



GLI EMIRATI DI HACAN

UNITA' DI PARTENZA TECNOLOGIE DI PARTENZA

- | | |
|-------------------|---------------------------|
| 4 Forze di Terra | - Compensatori Ambientali |
| 2 Unità Trasporto | - Attrezzatura Sarween |
| 1 Incrociatore | |
| 2 Caccia | |
| 1 Bacino Spaziale | |

ABILITA' SPECIALI

I tuoi accordi commerciali non richiedono l'approvazione durante la Negoziazione del Commercio. Non devi spendere un Contatore di Comando per eseguire l'abilità secondaria della Strategia Commerciale. Quando ricevi i Beni di Commercio da un tuo accordo commerciale, ricevi un Bene di Commercio aggiuntivo. Nessun giocatore può, tranne in caso di guerra, rompere un accordo commerciale con te. Durante la Fase di Status, puoi commerciare Carte Azione con altri giocatori.

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

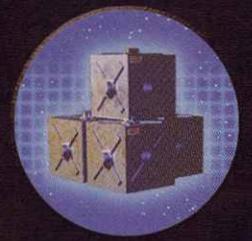
COMBATTIMENTO DI INVASIONE

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

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"

BENI DI COMMERCIO



RIFORNIMENTI ALLA FLOTTA



AREA DI ALLOCAZIONE STRATEGICA



POOL DI COMANDO



Gli Emirati di Hacan

Colpito dai devastanti raggi dell'enorme stella Kenara, si trova il tri-sistema degli Hacan. Ognuno dei tre pianeti è avvolto da una foschia gialla caratteristica dei pianeti deserti. Questi tre gioielli sono Arretze, Kamdorn e Hercant. Qui, gli Emirati Uniti di Hacan, hanno creato una grande e potente civiltà di guerrieri, nomadi, contadini ma soprattutto di mercanti.

Il sistema di Kenara è uno dei pianeti più trafficati nell'universo conosciuto. Soltanto i sistemi che contengono i porti spaziali hanno più traffico nella loro orbita. Partendo da Kenara, un incredibile numero di Hacan e di altri vascelli di mercanti attraversa la galassia. Tutto questo traffico è supportato da intere città di stazioni spaziali che forniscono i magazzini, la logistica, il sostentamento, i servizi bancari, i divertimenti e qualsiasi altra necessità favorendo il costante flusso di beni, di navi e di equipaggi. Sulla superficie dei tre caldi pianeti deserti, la vita scorre lenta e più serena. Solo la vita nella città di Harcarun, sul pianeta Arretze, corrisponde alla vita frenetica dello spazio sopra di essa. Situato in una vallata ombrosa vicino al polo nord di Arretze, Harcarun è la sola città nel tri-sistema ad avere una posizione fissa. La sua posizione fissa ed il suo clima pressoché sopportabile hanno fatto di Harcarun il punto principale delle operazioni di quasi tutte le corporazioni di commercio, dei banchieri e degli opportunisti, dei mondi esterni. Gli Hacan, nonostante la loro impressionante abilità nello stabilire rapporti commerciali e finanziari, generalmente disprezzano lo stile di vita caotico ed il clima freddo e ventoso di Harcarun. Gli Hacan abitano principalmente in città costruite su enormi scivoli per la sabbia, costantemente in movimento verso climi più freschi, ad ogni cambiamento di stagione nel deserto. Anche se recentemente, negli ultimi secoli, qualche scoperta tecnologica sia stata introdotta, la maggior parte delle città degli Hacan vengono trainate da enormi branchi di Tuuran, animali le cui membrane che si trovano sulle branchie, forniscono umidità recuperandola dall'aria. Gli Hacan in un passato molto lontano erano una specie povera, la loro conquista dello spazio era stata ridotta dalle altre grandi razze dell'Impero. Quindi, lentamente, gli Hacan hanno scoperto una insaziabile avidità, da parte dei mondi esterni, riguardo ai prodotti speciali che prosperavano su Kenaras fatti di luce abbagliante o estratti dalle profondità dei deserti dei loro pianeti natali. La radice allucinante di gerr, abiti fatti da fiori a forma di stella che crescono solo durante l'equinozio di Hercant, afrodisiaci Spehat, liquori, medicinali e droghe proibite; Tutto raccolto e prodotto dalle pazienti mani degli artigiani Hacan. In breve gli Hacan divennero dei mirabolanti commercianti, e i loro pianeti prosperarono di una ricchezza spropositata resa possibile dall'aumento del potere delle gilde di mercanti, la cui principale è l'Emirato Mowshir di Arretze. Il desiderio di proteggere il loro nuovo benessere, la volontà di una pace continua e di regole per i vari clan, ha spinto gli Hacan a formare un gruppo di rappresentanti che ha eletto un Quieron, come leader in grado di parlare a nome di tutti gli Hacan. Il Quieron guida l'intera gerarchia delle gilde di mercanti, ogni gilda possiede la propria flotta commerciale e militare. Il suo compito: guidare il proprio popolo alla conquista del Trono Imperiale, stabilendo così un'era di benessere e di pacifico commercio.



Università di Jol-Nar

ABILITA' SPECIALI

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

UNITA' DI PARTENZA TECNOLOGIE DI PARTENZA

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------|
| 2 Forze di Terra | - Laser d'assalto |
| 2 Unità Trasporto | - Hylar V |
| 1 Caccia | - Dafflettori Antimassa |
| 2 Sistema di Difesa Planetaria (PDS) | - Compensatori Ambientali |
| 1 Corazzata | - Attrezzatura Sarween |
| 1 Bacino Spaziale | |

IL ROUND DI GIOCO

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

L'AZIONE TATTICA

- Attivare un sistema
- Muovere navi nel sistema
- Fuoco dei PDS
- Battaglie Spaziali
- Sbarco Planetario
- Combattimento di Invasione
- Produzione Unità

BATTAGLIE SPAZIALI

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

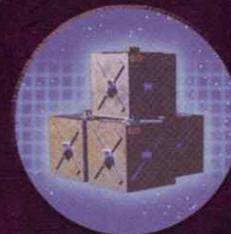
COMBATTIMENTO DI INVASIONE

- Prima di Combattere:
- verificare i Bombardamenti
 - verificare il Fuoco dei PDS
- Tirare i Dadi di Combattimento
 - 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



Le università di Jol-Nar

Quasi tutte le apparecchiature tecnologiche utilizzate oggi nella galassia hanno almeno una o due componenti provenienti dai laboratori di Jol Nar.

Durante il massimo splendore dell'impero Lazax, la galassia era ancora di più basata sulla tecnologia di Jol Nar e sulla conoscenza degli anfibi Hylar. La fiducia riposta negli ingegneri e sulle abilità di Jol Nar furono alcuni dei fattori chiave che portarono al collasso della civiltà galattica e la sua conseguente decadenza negli anni dell'Era dell'Oscurità a cui poi seguirono le Guerre del Crepuscolo.

Quando le Guerre del Crepuscolo iniziarono, i Jol Nar chiusero le loro ambasciate, richiamarono i loro lavoratori ed iniziarono anch'essi una guerra di aggressione. Presso le altre razze, solo pochi individui rimasero in grado di comprendere la complessità dei macchinari di Jol Nar, i codici virtuali ed i composti chimici. In poco tempo, apparecchiature indispensabili smisero di funzionare, dando così inizio ad una reazione a catena di avarie tecnologiche che durò per migliaia di anni. Unita alle devastanti guerre, tutto questo portò una enorme carestia, povertà e caos. Le culture, le economie ed infine anche le apparecchiature militari alla fine collassarono, le Guerre del Crepuscolo quindi lentamente portarono agli Anni bui.

