

REGNO XXCHA

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
1 Base Spaziale 3 Caccia 1 PDS 1 Trasporto 2 Forze di Terra 2 Incrociatori	Deflettori Antimassa Compensatori Ambientali	- Quando esegui l'abilità secondaria di Diplomazia, puoi invece eseguirne la primaria - Puoi spendere 1 CC dalla Strategia per per cancellare una carta politica appena letta e farne giocare un'altra - il tuo avversario subisce -1 ai tiri nel primo turno delle battaglie spaziali e nei combattimenti d'invasione		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)	BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite		
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia Loncara Ssodu	9	1	6(x2)	sostenere danno, capacità 4
considerala armata anche di 2 PDS con Cannone dallo Spazio Profondo				

CONTATORI COMANDO (CC)

+

MARCATORI CONTROLLO

COLLETTIVO NAALU

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE		ABILITÀ RAZZIALI	
1 Base Spaziale 1 PDS 4 Forze di Terra 1 Trasporto 1 Incrociatore 1 Torpediniera 4 Caccia	Deflettori Antimassa Compensatori Ambientali		- La tua iniziativa è sempre "0" indipendentemente dalla carta Strategia scelta - tutti i Caccia Naalu hanno +1 al tiro nelle battaglie spaziali (già in scheda) - le flotte Naalu possono ritirarsi anche prima della battaglia, seguendo le regole per le ritirate	
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)		BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite	
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	8	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia Matriarch	9	2	8(x2)	sostenere danno, capacità 6
il tuo limite di flotta in questo sistema è aumentato di 3				
<p>CONTATORI COMANDO (CC)</p> <p align="center">+</p> <p>MARCATORI CONTROLLO</p>				

EMIRATI DI HACAN

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
4 Forze di Terra 2 Trasporti 1 Incrociatore 2 Caccia 1 Base Spaziale	Compensatori Ambientali Attrezzatura Sarween	- i tuoi patti commerciali non richiedono approvazione - nessuno può rompere un patto commerciale che ha con te, eccetto che in guerra - nella fase di Status puoi contrattare carte azione - ricevi 1 bene addizionale per ogni patto commerciale - non devi spendere CC dalla Strategia per eseguire l'abilità secondaria della carta strategica Commercio		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d'invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)	BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite		
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia Wrath of Kenara	10	2	7(x3)	sostenere danno, capacità 4
con lei presente, 2 volte per round, spendi 1 bene per ritirare un tuo dado				
<p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">CONTATORI COMANDO (CC)</p> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">+</p> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">MARCATORI CONTROLLO</p>				

FRATELLANZA YIN

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
4 Forze di Terra 2 Trasporti 1 Torpediniera 4 Caccia 1 Base Spaziale	Laser d'Assalto Hylar V Torrette di Difesa Automatiche	- se attacchi, all'inizio d'un comb.d' invasione, tira un dado: con 5+ sostituisci una Forza di Terra nemica con una delle tue - subito prima del 2° round di una battaglia spaziale puoi distruggere 1 Incrociatore/Torpediniera per colpire automaticamente 1 nave nemica a tua scelta - azione (1 x turno): piazza un marcatore in un tuo pianeta attivo per scambiare Risorse con Influenza		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)	BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite		
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia Van Hauge	10	1	5(x2)	sostenere danno, capacità 4
le tue FdT nel sistema partecipano alla battaglia spaziale come fossero Caccia				
<p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">CONTATORI COMANDO (CC)</p> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">+</p> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">MARCATORI CONTROLLO</p>				

TIZZONI DI MUAAT

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
4 Forze di Terra 2 Caccia 1 Morte Nera 1 Base Spaziale	Compensatori Ambientali Attrezzatura Sarween, Morte Nera	- la Morte Nera ha mov.1 finchè non prendi la tecnologia Cannone dallo Spazio Profondo - puoi muovere (non sostare) attraverso una Supernova - azione: spendi 1 CC dalla Strategia per piazzare 2 Caccia o 1 Torpediniera in un sistema con una Base Spaziale o una Morte Nera		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)	BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite		
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2(1)	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia The Inferno	10	1	5(x3)	sostenere danno, capacità 4
azione: spendi 1 CC dalla Strategia per costruire 1 Incrociatore nel sistema				
CONTATORI COMANDO (CC) + MARCATORI CONTROLLO				

