ALIANÇA VUIL'RAITH
ACORDO DE CARNE

Quando você produzir caças ou unidades de infantaria:

Até 2 dessas unidades não contam contra seu limite de PRODUÇÃO.

ALIANÇA HACAN
EMBAIXADA DE KENARA

Quando votar:

Você pode gastar quantos bens de comércio quiser; dê 2 votos adicionais por cada bem de comércio gasto.

ALIANÇA LETNEV
FORNECIMENTO DE MATERIAIS

Após 1 de suas unidades usar SUPORTAR DANO:

Você pode ganhar 1 bem de comércio.

ALIANÇA PRATEADA
ESCOLTA DE ATAQUE

Quando 1 ou mais de suas unidades fizer uma rolagem de uma habilidade de unidade:

Você pode escolher 1 dessas unidades para rolar 1 dado extra.

ALIANÇA CREUSS
SENTINELA DO PORTAL

Após suas naves se moverem:

Para cada nave que tenha um valor de capacidade e se moveu por 1 ou mais buracos de minhoca, você pode colocar 1 caça de seus reforços com essa nave, se tiver capacidade sobrando no sistema ativo.

ALIANÇA LIZIX
SISTEMAS INTEGRADOS

Unidades que possuem ESCUDO PLANETÁRIO não lhe impedem de usar BOMBARDEIO.

ALIANÇA ARBOREC
HARMONIA PELA COEXISTÊNCIA

Após outro jogador ativar um sistema que contenha 1 ou mais de suas unidades que tenham PRODUÇÃO:

Você pode produzir 1 unidade naquele sistema.

ALIANÇA IMPERIANA
ACESSO AO ARQUIVO

Após outro jogador mover naves para um sistema que contenha 1 ou mais de seus marcadores de comando:

Você pode devolver esse marcador para os seus reforços.

ALIANÇA JOL-NAR
CONCESSÃO PROFUNDA

Após rolar os dados de habilidade de uma unidade:

Você pode rerrolar quantos desses dados quiser.

ALIANÇA NAAZ-ROKHA?

DART E TAI, NEM MAIS NEM MENOS

Após ganhar o controle de um planeta que era controlado por outro jogador:

Você pode explorar esse planeta.

ALIANÇA SAAR

RELÉ MELDWAY

Quando você produzir caças ou infantarias:

Você pode colocar cada uma dessas unidades em qualquer uma das suas docas espaciais que não estejam bloqueadas.

ALIANÇA UL

RECOMPENSA ELÍSIA

Quando uma ou mais de suas unidades usar PRODUÇÃO:

Você pode ganhar 1 bem de comércio.

ALIANÇA NAALU

FEITICEIRA DA CORTE

Você pode produzir 1 caça adicional pelo custo deles; essas unidades adicionais não contam contra o seu limite de **PRODUÇÃO**.

ALIANÇA NÔMADE

RELÓGIO DE NAVARCO

Você pode produzir sua nave-almirante sem gastar recursos.

ALIANÇA SOL

APOIO POPULAR

No início de um combate terrestre em um planeta que você controle:

Você pode colocar 1 infantaria dos seus reforços nesse planeta.

ALIANÇA MENTAK?

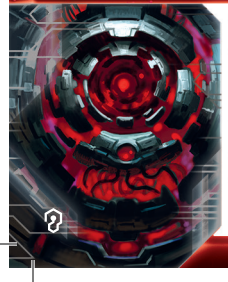
MELHORES AMIGOS PARA SEMPRE

Após vencer um combate espacial:

Você pode forçar o seu oponente a lhe dar 1 nota promissória de sua mão.

ALIANÇA NEKRO

COMPUTAÇÃO EM PARALELO



Após ganhar uma tecnologia:

