti.

La Fratellanza abbandonò qualsiasi speranza di una creazione di sesso femminile, adorando invece lo Yin come madre e figura femminile nelle loro vite. Nonostante secoli di duro lavoro, non riuscirono ad estirpare i segni del Fuoco Grigio, perciò i fratelli completamente devastati dalla malattia sono riveriti come "I Benedetti", mentre coloro risparmiati sono detti "Gli Intatti". I Benedetti compongono il gruppo di anziani ed il consiglio della società Yin. Gli Intatti sono addestrati come ambasciatori per le altre razze o soldati speciali della Fratellanza.

Nelle loro carni, i fratelli portano il fuoco interiore e le ambizioni ribelli di Darien. Il più anziano dei Benedetti, il Fratello Anziano, capisce bene i sentimenti e le aspirazioni comuni a tutti i suoi fratelli. Decisa ed unita, la Fratellanza sta costruendo una vasta flotta per portare il lascito di Darien e la luce di Yin fino al trono imperiale stesso.