I WINNU

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI
3 Forze di Terra 1 Trasporto 1 Incrociatore 2 Caccia 1 PDS 1 Base Spaziale	Deflettori Antimassa Compensatori Ambientali Capsule di Stasi	- puoi sempre aggiungere l'Influenza del tuo pianeta natale (anche se esaurito) ai tuoi voti - i tuoi pianeti con almeno 1 Forza di Terra sono immuni alla carta azione "rivolta locale" - non devi spendere CC per eseguire l'abilità secondaria della carta strategica Tecnologia

TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)	BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia Salai Sai Corian	10	1	7(x?)	sostenere danno, capacità 3
? è uguale alle navi nemiche non-Caccia nel round di una battaglia spaziale				

CONTATORI COMANDO (CC)

+

MARCATORI CONTROLLO

CLAN DEI SAAR

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
4 Forze di Terra 2 Trasporti 2 Caccia 1 Incrociatore 1 Base Spaziale	Deflettori Antimassa Trasporti XRD	- prendi 1 bene commerciale ogni volta che conquisti 1 pianeta neutrale - puoi conseguire obiettivi anche se non controlli il tuo sistema natale - le tue Basi Spaziali hanno mov.1 e produzione 4, ma non costruiscono nell'attivazione in cui muovono; sono distrutte automaticamente se da sole in presenza di navi nemiche, senza altre tue navi a supporto		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)	BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite		
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	1	-	produzione 4, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia Son of Ragh	10	1	6(x3)	sostenere danno, capacità 4
1' Ammiraglia tira 4 dadi per la barriera anti-Caccia				
<p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">CONTATORI COMANDO (CC)</p> <p style="font-size: 1.5em; margin: 10px 0 0 0;">+</p> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">MARCATORI CONTROLLO</p>				

SARDAKK N' ORR

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
5 Forze di Terra 1 Trasporto 1 Incrociatore 1 PDS 1 Base Spaziale	Laser d'Assalto Hylar V Cannone dello Spazio Profondo	- ricevi +1 ai tiri nelle battaglie spaziali e nei combattimenti d'invasione (già in scheda)		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia		AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d'invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)		BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	5	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	7	
Mecha	2	-	5(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	8	
Trasporto	3	1	8	capacità 6
Torpediniera	1	2	8	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	6	
Corazzata	5	1	4	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	2(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia C'Morran N' Orr	10	1	5(x3)	sostenere danno, capacità 2
	ricevi +1 ai tiri in questo sistema, nelle battaglie spaziali			
CONTATORI COMANDO (CC) + MARCATORI CONTROLLO				

UNIVERSITA' DI JOL-NAR

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE		ABILITÀ RAZZIALI	
2 Forze di Terra 2 Trasporti 1 Caccia 2 PDS 1 Corazzata 1 Base Spaziale	Laser d'Assalto Hylar V Deflettori Antimassa Compensatori Ambientali Attrezzatura Sarween		- ricevi -1 ai tiri nelle battaglie spaziali e nei combattimenti d'invasione (già in scheda) - quando esegui l'abilità secondaria della carta Tecnologia, puoi fare anche quella primaria - puoi spendere 1 CC dalla Strategia per ritirare uno qualsiasi dei tuoi dadi	
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia		AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)		BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	7	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	9	
Mecha	2	-	7(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	10	
Trasporto	3	1	10	capacità 6
Torpediniera	1	2	10	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	8	
Corazzata	5	1	6	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	4(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia J.N.S. Hylarim	10	2	2(x2)	sostenere danno, capacità 2
ogni 10 tirato dall'Ammiraglia in una battaglia spaziale provoca 3 colpi				
<p>CONTATORI COMANDO (CC)</p> <p align="center">+</p> <p>MARCATORI CONTROLLO</p>				

COALIZIONE MENTAK

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
1 Trasporto 3 Incrociatori 1 Base Spaziale 1 PDS 4 Forze di Terra	Laser d'Assalto Hylar V Compensatori Ambientali	- inizi con 1 CC in più nel Limite Flotta - prima che inizi una battaglia spaziale puoi sparare con 2 Incrociatori/Torpediniere: le perdite non forniscono fuoco di risposta - nella fase di Status puoi rubare 1 bene da 2 giocatori, ciascuno con almeno 3 beni sulla scheda		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia		AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)		BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniere	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia Fourth Moon	8	2	5(x2)	sostenere danno, capacità 2
le navi nemiche nel sistema non possono usare l'abilità "sostenere danno"				
<p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">CONTATORI COMANDO (CC)</p> <p style="font-size: 1.5em; margin: 10px 0 0 0;">+</p> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">MARCATORI CONTROLLO</p>				