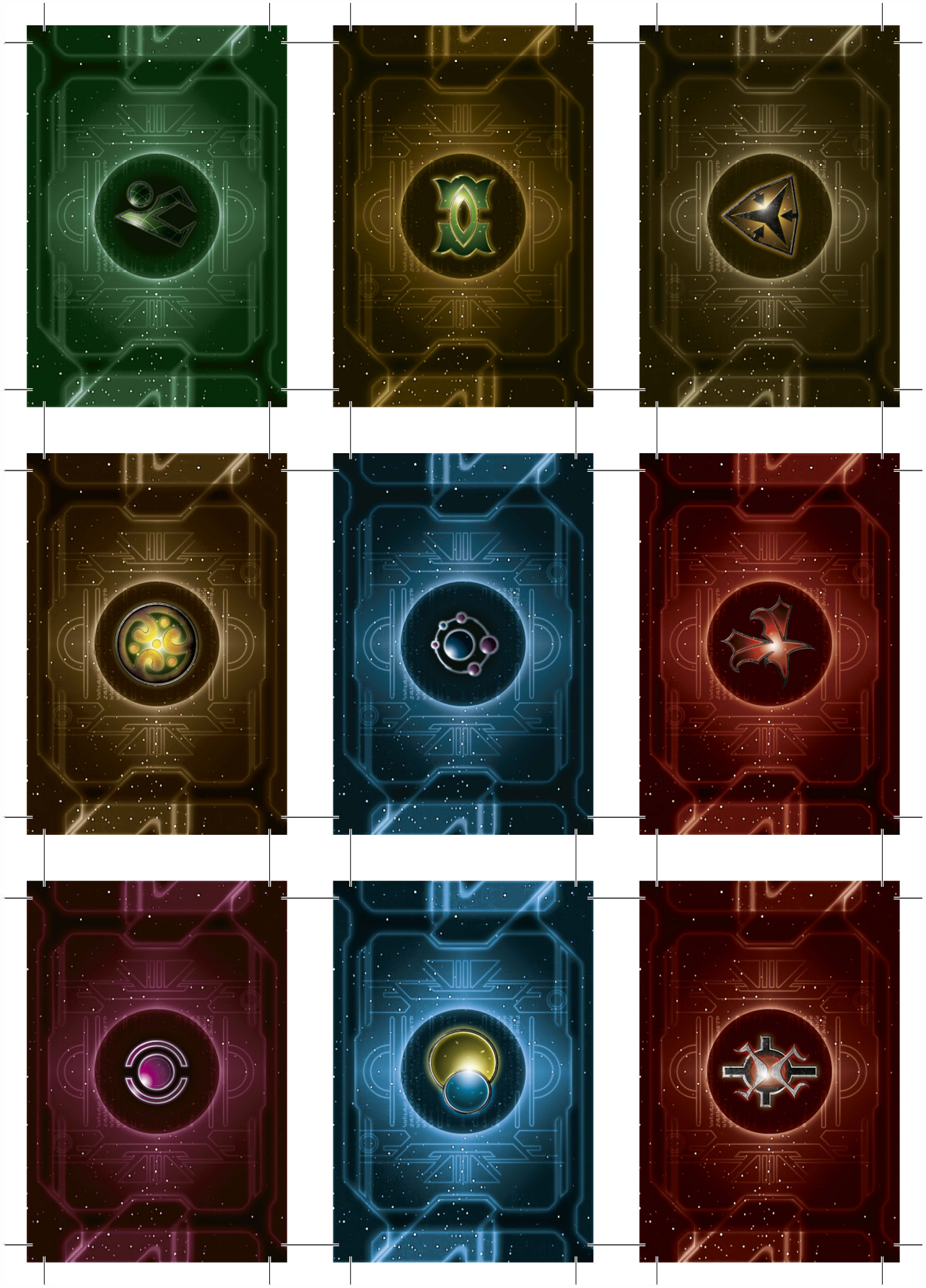
Você pode comprar 1 carta de ação.

ALIANÇA N'ORR

LEGIÃO ESTRANGEIRA DE VALQUÍRIA

Durante o passo de "Alocar Forças Terrestres":

Você pode alocar até 1 força terrestre de cada planeta no sistema ativo e de cada planeta em sistemas adjacentes que não contenham 1 de seus marcadores de comando.



ALIANÇA YIN
TRANSMISSÃO DO TEAR

Esta carta satisfaz um pré-requisito de tecnologia verde.

Você pode produzir 1 infantaria extra pelo custo deles; essas unidades adicionais não contam contra o seu limite de **PRODUÇÃO**.

ALIANÇA MUAAT
SANÇÃO DO TRIBUNAL

Após gastar um marcador de seu acervo deestratégia:

Você pode ganhar 1 bem de comércio.

NÚCLEO DYNAMIS

Enquanto esta carta estiver na sua área de jogo, seu valor de commodities é aumentado em 2.

AÇÃO: Exclua esta carta para ganhar Bens de Comércio igual ao seu valor impresso de commodities +2.

+2

Dart e Tai ficaram hipnotizados pela massa rodopiante. Nenhum dos dois tinha ideia do que era, mas ambos tinham bastante certeza de que estavam prestes a se aposentar.

ALIANÇA XXCHA
LISTA DE QANOJ

Cada planeta que você esgotar para dar votos dá 1 voto adicional.

Efeitos de jogo não lhe impedem de votar em uma pauta.

"ALIANÇA" MAHACT
SERVO DOS REIS

Durante a preparação do jogo, você deve colocar um de seus marcadores de comando no acervo de frota do jogador Mahact; esta ficha não pode ser descartada ou gasta.

NANO-FORJA

AÇÃO: Anexe esta carta a um planeta não lendário, não natal que você controle; seus valores de recurso e influência são aumentados em 2 e ele é um planeta lendário. Esta ação não pode ser feita depois de anexada.

Destinada a trazer prosperidade, a forja foi transformada em um instrumento de guerra.

+2

+2

ALIANÇA WINNU
ENDOSSO IMPERIAL

Durante o combate:

Aplique +2 ao resultado da rolagem de combate de cada uma de suas unidades no sistema de Mecatol Rex, no seu sistema natal e em cada sistema que contenha um planeta lendário.

ALIANÇA YSSARIL
NÃO É BEM TRAIÇÃO

Após outro jogador ativar um sistema que contenha suas unidades:

Você pode olhar as cartas de ação, notas promissórias ou objetivos secretos desse jogador.

JR-XS455-O
PROTÓTIPO TITÃ PERDIDO

AÇÃO: Esgote este agente e escolha um jogador; esse jogador pode gastar 3 recursos para colocar uma estrutura em um planeta que ele controle. Se ele não o fizer, ganha um Bem de Comércio.