Anche i Jol Nar furono devastati dalle Guerre del Crepuscolo. Così come il resto della galassia faceva affidamento sulla loro tecnologia, i Jol Nar si basavano sugli introiti, la protezione e le risorse naturali forniti dalle altre civiltà. L'arroganza delle Scuole Supreme, dopo l'esplosione del conflitto di Quaan, li costrinse ad intraprendere una improvvisa guerra di aggressione. In conseguenza di ciò, pochi anni dopo, la piaga Doolak distrusse quasi un quarto della popolazione Jol Nar, causando da sola il diffondersi di una enorme malattia. La guerra di aggressione dei Jol Nar presto diventò una guerra di difesa, infatti i potenti N'orr decisero di conquistare tutto lo spazio dei Jol Nar. Soltanto dopo una vittoria decisiva dei Jol Nar nel sistema di Saudor, arrivò ad una tregua tanto sospirata.

Come azzurri zaffiri, i due oceanici pianeti gemelli Jol e Nar lentamente orbitano intorno alla stella Garian. Sotto i loro oceani si trova la grande civiltà degli Hylar, una razza anfibia e dalle ossa leggere dotati di una testa ed una intelligenza enormi. Gli Hylar sono governati da un antico sistema di alte scuole, che unite insieme sono chiamate Università. Un solo Hylar ha il comando, il Direttore, il quale sorveglia gli Hylar dalle profondità della città sottomarina di Wun-Escha sul pianeta Jol. Sotto al Direttore, il Circolo dei Reggenti governa le regioni e le specifiche aree di conoscenza. Anche se gli Hylar sono considerati un'unica razza, ci sono in realtà molte differenze all'interno della loro specie, principalmente dovute alle differenze geografiche delle regioni e alle profondità dell'oceano in cui vivono. Molti Hylar sono in grado di respirare l'aria della superficie, ed alcuni di essi possono sopravvivere per settimane senza doversi immergere. Altri non possono assolutamente respirare aria e devono viaggiare all'interno di enormi contenitori quando vanno su altri pianeti. Nessuno riesce a capire come una razza subacquea sia potuta divenire la più grande conoscitrice della tecnologia. Molti concordano che il loro macrocefalo (la parte più grande del loro fisico) insieme alla necessità di adattare le loro fragili ossa ed i loro lenti corpi all'ambiente in cui vivevano, abbia portato ad una evoluzione nell'utilizzo dei materiali invece di una evoluzione della loro struttura fisica. Nonostante la loro debolezza fisica, gli Hylar sono un popolo orgoglioso, che spesso si trasforma in scortesia e arroganza. Fin dagli Anni Qark, gli Hylar hanno iniziato ad utilizzare le risorse naturali dei loro pianeti, ed ora estraggono metalli e medicine dalle molte alghe e formazioni coralline che si trovano su Jol e Nar. All'avvicinarsi di una nuova era, gli Hylar sperano nuovamente di conquistare quanto spetta loro. Il Circolo dei Reggenti ha deciso in segreto che gli Hylar dovranno prendere il posto dei Lazax nel governo dell'impero e condurre la galassia ad una nuova unità. Sotto il loro mandato, il Direttore ha iniziato a costruire il suo esercito, ed i diplomatici e gli ingegneri di Jol Nar hanno iniziato ad apparire molto più frequentemente presso le altre civiltà, sembrando amichevoli, ma con in realtà i propri scopi segreti. Molto presto il Direttore farà la sua richiesta per il governo dell'impero e l'intera galassia entrerà in una nuova era di avanzamento tecnologico e di trionfo dell'intelligenza.



RETE MENTALE LIZIX

UNITA' DI PARTENZA TECNOLOGIE DI PARTENZA

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------|
| 1 Bacino Spaziale | - Compensatori Ambientali |
| 1 Unità Trasporto | - Capsule di Stasi |
| 5 Forze di Terra | - Cibernetica |
| 1 Corazzata | - Laser d'assalto |
| 3 Caccia | Hylar V |
| 1 Sistema di Difesa Planetaria (PDS) | |

ABILITA' SPECIALI

Il costo di base delle vostre Corazzate è di 4 (anziché 5).
Le vostre Corazzate ricevono +1 durante le Battaglie Spaziali e le vostre Forze di Terra ricevono +1 quando attaccano durante le Battaglie di Invasione.
Iniziate con un Contatore di Comando extra nella vostra Allocazione Strategica.

IL ROUND DI GIOCO

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

L'AZIONE TATTICA

- Attivare un sistema
- Muovere navi nel sistema
- Fuoco dei PDS
- Battaglie Spaziali
- Sbarco Planetario
- Combattimento di Invasione
- Produzione Unità

COMBATTIMENTO DI INVASIONE

- Prima di Combattere:
- verificare i Bombardamenti
 - verificare il Fuoco dei PDS
- Tirare i Dadi di Combattimento
 - Rimuovere le Perdite

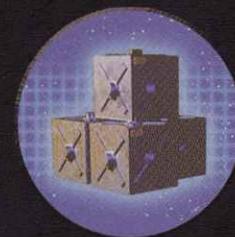
BATTAGLIE SPAZIALI

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

UNITA'	COSTO	BATTAGLIA	MOVIM.	ABILITA' SPECIALI
Corazzata	4	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