BARONATO DI LETNEV

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
1 Base Spaziale 1 Corazzata 1 Torpediniera 1 Trasporto 3 Forze di Terra	Laser d'Assalto Hylar V Deflettori Antimassa	- le tue flotte possono contenere 1 nave in più dei CC nel Limite Flotta - prima di ogni round di battaglia spaziale o combattimento d'invasione, puoi spendere 2 beni per dare +1 ai tiri delle navi o +2 ai tiri delle Forze di Terra, per quel round		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)	BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite		
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia Arc Secundus	10	1	5(x2)	sostenere danno, capacità 2, bombardamento
riparala all'inizio di ogni round; ignora i PDS nel bombardamento				
<p>CONTATORI COMANDO (CC)</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p>MARCATORI CONTROLLO</p>				

TRIBU' YSSARIL

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
1 Base Spaziale 5 Forze di Terra 1 PDS 2 Trasporti 1 Incrociatore 2 Caccia	Deflettori Antimassa Trasporti XRD	- puoi decidere di saltare 1 attivazione durante la fase Tattica (non puoi saltarne 2 di fila) - nella fase Strategica puoi guardare la carte azione di 1 altro giocatore - peschi 1 carta azione addizionale nella fase di Status e non hai limiti alla tua mano di carte azione, indipendentemente da altre regole o carte politiche		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)	BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite		
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia Y' sia Y' ssrila	9	2	7(x2)	sostenere danno, capacità 5
questa nave può muovere attraverso sistemi con navi nemiche				
<p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">CONTATORI COMANDO (CC)</p> <p style="font-size: 1.5em; margin: 10px 0 0 0;">+</p> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">MARCATORI CONTROLLO</p>				

RETE MENTALE L1Z1X

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
1 Base Spaziale 1 Trasporto 5 Forze di Terra 1 Corazzata 3 Caccia 1 PDS	Capsule di Stasi Cibenetica Laser d'Assalto Hylar V Compensatori Ambientali	- parti con 1 CC in più nell'allocazione Strategica - il costo base delle tue Corazzate è 4 - le tue Corazzate hanno +1 al tiro nelle battaglie spaziali (già in scheda) - le tue Forze di Terra ricevono +1 quando attaccano in un combattimento d'invasione		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d'invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)	BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite		
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8(7)	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	4	1	4	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia 0.0.1	11	1	5(x3)	sostenere danno, capacità 2
tutti i suoi danni e quelli delle Corazzate con lei sono diretti a navi non-Caccia				

CONTATORI COMANDO (CC)

+

MARCATORI CONTROLLO

FEDERAZIONE DEL SOLE

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
5 Forze di Terra 2 Trasporti 1 Incrociatore 1 Base Spaziale	Cibernetica Deflettori Antimassa	- azione: spendi 1 CC dalla Strategia per piazzare 2 Forze di Terra in 1 pianeta che controlli - nella fase di Status ricevi 1 CC extra		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)	BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite		
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia Genesis I	10	1	5(x3)	sostenere danno, capacità 3
le Forze di Terra non contano per la sua capacità di carico				
<p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">CONTATORI COMANDO (CC)</p> <p style="font-size: 1.5em; margin: 10px 0 0 0;">+</p> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">MARCATORI CONTROLLO</p>				

NEKRO VIRUS

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
2 Forze di Terra 1 Mecha 1 Trasporto 2 Incrociatori 1 Base Spaziale	Sintesi Genetica Laser d'Assalto Hylar V Rianimatori Dacxive	- non hai diritto di voto in carte politica o agenda - quando distruggi una unità (tranne PDS) in battaglie spaziali o invasioni, puoi copiare gratis una singola tecnologia (requisiti ignorati) del nemico affrontato (max 1 tecnologia per battaglia) - non puoi ricevere tecnologie tramite carte Strategia, azione, politica o assemblea. Ogni volta ricevi invece 3 CC		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)	BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite		
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia The Alastor	9	1	9(x3)	sostenere danno, capacità 1
se viene distrutta, distruggi tutte le navi nel sistema (amiche e nemiche)				