OS ARBOREC

SINFONIA DE FUNGOS

3

TECNOLOGIA INICIAL
- Perímetro de Defesa Magen

UNIDADES INICIAIS

1 porta-naves	4 infantaria
1 cruzador	1 doca especial
2 caças	1 SPD

HABILIDADES DE FACÇÃO
- Sua infantaria pode produzir unidades adicionais
- Você não pode produzir infantaria nas docas espaciais
- Você ganha uma infantaria grátis por rodada do jogo

LÍDERES DA FACÇÃO
- Atualiza uma nave para uma nave melhor
- Produz uma unidade quando outro jogador ativa seu sistema
- Produz qualquer número de unidades pelo tabuleiro de jogo

TECNOLOGIAS
- Sua infantaria pode produzir unidades adicionais
- Você pode mover infantarias entre seus planetas adjacentes

PROMISSÓRIA
Permite que outros interrompam a agressão quando seus sistemas são ativados

NAVE-ALMIRANTE
Pode produzir unidades

MECHA
Pode substituir infantaria e produzir unidades

SISTEMA NATAL
Nestphar: 3 2

COMPLEXIDADE

O BANDO PRATEADO

PÁSSAROS SENTINELAS ZELOSOS

3

TECNOLOGIA INICIAL
Escolha dois:
- Motivador Neural
- Ferramentas Sarween
- Marcação de Plasma

UNIDADES INICIAIS

1 porta-naves	5 infantaria
2 contratorpedeiros	1 doca espacial
2 caças	1 SPD

HABILIDADES DE FACÇÃO
- Você sempre vota primeiro, mas ganha votos extras
- Sua barreira anti-caça pode atingir outras naves
- Seus contratorpedeiros podem transportar unidades

LÍDERES DA FACÇÃO
- Coloca suas forças terrestres em planetas adjacentes
- Rola dado extra para habilidades de unidade
- Reorganiza suas frotas no tabuleiro do jogo

TECNOLOGIAS
- Seus contratorpedeiros podem às vezes destruir forças terrestres
- Suas estruturas impedem movimento e dão produção

PROMISSÓRIA
Permite que outros joguem um dado extra de habilidades de unidade

NAVE-ALMIRANTE
Protege de artilharia espacial as suas naves nesse sistema

MECHA
Não conta contra a capacidade ao ser transportado

SISTEMA NATAL
Arretze: 2 0
Hercant: 1 1
Kamdorn: 0 2

COMPLEXIDADE

O CABAL VUIL'RAITH

DEVORADORES INTERDIMENSIONAIS

2

TECNOLOGIA INICIAL
- Rotinas de Automontagem

UNIDADES INICIAIS

1 encouraçado	3 caças
1 porta-naves	3 infantaria
1 cruzador	1 doca espacial

HABILIDADES DE FACÇÃO
- Você captura unidades
- Pode usar unidades capturadas para pesquisar melhorias ou produzir unidades desse tipo
- Suas docas são fendas de gravidade, não rola dados ao sair

LÍDERES DA FACÇÃO
- Converte mercadorias do jogador, mas captura uma de suas unidades
- Produz caças e infantaria além do seu limite de produção
- Tem a chance de capturar frotas adjacentes às suas docas espaciais

TECNOLOGIAS
- Suas docas espaciais podem suportar muitos caças
- Captura unidades dos reforços de jogadores próximos

PROMISSÓRIA
Permite que outros se movam mais e passem fendas de gravidade com segurança

NAVE-ALMIRANTE
Captura unidades destruídas, incluindo as suas próprias

MECHA
Captura sua própria infantaria destruída em seu planeta

SISTEMA NATAL
Acheron: 4 0

COMPLEXIDADE

AS BRASAS DE MUAT

MESTRES FORJADORES ESTELARES

4

TECNOLOGIA INICIAL
- Marcação de Plasma

UNIDADES INICIAIS

1 sol bélico	4 infantaria
2 caças	1 doca espacial

HABILIDADES DE FACÇÃO
- Inicia com um sol bélico
- Você pode gastar marcadores de comando para criar novos caças e contratorpedeiros
- Suas naves podem se mover por supernovas

LÍDERES DA FACÇÃO
- Produz unidades extras no seu sol bélico ou nave-almirante
- Ganha bens de comércio ao gastar marcadores de comando
- Transforma um sistema em super-nova, destruindo unidades e planetas

TECNOLOGIAS
- Seu sol bélico tem movimento 3
- Você pode se mover para supernovas e produzir novas unidades lá

PROMISSÓRIA
Permite que outros ganhem tecnologia de sol bélico

NAVE-ALMIRANTE
Pode criar cruzadores em seu sistema

MECHA
Cria infantaria quando você forja unidades adicionais

SISTEMA NATAL
Muaat: 4 1

COMPLEXIDADE

OS IMPERIANOS

OBSERVADORES ENIGMÁTICOS

4

TECNOLOGIA INICIAL
- Exploração de Energia Escura

UNIDADES INICIAIS

2 porta-naves	4 infantaria
1 contratorpedeiro	1 doca espacial
2 caças	

HABILIDADES DE FACÇÃO
- Nebulosas não afetam o movimento de suas naves
- Você pode permitir que outros se movam através de suas naves

LÍDERES DA FACÇÃO
- Ganha tokens de comando ao se mover para espaços sem planetas
- Libera unidades em um sistema ao outro jogador mover-se para lá
- Reabastece marcadores de fronteira e explora os que você tenha naves

TECNOLOGIAS
- Naves se movem mais quando próximo a anomalias
- Quem mover-se para seus sistemas deve lhe dar uma promissória

PROMISSÓRIA
Forma um pacto com os Imperianos por votos ou bens de comércio

NAVE-ALMIRANTE
Pode reparar naves danificadas adjacentes

MECHA
Pode sabotar cartas de vizinhos

SISTEMA NATAL
A Escuridão 3 4

COMPLEXIDADE

OS ESPECTROS DE CREUSS

ESPECTROS SHALERI

4

TECNOLOGIA INICIAL
- Propulsor de Gravidade

UNIDADES INICIAIS

1 porta-naves	4 infantaria
2 contratorpedeiros	1 doca espacial
2 caças	

HABILIDADES DE FACÇÃO
- Buracos de minhoca alfa e beta são adjacentes para você
- Suas naves se movem mais ao sair de buracos de minhoca
- Seu sistema natal fica fora do tabuleiro