La Rete Mentale LIZIX

Sono passati 13 anni da quando i mercanti Zollar di Hacan scomparvero. Un anno dopo, il loro ultimo disperato messaggio è stato intercettato da un avamposto Yssaril vicino al campo di asteroidi Mahact. L'ultima trasmissione degli Zollar raccontava una storia tetra. Dopo aver lasciato Moli Primus nella regione di Mahact, la loro strumentazione di navigazione smise di funzionare, e si trovarono dispersi oltre il più remoto confine conosciuto. Dopo appena due settimane alla deriva nelle profondità dello spazio, furono improvvisamente avvicinati da una nave da guerra di origine sconosciuta. La felicità dell'equipaggio si tramutò rapidamente in terrore. La nave da guerra si avvicinò, puntando la fiancata con i cannoni contro l'indifeso cargo mercantile. Il capitano Hacan fu in grado di spedire un ultimo messaggio d'emergenza prima che la nave fosse distrutta. Non molto dopo la scomparsa degli Zollar, una potente flotta aliena apparve nella zona esterna della spazio degli Yssaril. Da quella flotta, una piccola delegazione di rappresentanti viaggiò fino a Mecatol, presentando un'antico diritto al trono dell'impero. Dichiaravano di essere i veri discendenti degli antichi Lazax, e che adesso si chiamavano L1z1x (Elwonzewonex). Il loro aspetto era orribile, assomigliavano ai Lazax, ma erano completamente diversi, infatti i loro corpi erano quasi completamente ricoperti da impianti cibernetici. I Custodi Winnaran erano profondamente divisi da questa questione. Alcuni dicevano che i L1z1x non erano la razza dominante, ma un nuovo e potenzialmente pericoloso ibrido. Altri Winnaran concordavano invece che i Lazax erano ritornati, in una forma inaspettata, ma nonostante ciò erano tornati, e quindi il compito dei custodi era terminato. Ad un osservatore Winnaran era stato permesso di visitare il mondo natale dei L1z1x chiamato "0.0.0" da suoi abitanti, o "Nuil" dagli altri. L'osservatore non è ancora tornato, e i L1z1x rimangono ancora profondamente sconosciuti. Quel poco conosciuto è stato fornito direttamente dai L1z1x, o ottenuto tramite vecchi documenti forniti dal Reggente di Jol-Nar. Dai documenti di Hylar e dalla richiesta dei L1z1x, si può dedurre che la storia dei L1z1x è iniziata durante gli ultimi giorni dei Lazax. Circa un anno prima del grande bombardamento di Mecatol, Ibna Vel Syd, consigliere dell'imperatore, prevede quello che sarebbe successo. L'imperatore e gli altri consiglieri si rifiutarono di ascoltare gli avvertimenti di pericolo di Ibna. In poco tempo Ibna divenne frustrato dalla loro miopia. Anche se la flotta dei Lazax stava evidentemente fallendo, anche se giornalmente moltitudini di sistemi si univano alla ribellione, anche se le tutte le trattative erano fallite e le scorte alimentari su Mecatol stavano finendo, l'imperatore ed il suo gabinetto non riuscivano a comprendere che il loro impero poteva cadere. Rifiutandosi di condividere il fato del suo comandante, Ibna Vel Syd pianificò segretamente una diaspora per la sua famiglia e per le poche migliaia di Lazax, che dividevano le sue paure. Ibna pensò di portare con sé i pilastri della cultura, della tecnologia e della conoscenza dei Lazax. Riuscì anche a convincere ad unirsi a lui, un piccolo gruppo di scienziati Hylar, dato che le abilità degli Hylar erano le colonne portanti della tecnologia dell'impero. Quindi, una faticosa notte durante il settantesimo anno delle Guerre del Crepuscolo, due cargo, il Manda e l'Hurvana, e l'incrociatore personale di Ibna, il Syd, partirono dal grande spaziorporto di Mecatol City. Nella loro partenza diedero fuoco alla grande Stanza della Cartografia. Spaventato da una eventuale scoperta della sua fuga e dalla possibile persecuzione, da parte dei nemici dei Lazax, Ibna, aveva organizzato la distruzione di qualsiasi documento che avrebbe permesso l'identificazione della loro destinazione segreta: un pianeta freddo, ma comunque confortevole, che orbitava vicino alla piccola stella Hazz, al limite estremo della galassia. Si suppone che la colonia abbia dovuto combattere per sopravvivere, facendo affidamento esclusivamente sulla tecnologia per diminuire il proprio lavoro. Presumibilmente aiutati dal piccolo gruppo di Hylar, la tecnologia entrò a far parte delle loro vite e dei loro corpi, fino a che non divennero un tutt'uno con essa. Si narra che Ibna Vel Syd continui a guidare il suo popolo, all'interno di un complesso di elementi tecnologici che mantengono il suo vecchio corpo in vita. Se i L1z1x siano governati con la saggezza che li ha salvati o con la pazzia che ha distrutto la famosa Sala della Cartografia, non è dato saperlo. Dietro ai loro vacui occhi rossi si intravedono una tragica storia ed una terribile malvagità. E' sicuro che il ritorno dei Lazax si diffonderà nell'intera galassia come una profetica area di acciaio.



II BARONATO DI LETNEV

UNITA' DI PARTENZA TECNOLOGIE DI PARTENZA

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1 Bacino Spaziale | - Laser d'assalto |
| 1 Corazzata | - Hylar V |
| 1 Torpediniera | - Deflettori Antimassa |
| 1 Unità Trasporto | |
| 3 Forze di Terra | |

ABILITA' SPECIALI

Prima di ogni round di una Battaglia Spaziale o Battaglia di Invasione, puoi spendere 2 Beni di Commercio per avere +1 a tutte le astronavi o +2 a tutte le Forze di Terra ai loro tiri di combattimento per questo round di combattimento. Le tue Flotte possono sempre contenere una nave in più rispetto al numero di Contatori di Comando presenti nei tuoi Rifornimenti alla Flotta.

IL ROUND DI GIOCO

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

L'AZIONE TATTICA

- Attivare un sistema
- Muovere navi nel sistema
- Fuoco dei PDS
- Battaglie Spaziali
- Sbarco Planetario
- Combattimento di Invasione
- Produzione Unità

BATTAGLIE SPAZIALI

- Prima di Combattere:
- verificare lo Sbarramento Anti-Caccia delle Torpediniera
- Annunciare la ritirata
 - Tirare i dadi di combattimento
 - Rimuovere le perdite
 - Eseguire la ritirata

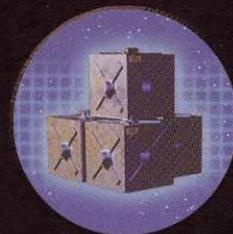
COMBATTIMENTO DI INVASIONE

- Prima di Combattere:
- verificare i Bombardamenti
 - verificare il Fuoco dei PDS
- Tirare i Dadi di Combattimento
 - 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	
Torpediniera	1	9	2	Sbarramento Anti-Caccia
Caccia (x2)	1	9	n/a	
Morte Nera (**)	12	3 (x3)	-	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

Il Baronato di Letnev

Nelle profonde oscurità dello spazio, giace freddo e stabile Arc Prime.

Questo sistema non ha una stella centrale, e la mancanza di un'orbita ben definita di Arc Prime è un mistero che da millenni gli scienziati non riescono a risolvere. E' una credenza ormai diffusa che Arc Prime stia semplicemente galleggiando nello spazio e che soltanto il disprezzo dei Letnev per il resto della galassia lo protegga da una collisione fatale. Il suddito principale dei Letnev è Wren Terra, splendente come una stella nello spazio lontano, circondato da navi militari proprio come falene attratte dalla luce.

I visitatori stranieri di Arc Prime, scortati da un considerevole numero di caccia stellari, vengono condotti al Dunlain Crater. Il cratere contiene la sola città di Arc Prime posizionata sulla superficie del pianeta, Feruc caratterizzata da una caotica urbanizzazione. Feruc è un groviglio pressurizzato di opache case metalliche, esaltanti industrie, magazzini e installazioni militari. La debole atmosfera di Arc Prime impedisce la normale vita sulla superficie al di fuori delle cupole pressurizzate di Feruc. Da quando il Baronato ha deciso di fare a meno della sottile atmosfera di Arc Prime, si è finalmente potuto emettere in superficie le sostanze inquinanti provenienti dalle città e dalle fabbriche del sottosuolo. Un viaggio a Feruc probabilmente lascerà come residuo, su ogni astronave, uno spesso strato di un ghiaccio nero. I mercanti hanno la divertente usanza di chiamare una nave di ritorno da Arc Prime "Spazzino Fumante". E' al di sotto della superficie di Arc Prime, riscaldato dal nucleo del pianeta, che il Baronato presiede l'orgoglioso e fiero popolo dei Letnev. Pochi non-nativi, hanno visitato la capitale, Goz, la leggendaria "città del miliardo" o uno degli altri sei centri urbani sotterranei di Arc Prime. Una pianticella grigia, chiamata Ao dai Letnev, si trova ovunque nel sottosuolo di Arc Prime. E' l'Ao che fornisce l'ossigeno a tutta l'intricata rete di caverne, e la pianta viene trattata con rispetto e riverita dal popolo dei Letnev. Anche se decine di migliaia di umidi funghi di caverna vengono coltivati da un esercito di macchine intelligenti, la più grande debolezza dei Letnev è sempre stata la penuria di cibo, acqua, medicine e vitamine essenziali. Gli antichi Lazax tenevano sotto controllo questa razza aggressiva controllando i rifornimenti di cibo ed i commerci dei Letnev.