CONTATORI COMANDO (CC)

+

MARCATORI CONTROLLO

SPETTRI DI CREUSS

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE		ABILITÀ RAZZIALI	
4 Forze di Terra 2 Torpediniere 1 Trasporto 2 Caccia 1 Base Spaziale	Deflettori Antimassa Trasporti XRD		- consideri i tunnel spaziali "A", "B" e "C" come se fossero tutti collegati fra loro - puoi sempre usare tutti i tunnel spaziali indipendentemente da tutte le restrizioni in gioco - gli altri giocatori non possono usare i tunnel spaziali "A", "B" e "C" per navigare in un sistema che tu controlli	
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)		BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite	
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia Hil Colish	10	1	4	sostenere danno, capacità 3
considera sempre un tunnel D nel suo sistema e uno nel sistema di destinazione				
<p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">CONTATORI COMANDO (CC)</p> <p style="font-size: 1.5em; margin: 10px 0 0 0;">+</p> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">MARCATORI CONTROLLO</p>				

ARBOREC

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
4 Forze di Terra 1 Trasporto 1 Incrociatore 2 Caccia 1 PDS 1 Base Spaziale	Deflettori Antimassa Capsule di Stasi	- non puoi costruire Forze di Terra con le Base Spaziali - le tue Forze di Terra hanno una capacità di produzione = 1. non puoi costruire con esse nella stessa attivazione in cui le muovi - all'inizio della fase di Status, piazza 1 Forza di Terra in 1 tuo pianeta		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)	BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite		
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	produzione = 1
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia Duha Menaimon	10	1	6(x2)	sostenere danno, capacità 5, produzione 5
non puoi costruire unità nel turno in cui l'hai mossa				
<p>CONTATORI COMANDO (CC)</p> <p style="font-size: 2em; margin: 10px 0;">+</p> <p>MARCATORI CONTROLLO</p>				

LAZAX

UNITÀ DI PARTENZA	TECNOLOGIE	ABILITÀ RAZZIALI		
6 Forze di Terra 3 Incrociatori 3 Torpediniere 1 Corazzata 1 Base Spaziale 2 PDS	Compensatori Ambientali Attrezzatura Sarween Micro Tecnologia Economia Integrata Capsule di Stasi	- nel setup puoi piazzare le tue unità (tranne la Base Spaziale) in sistemi adiacenti al tuo sistema natale - inizi il gioco con un CC extra nell'allocazione Strategica - ricevi -5 voti quando voti.		
TURNO DI GIOCO 1) fase Strategica 2) fase Tattica - azione tattica - azione di trasferimento - azione strategica - passare 3) fase di Status a) obiettivi b) riparare navi danneggiate c) rimuovere i CC d) riattivare i pianeti e) pescare 1 carta azione e 2 CC f) ridistribuire i CC g) restituire le carte Strategia	AZIONE TATTICA 1) attivare il sistema 2) movimento nel sistema 3) fuoco dei PDS 4) battaglia spaziale 5) sbarco/combatt.d' invasione 6) produzione AZIONE DI TRASFERIMENTO 1) attiva 2 sistemi adiacenti 2) movimento tra i sistemi 3) fuoco dei PDS 4) sbarco 5) produzione (in 1 sistema)		BATTAGLIA SPAZIALE 1) Torpediniere: barriera anti-Caccia 2) annunciare ritirate 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite 5) eseguire le ritirate COMBATTIMENTO DI INVASIONE 1) bombardamento 2) fuoco dei PDS 3) tirare i dadi 4) rimuovere le perdite	
UNITA'	COSTO	MOVIM.	ATTACCO	SPECIALE
Base Spaziale	4	-	-	produzione, capacità 3
PDS	2	-	6	scudo planetario, cannone spaziale
Forza di Terra	1(x2)	-	8	
Mecha	2	-	6(x2)	sostenere danno
Caccia	1(x2)	-	9	
Trasporto	3	1	9	capacità 6
Torpediniera	1	2	9	sbarramento anti-caccia
Incrociatore	2	2	7	
Corazzata	5	1	5	bombardamento, sostenere danno
Morte Nera	12	2	3(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
Ammiraglia Emperor	11	2	5(x3)	bombardamento, sostenere danno, capacità 6
puoi bombardare pianeti con PDS				

CONTATORI COMANDO (CC)

+

MARCATORI CONTROLLO