LÍDERES DA FACÇÃO
- Conectam a maioria dos buracos de minhoca
- Produzem caças quando se movem por buracos de minhoca
- Trocam a posição de dois sistemas com buracos de minhoca

TECNOLOGIAS
- Você pode colocar tokens de buraco de minhoca
- Causa um de dano ao combater em um buraco de minhoca

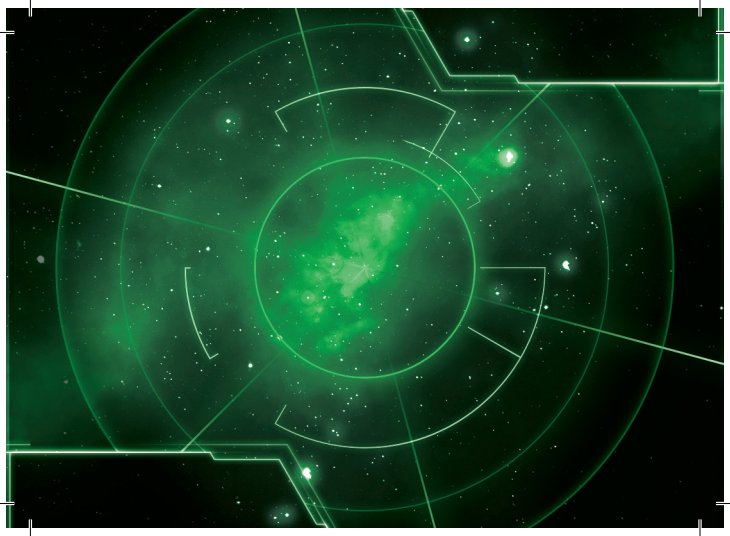
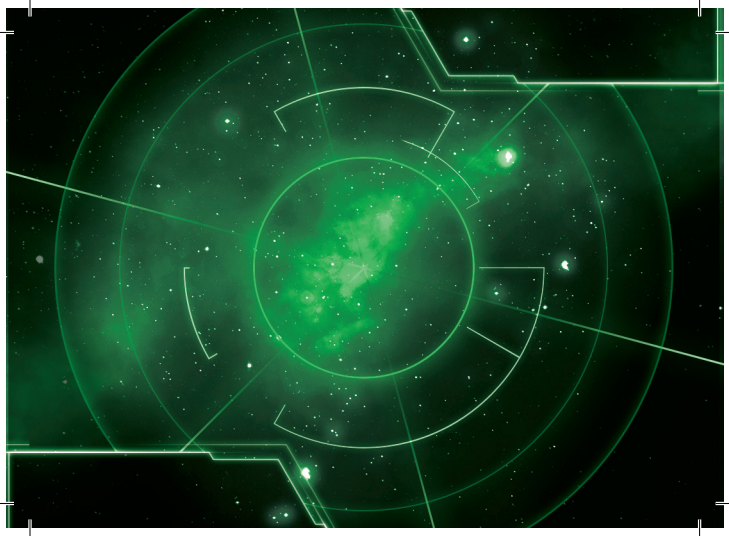
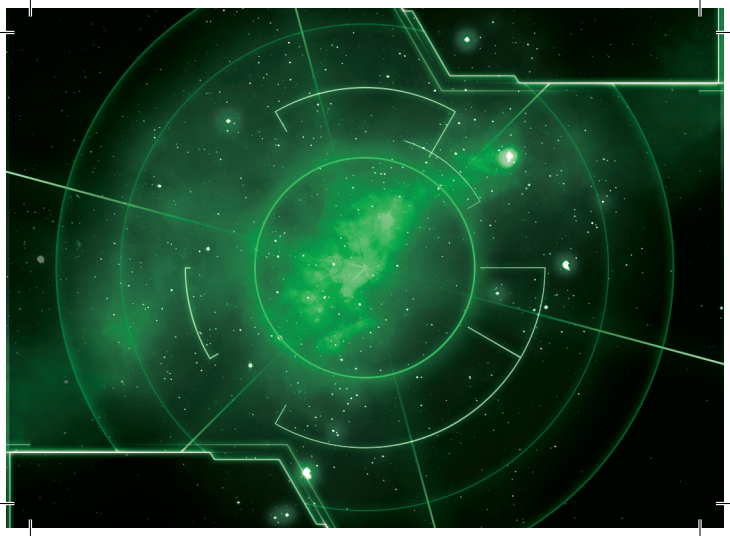
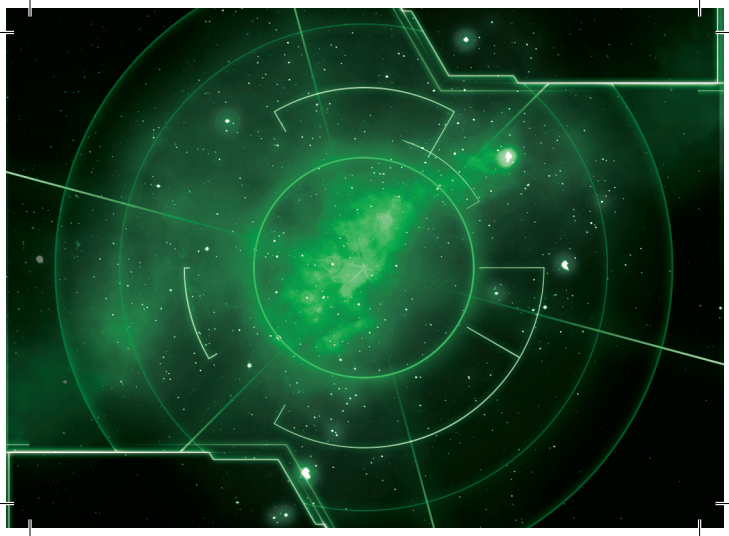
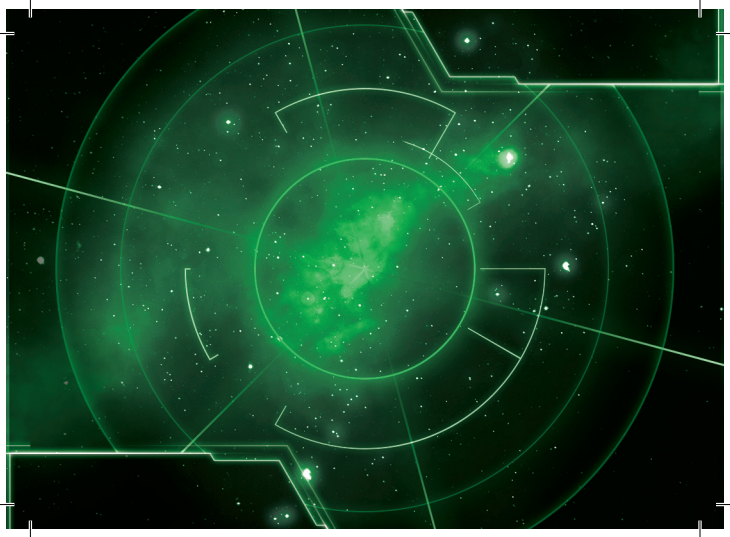
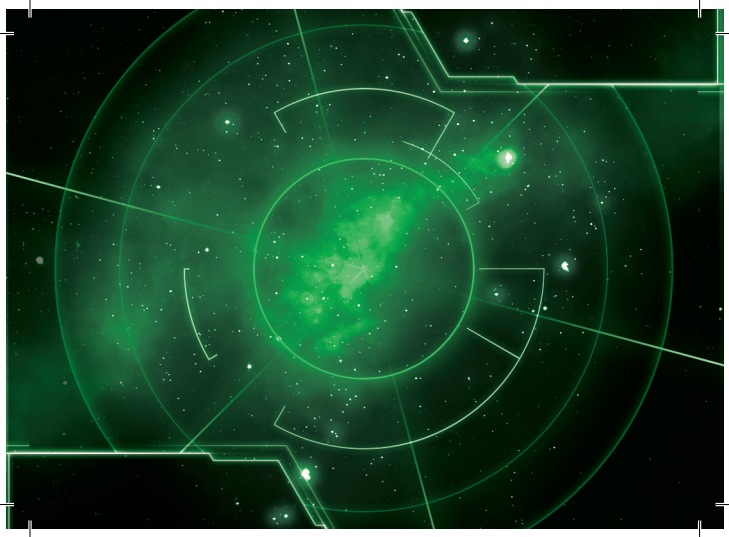
PROMISSÓRIA
Permite que outros coloquem tokens de buraco de minhoca