Nel corso del tempo i Letnev guidarono due ribellioni fallimentari contro l'Impero Lazax. La storia del loro malcontento era giustificata dalla scarsa attenzione dell'impero verso Arc Prime ed il suo popolo. Il blocco dei Letnev al passaggio di Quann sul finire dell'Era dell'Oscurità, ebbe inizio come protesta verso le sanzioni e la supervisione dei Lazax. Il conflitto originato per Quann è stato quello che ha dato inizio alle Guerre del Crepuscolo e alla definitiva caduta dell'impero. Quando Wren Terra fu annesso dai Letnev, durante gli ultimi anni dell'Era dell'Oscurità, le colonie che si formarono avevano il compito principale di espandersi e di fornire il cibo necessario alla popolazione di Arc Prime. Il commercio con i Letnev consiste principalmente di generi alimentari, per i quali i mercanti ricevono metalli, armi e l'affilatissimo Saimoc, un solido cristallo utilizzato nelle operazioni di scavo in tutta la galassia. Il Barone mantiene l'ordine attraverso una burocratica, disciplinata ed elitaria cultura militare che porta i più forti ed i migliori direttamente sotto il suo controllo. I pallidi Letnev odiano la luce e quasi sempre quando vanno su altri pianeti con soli splendidi, indossano dei caschi. Le leggendarie truppe Letnev sono superate in forza bruta solo dal gruppo di elite Tekklar N'orr del lontano sistema di Quinarra. Con il nuovo risveglio delle ambizioni delle grandi razze, la rinascita del commercio interstellare ed il recente momento del Consiglio Galattico, il Barone si sta segretamente preparando a guidare il suo popolo verso il dominio definitivo della galassia. Il Barone Daz Emmiciel Werqan III, ha una sola ambizione: diventare imperatore a qualunque costo.



LA COALIZIONE MENTAK

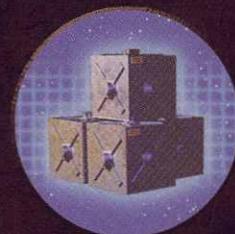
UNITA' DI PARTENZA TECNOLOGIE DI PARTENZA

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------|
| 1 Unità Trasporto | - Laser d'assalto |
| 3 Incrociatore | - Hylar V |
| 1 Bacino Spaziale | - Compensatori Ambientali |
| 1 Sistema di Difesa Planetaria (PDS) | |
| 4 Forze di Terra | |

ABILITA' SPECIALI

Inizi il gioco con un Contatore di Comando aggiuntivo nella tua area dei Rifornimenti alla Flotta. Prima che una Battaglia Spaziale inizi (in cui tu partecipi), puoi sparare con due Incrociatori o due Torpediniere (o un mix delle due navi). Le perdite nemiche sono subite immediatamente e non possono rispondere al fuoco. Durante la Fase Strategica, puoi prendere un Bene di Commercio da uno o da due giocatori. Ogni giocatore bersaglio deve avere almeno 3 Beni di Commercio nella sua Scheda della Razza.

BENI DI COMMERCIO



IL ROUND DI GIOCO

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

L'AZIONE TATTICA

- Attivare un sistema
- Muovere navi nel sistema
- Fuoco dei PDS
- Battaglie Spaziali
- Sbarco Planetario
- Combattimento di Invasione
- Produzione Unità

BATTAGLIE SPAZIALI

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

COMBATTIMENTO DI INVASIONE

- Prima di Combattere:
- verificare i Bombardamenti
 - verificare il Fuoco dei PDS
- Tirare i Dadi di Combattimento
 - 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"

RIFORNIMENTI ALLA FLOTTA



AREA DI ALLOCAZIONE STRATEGICA

POOL DI COMANDO



La Coalizione Mentak

Al di là della Mahact Plateau, che segna la linea di confine, e oltre l'orbita della vecchia stella conosciuta come il Passaggio delle Lacrime, giace in lontananza con le sue tre piccole lune il pianeta Moll Primus. Il giovane pianeta è per la maggior parte ricoperto da ampie pianure di erba arancione e ricoperto una moltitudine di laghi. Le fiere montagne perforano il cuore di molti dei suoi continenti, montagne ghiacciate i cui torrenti irrorano le valli, dove verdi alberi da frutta e fiori crescono con colori che risaltano sull'arancione delle pianure.

Anche dopo migliaia di anni dalla sua scoperta, la sua abbondanza di risorse ha permesso al lontano pianeta Moll Primus, di continuare a prosperare senza essere stato colonizzato dai Lazax. Tuttavia, dopo la fallimentare ribellione di Gandar, i Lazax hanno iniziato ad usare il pianeta come colonia penale, una prigione lontana, per i dissidenti politici e per i peggiori criminali di tutte le razze. L'esilio su Moll Primus significava un lungo viaggio nelle viscere della prigione di un cargo diretto al Passaggio delle Lacrime, un tremendo viaggio nei dintorni della Mahact Plateau e dei suoi infidi sbalzi di gravità. Solo il lontano pianeta Fine della Speranza si trova, nel Passaggio delle Lacrime, più lontano di Moll Primus. Una volta sbarcati su Moll Primus, i prigionieri vengono assegnati ai lavori manuali sotto la supervisione di uno dei Governatori regionali del pianeta. I Governatori di Moll Primus spesso sono politici o membri delle forze armate di Lazax caduti in disgrazia. Per un Lazax, essere assegnati a Moll Primus, è come una condanna ad una prigionia, esattamente come quella dei suoi abitanti. Per questo motivo, i Governatori, sono spesso individui incompetenti, crudeli e rancorosi. Tuttavia il pianeta è piuttosto piacevole, addirittura considerato bello, la sua popolazione di prigionieri veniva torturata, maltrattata e costretta a combattere piccole guerre contro le altre popolazioni dei Governatori confinati. Poi, dopo poco più di 800 anni, la Guerra del Crepuscolo ebbe inizio. Con il crollo dell'impero, le navi con i rifornimenti andarono a scemare e la supervisione di Mecatol Rex si attenuò finché alla fine terminò ed i Governatori furono colti dal panico. Alcuni fuggirono dal pianeta durante la notte con la propria famiglia. Altri perirono nell'inevitabile rivolta dei prigionieri che seguì. Prima che la Guerra del Crepuscolo scemasse, Moll Primus era stato liberato. Alcuni dei più recenti prigionieri abbandonarono il pianeta, ma per la maggior parte di questo misto di razze, Moll Primus era come una casa. Dopo una ribellione unita contro le guardie dei Governatori, seguì un breve periodo di guerre intestine tra le diverse regioni. Un solo umano, Erwan Mentak, in poco tempo portò tutte le regioni insieme alla pace finale, e prima della propria morte, alla prosperità. Oggi Moll Primus è governato dal Tavolo dei Capitani, leaders eletti da ogni regione. Tra tutti loro, un solo leader viene scelto ogni dieci cicli e gli viene dato il titolo onorario di "Mano di Erwan" o semplicemente "Mano". Aiutati dai loro fratelli Hylar, la coalizione ha fatto enormi progressi tecnologici. I metalli estratti dalle lune di Moll Primus, molti prodotti che vengono fatti dal manto di erba arancione, introiti dalle escursioni "speciali" della flotta, e il duro lavoro della popolazione hanno formato lentamente lo zoccolo duro della forte economia di questa orgogliosa civiltà. Nonostante sia stato smentito dagli Ambasciatori dei Mentak, i Mentak hanno a disposizione una vasta flotta pirata con la quale saccheggiano i cargo che transitano sulle rotte mercantili vicine e piccoli convogli militari. Anche se oggi sono, a pieno titolo, una cultura educata e civilizzata, i Mentak non hanno mai dimenticato il loro retaggio di canaglie e usurpatori. Ogni Mentak sente un bisogno primordiale di vendetta: vendetta contro la galassia che secoli fa, ha condannato i loro avi alla tortura e alla morte su Moll Primus. Il Tavolo dei Capitani ha dato un chiaro mandato alla Mano: Tramare, saccheggiare e conquistare fino a che i prigionieri non siano divenuti i comandanti e gli schiavi non diventino imperatori.