NAVE-ALMIRANTE
Contém um buraco de minhoca móvel ligado ao seu sistema natal

MECHA
Pode colocar tokens de buraco de michoca

SISTEMA NATAL
Creuss: 4 2

COMPLEXIDADE

OS EMIRADOS DE HACAN

MESTRES DO COMÉRCIO

6

TECNOLOGIA INICIAL
- Defletores Antimatéria
- Ferramentas Sarween

UNIDADES INICIAIS
2 porta-naves, 1 cruzador, 2 caças, 4 infantaria, 1 doca espacial

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Pode reabastecer mercadorias sem gastar um marcador
- Pode trocar com jogadores que não são seus vizinhos
- Pode trocar cartas de ação com outros jogadores

LÍDERES DA FACÇÃO
- Reabastece mercadorias para você e um outro jogador
- Permite que você gaste bens de comércio para votos adicionais
- Ignora o custo de todas as unidades em uma produção

TECNOLOGIAS
- Cria bens de comércio para você e outro jogador
- Permite forçar uma troca de carta de estratégia

PROMISSÓRIA
Permite que outros façam trocas sem ser vizinhos

NAVE-ALMIRANTE
Pode ganhar bônus de combate gastando um bem de comércio

MECHA
Pode trocar o planeta em que ele está com outros jogadores

SISTEMA NATAL
Arretze: 2 1
Hercant: 1 1
Kamdorn: 0 1

COMPLEXIDADE

AS UNIVERSIDADES DE JOL-NAR

PESQUISADORES BRILHANTES

4

TECNOLOGIA INICIAL
- Motivador Neural
- Defletores Antimatéria
- Ferramentas Sarween
- Marcação de Plasma

UNIDADES INICIAIS
1 encouraçado, 2 porta-naves, 1 caça, 2 infantaria, 1 doca espacial, 2 SDP

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Suas unidades são um pouco piores em combate
- Pesquisa tecnologia pagando menos
- Ignora um requisito para tecnologia que não for de aprimoramento de unidade

LÍDERES DA FACÇÃO
- Pode sacrificar infantaria em vez de gastar recursos para pesquisar
- Rerrola dados nas habilidades de unidade
- Permite alterar quais tecnologias você pesquisou em cada cor

TECNOLOGIAS
- Ganha bens de comércio quando outros ativam seus sistemas
- Permite movimentar suas unidades entre sistemas

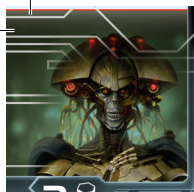
PROMISSÓRIA
Permite que outros ganhem tecnologia quando você pesquisa

NAVE-ALMIRANTE
Produz acertos extras quando rola um 9 ou 10

MECHA
Fortalece sua infantaria no planeta

SISTEMA NATAL
Jol: 1 2
Nar: 2 3

COMPLEXIDADE



A REDE MENTAL LIZIX

OS ÚLTIMOS LAZAX

2

TECNOLOGIA INICIAL
- Motivador Neural
- Marcação de Plasma

UNIDADES INICIAIS
1 encouraçado, 1 porta-naves, 3 caças, 5 infantaria, 1 doca espacial, 1 SDP

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Pode controlar estruturas após invadir planetas
- Naves podem usar bombardeio após cada rodada de combate
- Seus encouraçados podem transportar unidades extra

LÍDERES DA FACÇÃO
- Transformam infantaria em mechas
- Ignora unidades inimigas que impediriam bombardeio
- Mover seus encouraçados para um sistema vazio a qualquer distância

TECNOLOGIAS
- Seus encouraçados tem bombardeio mais eficaz
- Pague para ignorar pré requisitos de tecnologias

PROMISSÓRIA
Permite que outros ganhem um marcador de comando

NAVE-ALMIRANTE
Seus acertos devem ser atribuídos a naves que não são caças

MECHA
Pode usar bombardeio como se fosse uma nave

SISTEMA NATAL
[0,0,0]: 5 0

COMPLEXIDADE

A BARONIA DE LETNEV

BUROCRATAS MILITARES

2

TECNOLOGIA INICIAL
- Defletores Antimatéria
- Marcação de Plasma

UNIDADES INICIAIS
1 encouraçado, 1 porta-naves, 1 contratorpedeiro, 1 caça, 3 infantaria, 1 doca espacial

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Você pode gastar bens de comércio para rerrolar dados em combate espacial
- O limite da sua frota é aumentado em dois em todos os sistemas

LÍDERES DA FACÇÃO
- Permite que uma nave rerole um dado extra
- Ganha bens de comércio após suas naves usarem suportar dano
- Ignora o limite da frota por toda uma rodada do jogo

TECNOLOGIAS
- Artilharia não pode ser usada contra suas unidades invasoras
- Suportar dano cancela dois acertos ao invés de um

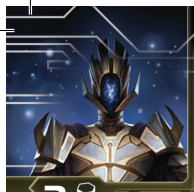
PROMISSÓRIA
Permite que outros rerolem dados em combate espacial

NAVE-ALMIRANTE
Ignora unidades que impedem bombardeio

MECHA
Pode aparecer no lugar de uma infantaria

SISTEMA NATAL
Arc Prime: 4 0
Wren Terra: 2 1

COMPLEXIDADE



OS FEITICEIROS GENÉTICOS MAHACT

REIS LOUCOS DO PASSADO

3

TECNOLOGIA INICIAL
- Estímulos Biológicos
- Intelligência Preditiva

UNIDADES INICIAIS
1 encouraçado, 1 porta-naves, 1 cruzador, 2 caças, 3 infantaria, 1 doca espacial

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Você não pode trocar alianças, mas aumenta seu limite de frota e copia uma habilidade a cada jogador que derrotar em combate
- Sua infantaria se torna commodities quando morre

LÍDERES DA FACÇÃO
- Gasta marcadores de outros jogadores ao invés dos seus
- Pode ativar novamente sistemas ja ativados e recuperar marcadores
- Força as frotas de dois jogadores a combaterem entre si

TECNOLOGIAS
- Sua infantaria sempre renasce em seu sistema natal ao morrer
- Escolha o voto de um jogador, salvo perca um marcador do frotas

PROMISSÓRIA
Bloqueia um sistema contra cada jogador cujo marcador você tenha em seu acervo

NAVE-ALMIRANTE
Mais forte contra jogadores cujo marcador você ainda não tenha

MECHA
Pode encerrar o turno de um jogador do qual você possua um marcador

SISTEMA NATAL
Ixth: 3 5

COMPLEXIDADE

A ALIANÇA MENTAK

ARMADA PARTICULAR

2

TECNOLOGIA INICIAL
- Ferramentas Sarween
- Marcação de Plasma

UNIDADES INICIAIS
1 porta-naves, 2 cruzadores, 3 caças, 4 infantaria, 1 doca espacial, 1 SDP

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Pilhe um bem de comércio de jogadores que ganham este tipo de bem ou realizam transações
- Cruzadores e contratorpedeiros podem causar golpes extras no início do combate

LÍDERES DA FACÇÃO
- Permite a compra de uma carta de ação a você e um jogador saqueado
- Após você vencer um combate, força o oponente lhe dar uma promissória
- Substitui naves inimigas destruídas por suas naves durante o combate

TECNOLOGIAS
- Recupera o custo de naves destruídas, e reconstói uma se você vencer
- Dobra o valor de seus bens de comércio