IL COLLETTIVO NAALU

UNITA' DI PARTENZA

- 1 Bacino Spaziale
- 4 Forze di Terra
- 1 Sistema di Difesa Planetaria (PDS)
- 1 Unità Trasporto
- 1 Incrociatore
- 1 Torpediniera
- 4 Caccia

TECNOLOGIE DI PARTENZA

- Deflettori Antimassa
- Compensatori Ambientali

ABILITA' SPECIALI

Il valore di Iniziativa della tua Carta Strategica è sempre "0" (sostituisce il normale valore di Iniziativa della Carta Strategica). Questo implica che tu sei sempre il primo nell'ordine di gioco.

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

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

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:

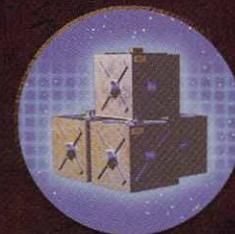
- a) verificare i Bombardamenti
 - b) verificare il Fuoco dei PDS
- 1) Tirare i Dadi di Combattimento
 - 2) Rimuovere le Perdite

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"

BENI DI COMMERCIO



RIFORNIMENTI ALLA FLOTTA



AREA DI ALLOCAZIONE STRATEGICA

POOL DI COMANDO

Il Collettivo Naalu

Le Guerre del Crepuscolo non erano ancora arrivate alla metà quando civiltà Naalu apparve al resto della galassia. Il loro sistema dominato dalla stella bianca Mallac, era rimasto incredibilmente nascosto al resto dell'impero, nonostante fosse circondato da sistemi incredibilmente ricchi che furono meta dei saccheggi anche da parte dei Lazax, come riportano le varie cronache. Dopo un periodo di confusione, i cartografi stellari e gli storici iniziarono a intuire una alterazione da parte dei Naalu stessi. Dopo aver cercato nei vecchi documenti, gli investigatori evidenziarono un consistente numero di astronavi scomparse a causa di incidenti in quel settore e a conferma di ciò, trovarono anche notizie riguardanti altre astronavi abbandonate nello spazio, la cui ciurma soffriva della sindrome di perdita della memoria attribuita ai lunghi viaggi nello spazio. Alcuni scienziati (che sembrano essere morti in circostanze piuttosto dubbie) sostenevano di aver trovato documenti indicanti un grande numero di astronavi Yssaril che attraversarono lo spazio di Mallac, ma non esistevano indicazioni di equipaggi Yssaril dispersi o senza memoria. E' stato scoperto in seguito con orrore dei loro vicini, che i Naalu, sono grandi telepati e dotati di tecnologia e armi in grado di redirigere, manipolare o danneggiare gli impulsi neuronali, e di prendere possesso delle menti delle principali razze conosciute.

Una precedente relazione segreta, che dura da lungo tempo, tra la Gilda delle Spie Yssaril e i manipolatori di menti della civiltà Naalu, spiega come i Naalu, apparentemente una civiltà isolata che dichiara di non avere avuto mai precedenti contatti con il resto della galassia, abbia sviluppato progressi ed una tecnologia militare simile, ed in alcuni casi superiore, al resto della galassia. Poco dopo la comparsa di questo nuovo potenziale alleato nel centro dell'impero, molte delle grandi razze antiche, vollero forgiare con i Naalu un'alleanza, cercando di trarne vantaggio. Dopo avere compreso l'entità dei poteri telepatici dei Naalu, e dopo essere stati testimoni della sciocca arroganza dei bellissimi Naalu, molte razze richiamarono velocemente i propri inviati ed i loro diplomatici a causa della paura che questa razza di serpenti suscitava, essendo in grado di leggere le menti.

Malgrado i Naalu provengano dall'umido e mediocre pianeta Maaluk, hanno scelto come pianeta natale lo stupefacente e bellissimo Druua. Molti Naalu irridono qualsiasi tesi che provi che le loro origini siano su Maaluk, e addirittura le ultime generazioni cercano in continuazione di contestare, anche di fronte ad evidenti prove scientifiche, che la loro orgogliosa razza storicamente provenisse da un pianeta diverso dal panoramico Druua, in particolar modo le tesi con le quali si vuole affermare che questa razza provenga dalle puzzolenti paludi e le nebbiose pianure di Maaluk.

I Naalu raramente comunicano tra di loro parlando. La comunicazione telepatica è molto più funzionale, la comprensione dei significati è migliore, e rende meglio le emozioni, inoltre ha permesso al collettivo di prevenire molte guerre civili, al posto delle quali si è invece potuto investire risorse per ottenere un rapido avanzamento culturale, tecnologico (aiutati dagli Yssaril) e aumentare la loro potenza militare dedicandosi alla creazione della flotta Naalu. A meno che non debbano parlare con qualcuno di altri pianeti, i Naalu utilizzano la loro voce per la musica, un'ossessionante ed avvincente melodia fatta di sibili musicali.

I Naalu hanno mantenuto intatta la bellezza originale delle loro città di Cristallo e l'ambiente di Druua posizionando tutte le loro fabbriche su Maaluk. Queste industrie sono equipaggiate con i Miashan, una razza di piante semi-senzienti schiavizzate dai Naalu ed utilizzate per il lavoro nelle acciaierie, nelle miniere sotterranee di gas ed in migliaia di allevamenti di topi. Le materie prime vengono velocemente trasportate da Maaluk a Druua, immagazzinate in enormi magazzini sotterranei, e distribuite alle città di Druua tramite degli alianti.

I capi del collettivo Naalu sono sempre donne, così come i leaders e la rappresentanza diplomatica Naalu.

Nell'ultima decade Q'uesh Sish, alta e con delle squame di un bellissimo color rosso, ha governato il collettivo dal suo palazzo nella splendente città di cristallo di Ereshin. La bellissima, agendo d'astuzia mandava le astronavi Naalu in perlustrazione verso i confini esterni di Mallac, mentre le truppe di Naalu si addestravano e si radunavano sulle due lune di Druua.

Utilizzando Neffish, un raro dispositivo radio in cristallo, Q'uesh è in grado di leggere le menti delle altre razze. Sorride al sapere, e con lei sorridono i leaders del collettivo Naalu, sentendo la conoscenza che penetra nelle loro menti e rilasciando il dolce veleno dei loro pensieri nelle altre menti. Il grande piano del collettivo è ormai giunto alla mossa finale. A lungo i Naalu hanno osservato il caos e l'orrore delle altre razze da lontano.

Il tempo in cui la bellezza di Druua si espanderà al di fuori dei confini di Mallac sta infine giungendo. Si avvicina il momento in cui il resto della galassia conoscerà la tranquillità, l'ordine e la bellezza dei Naalu. Il resto della galassia si sottometterà a questa bellezza...oppure verrà distrutto.