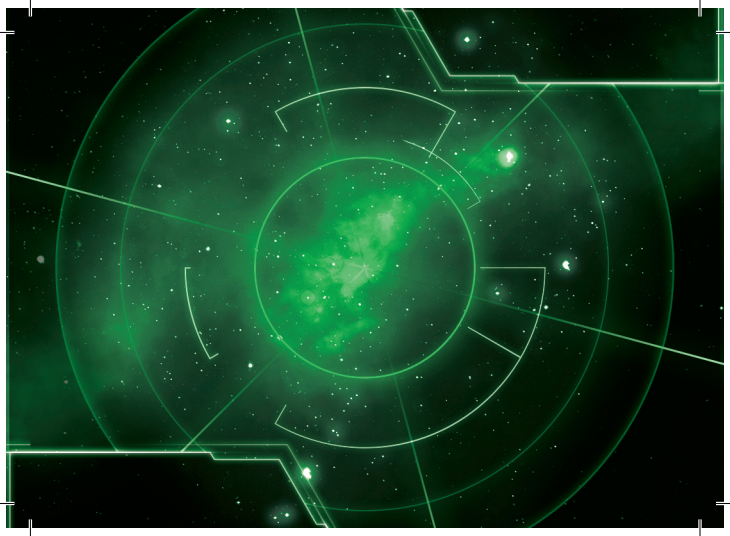
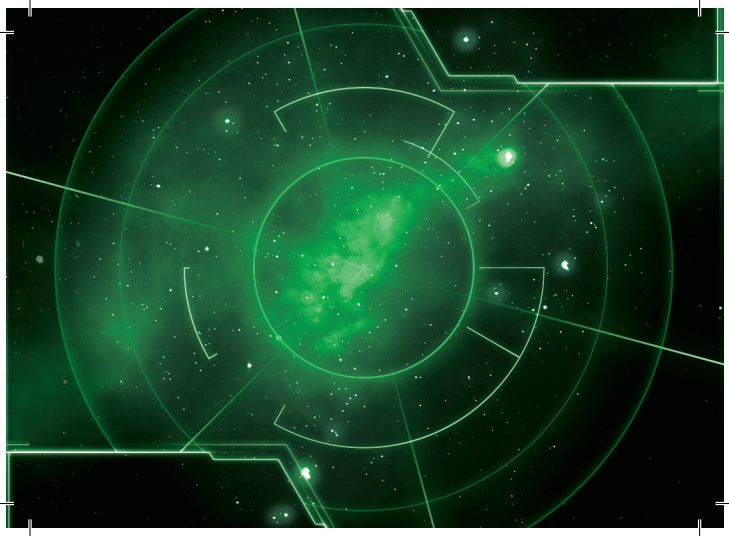
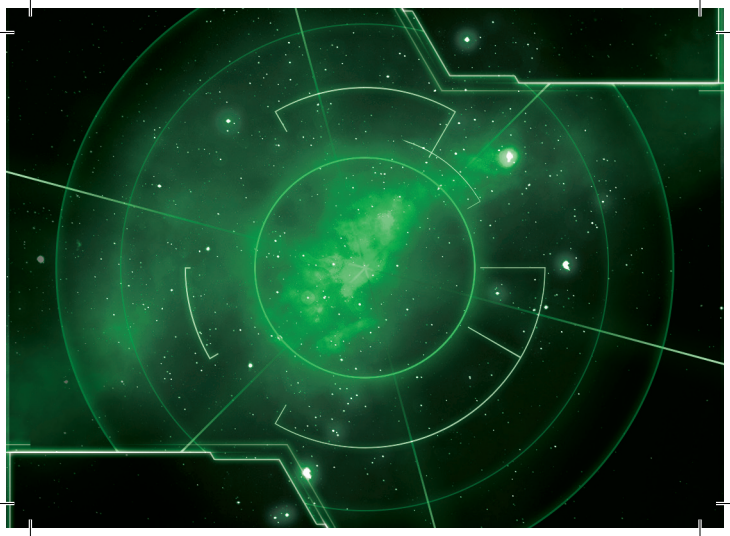
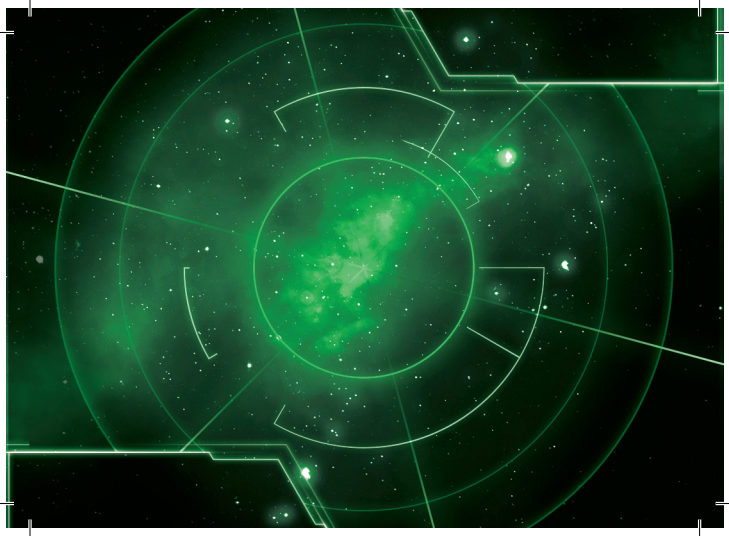
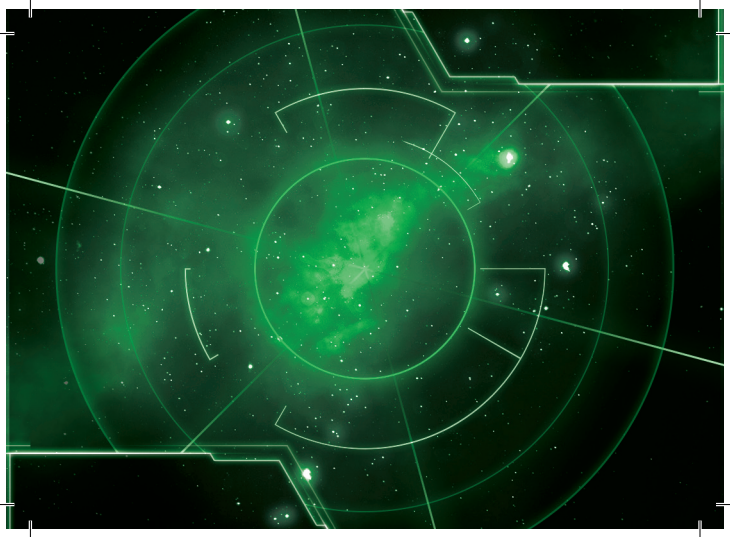
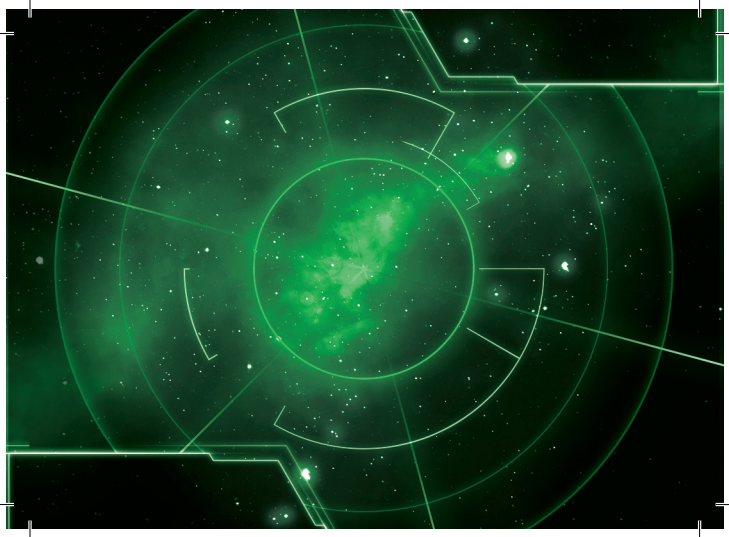
PROMISSÓRIA
Dá a outro jogador proteção contra sua pilhagem