SARDAKK N'ORR

UNITA' DI PARTENZA TECNOLOGIE DI PARTENZA

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| 5 Forze di Terra | - Laser d'assalto |
| 1 Unità Trasporto | - Hylar V |
| 1 Incrociatore | - Cannone dello spazio profondo |
| 1 Sistema di Difesa Planetaria (PDS) | |
| 1 Bacino Spaziale | |

ABILITA' SPECIALI

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

IL ROUND DI GIOCO

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

L'AZIONE TATTICA

- Attivare un sistema
- Muovere navi nel sistema
- Fuoco dei PDS
- Battaglie Spaziali
- Sbarco Planetario
- Combattimento di Invasione
- Produzione Unità

BATTAGLIE SPAZIALI

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

COMBATTIMENTO DI INVASIONE

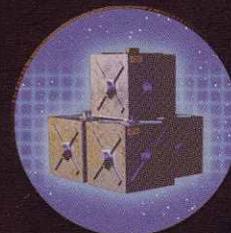
- Prima di Combattere:
- verificare i Bombardamenti
 - verificare il Fuoco dei PDS
- Tirare i Dadi di Combattimento
 - Rimuovere le Perdite

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	1	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



Il Sardakk N'orr

Non molto lontano dalla Nebulosa dell'Unicorno, la stella dorata Sardakk illumina da un tempo non definito, con una calda luce Quinarra, il pianeta senza oceani. L'enorme pianeta irradia un colore rosso come un rubino opaco nella notte, e le sue enormi tempeste polari si distinguono chiaramente dallo spazio. Una fitta rete di stazioni spaziali orbitanti e un enorme numero di componenti della flotta spaziale occupa l'intero sistema di N'orr. Dai trasporti N'orr, grandi come balene, fuoriescono i caccia stellari come calabroni arrabbiati con qualcuno che rovista nel loro nido. Convogli pieni di ghiaccio di montagna fanno in continuazione la spola con il pianeta Tren'lak. Navi stellari, simili a piccoli ragni, si insinuano nel ghiaccio, dirigendolo verso gli impianti orbitanti di estrazione del liquido, dal quale viene successivamente ricavata l'acqua, che separata dai sali, viene lanciata su Quinarra, tramite degli alianti solari, che come scarabei ripieni lentamente discendono sulle città sottostanti dei N'orr. Quinarra stesso è il più inospitale dei pianeti abitato da una grande civiltà. Soltanto il pianeta dei Letnev, Arc Prime, è considerato più desolato di Quinarra. I Letnev tuttavia, vivono esclusivamente sotto la superficie di Arc Prime, mentre la civiltà N'orr si è stabilita sia sopra che sotto i continenti di Quinarra. Soltanto le regioni polari di Quinarra, dove anche i duri N'orr non riuscirebbero a sopravvivere alle tempeste mortali che vi si protraggono anche per lunghi periodi di tempo, sono ampiamente disabitate. Fulmini devastanti, grandine e tempeste di sabbia, anche se non si avvicinano minimamente alle tempeste polari, sono frequenti in tutto il pianeta e sono considerate normali dai N'orr. Chi visita Quinarra viene fatto atterrare direttamente al centro di immigrazione nella capitale H'cor. Se il tempo permette una visibilità sufficiente, molti visitatori sono impressionati dall'enorme dimensione della capitale e dal traffico sconvolgente. Gli edifici dei N'orr hanno la tipica forma ovale o rotonda, costruiti con un resistentissimo materiale rosso diffuso in tutto il pianeta. La maggior parte delle città N'orr sono caratterizzate da costruzioni torreggianti, poste in modo disordinato, e da improvvisi burroni che sprofondando nella terra rivelano il profondo della città annidato al di sotto della superficie fin dentro la terra rossa. Le strade e gli incroci che si librano al di sopra delle città in migliaia di modi, sono sempre congestionati dal traffico generato dai N'orr. I N'orr vi racconteranno che sono governati da "Sardakk la Regina Madre" ma questo fatto sembra essere più una tradizione che realtà vera e propria. Nessuno ha mai incontrato la mitica "madre" nessuna documentazione di altri mondi conferma la verità di questa esistenza. Il reale comandante, accettato dallo stato dei N'orr, è il Delegato della Regina, un maschio N'orr al comando diretto degli affari culturali, economici e militari della razza. La lunghezza del comando del Delegato ed il processo di elezione sembrano essere decisi da una fratellanza segreta denominata la "Prole Velata" nella quale si trova il vero potere dei N'orr. L'inviato e la Prole Velata sovrintendono la rapida espansione delle forze militari e della flotta dei N'orr. I soldati della Elite Tekklar sono l'orgoglio del loro popolo. I Tekklar si allenano esclusivamente nella regione polare meridionale, dove i più deboli muoiono ed i più forti divengono G'hom: membri del prestigioso ordine Tekklar, considerati come cavalieri dai N'orr e temuti in tutta la galassia. Così come Quinarra lentamente orbita, e così come le stelle iniziano nuovamente a trovarsi nelle giuste costellazioni, la Prole Velata sa che il momento di sciamare sta nuovamente arrivando. E questa volta lo sciame coprirà le stelle.



FEDERAZIONE DI SOL

UNITA' DI PARTENZA TECNOLOGIE DI PARTENZA

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 5 Forze di Terra | - Deflettori Antimassa |
| 2 Unità Trasporto | - Cibernetica |
| 1 Torpediniera | |
| 1 Bacino Spaziale | |

ABILITA' SPECIALI

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

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

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"

BENI DI COMMERCIO



RIFORNIMENTI ALLA FLOTTA

AREA DI ALLOCAZIONE STRATEGICA

POOL DI COMANDO



La Federazione di Sol

Annidati nella terza orbita di Sol si trova il sistema di Jord, l'antica sede della razza umana. Pochi pianeti possono competere con la diversità di climi, stagioni ed ecosistemi di Jord. Molto del suo benessere è attribuito alla sua enorme luna, che causa le drammatiche variazioni delle maree degli oceani di Jord, e che si suppone inoltre essere anche la ragione delle diverse tipologie di attività e delle variazioni meteorologiche. La maggior parte dell'orbita di Jord, così come quella della luna, è affollata dal traffico stellare dovuto alle stazioni orbitanti e lunari. Le astronavi militari, che espongono il simbolo di Sol, sono spesso ormeggiate a ridosso delle ingombranti piattaforme militari nell'orbita di Jord o alla base spaziale Churchill Prima che si trova nella quarta orbita del sistema, sul pianeta rosso.

Gli umani stessi rappresentano la più numerosa e varia specie della galassia. Da quando scoprirono il motore ad impulso, gli umani partirono da Jord per iniziare le esplorazioni spaziali e continuano tuttora ad esplorare gli angoli più remoti dello spazio. Gli Umani possono essere trovati in ogni punto della galassia e sembrano avere delle grandi doti intellettive e grandi capacità nell'uso delle loro abilità. Gli insediamenti e le colonie umane possono essere trovate ovunque, ci possono essere servitori, commercianti, cartografi, esploratori, mercenari, studenti, imprese costruttrici, contrabbandieri, scienziati, diplomatici, etc. E' comunemente riconosciuto dagli storici galattici che la diversità delle capacità della razza umana sia stata il fattore determinante per sfuggire all'annichilimento o l'estinzione di questa razza.

Di tutti i miliardi di umani che vivono nella galassia, e i cui avi provenivano dal sistema di Sol, molti non provano lealtà o si sentono in qualche modo legati da parentela con la Federazione di Sol degli umani di Jord. Alcuni provano un senso di amicizia per via delle tradizioni, mentre pochi rimangono devoti a Sol e alle sue regole. Essendo stata l'ultima civiltà ad esser ammessa nel concilio imperiale, è ironico che Sol sia stata la prima a dichiarare apertamente guerra al fallimentare impero. E' stata una flotta di Sol che ha sparato il primo colpo contro il l'assedio dei Letnev al passaggio di Quann, portando il conflitto ad una escalation, fino a giungere ad una guerra su scala galattica conosciuta come le Guerre del Crepuscolo.

La Federazione delle Nazioni di Sol è governato da un Primo Ministro eletto ogni due anni, che ha il controllo esecutivo dell'economia, del budget e dell'esercito di Sol. I poteri esecutivi del Primo Ministro sono tenuti sotto controllo da tre diversi organi di direzione: il Consiglio delle Leggi, il Senato del Popolo e l'Unione delle Industrie. I quattro organi di direzione della Federazione risiedono tutti centralmente, situati nella gigantesca metropoli di New Moscow, un convulso centro di politica, commercio e di enorme sapere.

L'attuale Primo Ministro, Juan Salvador Tao, sta preparando una nuova era che sa essere in rapida evoluzione fin da prima della sua elezione. E' ansioso di espandere la colonizzazione ufficiale di Sol ancora una volta, specialmente annettendo le vecchie colonie di Centauri, Gral e Quann. Sa benissimo che l'equilibrio del potere sta cambiando e che l'universo sarà nuovamente governato da un unico impero. Il Primo Ministro è certo che la sua Federazione prevarrà durante il prossimo conflitto e l'inevitabile guerra galattica. La flotta di Sol sta soltanto aspettando il suo comando per colpire i sistemi vicini. Presto il destino degli umani si compirà completamente e gli altri mondi saranno sotto il loro comando.



IL REGNO DI XXCHA

UNITA' DI PARTENZA TECNOLOGIE DI PARTENZA

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------|
| 1 Bacino Spaziale | - Deflettori Antimassa |
| 3 Caccia | - Compensatori Ambientali |
| 1 Sistema di Difesa Planetaria (PDS) | |
| 1 Unità Trasporto | |
| 2 Forze di Terra | |
| 2 Incrociatore | |

ABILITA' SPECIALI

Quando esegui l'Abilità Secondaria della Strategia Diplomatica, puoi eseguire invece l'Abilità Primaria. Immediatamente dopo che una Carta Politica è stata pescata e letta, puoi spendere un Contatore di Comando dalla tua Allocazione Strategica per cancellare la carta ed obbligare a pescare un'altra Carta Politica. I tuoi avversari ricevono -1 a tutti i tiri di combattimento contro di te durante il primo round di combattimento di tutte le Battaglie Spaziali e Battaglie di Invasione.

IL ROUND DI GIOCO

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

L'AZIONE TATTICA

- Attivare un sistema
- Muovere navi nel sistema
- Fuoco dei PDS
- Battaglie Spaziali
- Sbarco Planetario
- Combattimento di Invasione
- Produzione Unità

BATTAGLIE SPAZIALI

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

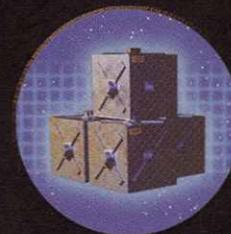
COMBATTIMENTO DI INVASIONE

- Prima di Combattere:
- verificare i Bombardamenti
 - verificare il Fuoco dei PDS
- Tirare i Dadi di Combattimento
 - 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

Il Regno di Xxcha

Anche le più antiche cronache riconoscono l'antico regno dei rettili Xxcha come la prima delle grandi civiltà interstellari. Annidata al centro di una prosperosa sezione di spazio, giacciono i pianeti gemelli degli Xxcha, Archon Ren e Archon Tau, bagnati dalla debole luce della stella Xxlak. Anche se gli Xxcha chiamano i due pianeti "gemelli", un osservatore esterno, noterebbe immediatamente che il grigio e scuro Archon Tau non è in nessun modo simile al brillante, florido e verde Archon Ren. In ogni punto del perduto impero dei Lazax, gli Xxcha erano considerati la più pacifica, docile e appagata delle principali civiltà. A differenza delle altre razze, non avevano progetti di espansione di potere o territoriale durante L'Era dell'Oscurità. Gli Xxcha, diversamente dai Lazax, videro crescere il germoglio del pericolo della galassia. Tentarono infruttuosamente di avvertire i Lazax del pericolo, e lottarono per far dialogare le varie razze, nonostante la crescente inimicizia che si stava diffondendo tra le razze. Un potente consigliere Lazax di nome Ibna Vel Syd ascoltò gli avvertimenti dei Lazax, ma anch'egli non poté nulla per rimuovere il falso senso di sicurezza che l'imperatore provava. Poi, arrivò la catastrofe. La crisi dei Quann eruppe in una guerra improvvisa, e i Letnev, guidati dal Barone Daz Arrokan I, si mossero alla conquista del ricco sistema degli Xxcha. Gli Xxcha, impreparati e disarmati, utilizzarono la loro formidabile capacità di negoziare e la loro amabilità, per giungere ad un accordo nel quale riuscirono a cedere solo Archon Tau agli invasori, mentre conservarono una certa autonomia su Archon Ren, sebbene sottoposta alla supervisione dei Letnev. Gli Xxcha, non erano degli sciocchi, ed erano ben consci della natura delle promesse fatte dai Letnev e dell'inutilità dell'accordo. L'accordo sarebbe durato soltanto finché il Baronato fosse stato occupato in guerra da qualche altra parte. Gli Xxcha, sapevano che con il passare del tempo, i Letnev sarebbero tornati a richiedere il resto del loro bottino e che quindi sarebbero stati schiavizzati. Fu così che per la prima volta nella loro storia, gli Xxcha iniziarono a creare le loro prime armi e ad addestrare il loro primo esercito. In boschi segreti ed in valli nascoste, il re degli Xxcha, tristemente, vide il suo popolo trasformarsi in guerrieri. Dopo meno di una decade dall'occupazione di Archon Tau, la flotta dei Letnev subì una incredibile sconfitta contro i Sol nel sistema di Gral. Dopo pochi cicli da quella battaglia, la flotta "Phoenix" dei Sol entrò nel sistema di Xxlak e iniziò una battaglia contro i Letnev nella basi fortificate su Archon Tau. I conseguenti bombardamenti e le battaglie durarono almeno due anni, alla fine gli invasori Letnev furono sconfitti, ma ad un costo altissimo. L'ecologia di Archon Tau fu distrutta al di là di ogni comprensione. Quello che una volta era il gemello del verde e lussureggiante Archon Ren era adesso ridotto ad un ammasso di tossici, crateri bruciati. Le sue foreste erano bruciate. Polvere e cenere si diffusero su tutto il pianeta come un inverno durato migliaia di anni, uccidendo la maggior parte degli animali e delle piante. Adesso, ripresosi dal disastro di Archon Tau, il regno di Xxcha prospera sul generoso Archon Ren. Per la maggior parte ricoperto da rigogliose foreste, piccoli oceani e giungle piene di frutti, Archon Ren è ricco di minerali, energia, acqua e qualunque tipo di generi alimentari. La civiltà degli Xxcha vive in miriadi di villaggi sugli alberi e di città. L'unica metropoli è la città gigante di Kklaj, che si trova nell'emisfero meridionale del pianeta. Kklaj è il luogo dove si trova il trono del Re degli Xxcha, con il suo enorme palazzo interamente scolpito nel legno Q'waar, e con i suoi giardini di fiori che si dipanano per miglia fino al centro della città. Gli Xxcha sono essenzialmente pacifici, lenti e meditabondi. Hanno un grande rispetto delle loro città e dei loro nobili. Un comune passatempo dei maschi e delle femmine Xxcha è quello di discutere del significato e delle origini del fumare le radici in pipe dal lungo gambo. Le giungle ed i laghi di Archon Ren sono incredibilmente privi di insetti, per cui spesso le foreste e le giungle del pianeta sono invivibili. Anche se gli Xxcha credono nella dottrina della pace e del negoziato, non si piegheranno mai più ad una invasione straniera. I viaggiatori che giungono al sistema di Xxlak vengono spesso impressionati dai Cacciatorpedinieri stellari di pattuglia e dalle truppe scelte Xxlun che si addestrano. Nonostante gli Xxcha possano sembrare lenti ed impacciati da un pesante corpo rettile, quando vengono stuzzicati, gli Xxcha sono incredibilmente forti e veloci. La pallida ombra di Archon Tau è visibile, come una ferita, nel cielo degli Xxcha. La vista di questa pianeta è fonte di eterno dolore per gli Xxcha ed è un ricordo indelebile del costo della loro sottomissione. Gli Xxcha non vivranno mai più questa tragedia. Ccrysus, il Re degli Xxcha, sa bene che per l'interesse di una galassia pacifica, gli Xxcha devono giungere al Trono imperiale e devono essere saggi per tutti.



LE TRIBU' YSSARIL

UNITA'

- DI PARTENZA**
- 1 Bacino Spaziale
 - 5 Forze di Terra
 - 1 Sistema di Difesa Planetaria (PDS)
 - 2 Unità Trasporto
 - 1 Incrociatore
 - 2 Caccia

TECNOLOGIE

- DI PARTENZA**
- Deflettori Antimassa
 - Trasportatori XRD

ABILITA' SPECIALI

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

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

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

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

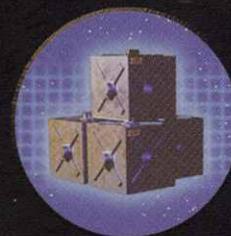
COMBATTIMENTO DI INVASIONE

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

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



Le Tribù Yssaril

Vicino alla Mahact Plateau, all'angolo opposto del Passaggio delle Lacrime, ma posizionato in un'area più ricca e più distante, splende la stella Mylock ed i suoi pianeti abitabili, Shalloq e Retillion. Come ricordato anche nei più antichi annali, Retillion è conosciuta per la sua buonissima radice di menn. Da tutto l'impero Lazax, molte colonie di agricoltori si stabilirono su Retillion, coltivando le radici lungo tutte le aromatiche e fragranti spiagge delle paludi di Fianni. Negli anni dell'imperatore Lazax Munhan Las Idu, la colonizzazione si espanse drasticamente. Non molto dopo l'inizio dell'espansione delle coltivazioni, tuttavia, le cose iniziarono a peggiorare su Retillion: le macchine agricole venivano sabotate, le fattorie isolate venivano distrutte, gli abitanti del pianeta uccisi da un nemico invisibile che colpiva non appena le nebbie della palude iniziavano a coprire la terra. L'impero inviò i rinforzi ed i coloni, in poco tempo, realizzarono che erano sotto attacco in modo sistematico da parte della razza nativa del pianeta, dei piccoli camaleonti di colore verde e con larghi occhi gialli luminescenti. Questi aborigeni avevano la capacità di "dissolversi", diventando virtualmente invisibili agli occhi dei coloni e divennero una grande minaccia alla crescita incredibile delle fattorie che si spostarono ai margini delle smisurate paludi. Era chiaro che i nativi erano una razza primitiva, ma fiera, intelligente ed implacabile nel loro intento di fermare l'invasione di fattorie alle loro paludi. Dai pochi primi prigionieri, si scoprì che si chiamavano "Yssaril" e che una grande rete di villaggi e tribù si trovava nella palude Fianni. Impazienti di ripristinare i propri rifornimenti della loro beneamata radice di menn, i Lazax inviarono la loro ventunesima divisione a sopprimere la ribellione degli Yssaril, concedendo alla divisione il mandato per riiniziare l'espansione delle fattorie. Durante questi sanguinosi anni, migliaia di Yssaril furono catturati e spediti ai governi o venduti in tutta la galassia per studio o per gli sport di caccia. Anche se le coltivazioni ripresero, la divisione militare dei Lazax non eliminò completamente gli Yssaril. I piccoli verdi Yssaril si adattarono al metodo di guerra di Lazax, si impradonirono ed iniziarono ad usare le loro armi, la Palude Fianni presto divenne un imbarazzante cimitero per i soldati Lazax. Fu durante l'Era del Crepuscolo che le grandi razze impararono ad utilizzare il potenziale degli intelligenti Yssaril utilizzandoli come spie e per le varie operazioni coperte. Per centinaia di anni, gli Yssaril impararono come rubare, ad utilizzare la tecnologia ed il potere delle informazioni. Insieme alla loro naturale abilità di divenire praticamente invisibili, gli Yssaril intuirono presto il loro potenziale e fondarono una potente e temuta Gilda di Spie. Dai proventi derivati dalla Gilda, gli Yssaril aggiunsero un incredibile fonte di guadagno alla loro civiltà e allo sviluppo di Retillion. Con questo potere e questa influenza, riuscirono a convincere i Lazax ad abbandonare il pianeta (avrebbero comunque continuato a ricevere i rifornimenti di radice di menn). Dopo poche generazioni, gli Yssaril divennero industriosi, educati e ambiziosi. Anche se è sempre estremamente potente in cerchie ristrette, la Gilda oggi funziona come principale organo di governo delle nazioni unite degli Yssaril. La gilda elegge il proprio leader dalla propria fazione di signori degli assassini. Il leader principale, Cqaark, governa una potente civiltà di intelligenti, determinate ed ambiziose persone: una persona che storicamente ha lasciato agli Yssaril un po' di amore per le altre grandi razze. Fin da quando i Lazax partirono, nessun'altra razza è mai stata ammessa a Retillion. La capitale Yssaril Wuecca si trova da qualche parte nel profondo della palude di Fianni, la sua esatta locazione è sconosciuta a tutti, tranne che agli Yssaril. Ufficialmente, tutti i lavori, gli scambi e le operazioni coperte avvengono dal pianeta Shalloq, che gli Yssaril hanno colonizzato subito dopo aver guadagnato la loro indipendenza dai Lazax. La sola città Yssaril attualmente conosciuta alle civiltà estranee è la città di Mojeb su Shalloq. Da qui, o da Haarsuth la grande stazione orbitante di Shalloq, gli Yssaril ricevono gli emissari stranieri, i mercanti ed i visitatori. Gli arroganti e feroci Yssaril stanno pian piano iniziando a guardare al di là dei propri confini ed al di là delle entrate della Gilda. Nascosta nell'ombra del pianeta Shalloq, e tenuta segreta al resto della galassia da metodi segreti, nei quali gli Yssaril eccellono, una grande flotta di invasione è stata costruita. Il resto della galassia rabbrivirebbe se fosse informato dall'udito ed dagli occhi invisibili degli Yssaril, sarebbe terribile se conoscesse le spietate ambizioni imperiali del piccolo popolo verde.