NAVE-ALMIRANTE
As naves dos outros em seu sistema não podem usar suportar dano

MECHA
As forças terrestres dos outros em seu planeta não podem usar suportar dano

SISTEMA NATAL
Moll Primus: 4 1

COMPLEXIDADE

A COOPERATIVA NAALU

MANIPULADORES TELEPÁTICOS

3

TECNOLOGIA INICIAL
- Motivador Neural
- Ferramentas Sarween

UNIDADES INICIAIS
1 porta-naves
1 cruzador
1 contratorpedeiro
3 caças
4 infantaria
1 doca espacial
1 SDP

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Você é sempre o primeiro na ordem de iniciativa
- Quando outros movem naves para seus sistemas, você pode remover suas naves
- Seus caças são mais fortes

LÍDERES DA FACÇÃO
- Permite que você olhe a carta do topo do baralho de pauta
- Permite que você produza caças além do seu limite de produção
- Força cada outro jogador a te entregar uma promissória

TECNOLOGIAS
- Seus caças contam como meia nave contra o seu limite
- Jogadores perdem um marcador de frota após atacar você

PROMISSÓRIA
Permite que outro jogador seja o primeiro na ordem de iniciativa

NAVE-ALMIRANTE
Caças junto dela podem lutar em combate terrestre

MECHA
Mais forte contra jogadores com fragmentos de relíquias

SISTEMA NATAL
Maaluuk: 0 2
Druua: 3 1

COMPLEXIDADE

A ALIANÇA NAAZ-ROKHA

ARQUEÓLOGOS ALIADOS

3

TECNOLOGIA INICIAL
- Psicoarqueologia
- Algoritmo de Desenvolvimento de IA

UNIDADES INICIAIS
2 porta-naves
1 contratorpedeiro
2 caças
1 mecha
3 infantaria
1 doca espacial

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Escolha entre duas cartas ao explorar com mechas
- Pode obter relíquias com apenas dois fragmentos
- Pode transformar fragmentos em marcadores de comando

LÍDERES DA FACÇÃO
- Explora um planeta que você controla
- Explora os planetas que você pega de outros jogadores
- Cria uma relíquia do nada

TECNOLOGIAS
- Dá um bônus de combate para suas unidades
- Prepara planetas que você explora

PROMISSÓRIA
Permite que outros obtenham relíquias com dois fragmentos

NAVE-ALMIRANTE
Mechas em seu sistema rolam dados adicionais

MECHA
Rola um dado extra e pode se transformar em uma nave

SISTEMA NATAL
Naazir: 2 1
Rokha: 1 2

COMPLEXIDADE

OS NEKRO VÍRUS

FLAGELO REPLICANTE

3

TECNOLOGIA INICIAL
- Animadores Dacxive
- Assimilador Valefar X
- Assimilador Valefar Y

UNIDADES INICIAIS
1 encouraçado
1 porta-naves
1 cruzador
2 caças
2 infantaria
1 doca espacial

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Não pode votar em pautas nem pesquisar tecnologias
- Copia tecnologias destruindo unidades e prevendo pautas
- Pode transformar pesquisa em marcadores de comando

LÍDERES DA FACÇÃO
- Converte cartas de ação e tokens de comando em bens de comércio
- Compra uma carta de ação quando ganhar tecnologia
- Devora um planeta para pegar tecnologia e bens de comércio

TECNOLOGIAS
- Pode copiar até duas tecnologias de facção que normalmente são exclusivas de outros jogadores

PROMISSÓRIA
Proteção contra ter sua tecnologia copiada pelos Nekro

NAVE-ALMIRANTE
Forças terrestres que a acompanham podem lutar no espaço

MECHA
Mais forte contra jogadores cuja tecnologia você copiou

SISTEMA NATAL
Mordai II: 4 0

COMPLEXIDADE

O NÔMADE

VIAJANTE TEMPORAL

4

TECNOLOGIA INICIAL
- Retransmissor de Nave

UNIDADES INICIAIS
1 nave-almirante
1 porta-naves
1 contratorpedeiro
3 caças
4 infantaria
1 doca espacial

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Você tem dois líderes extras
- Você ganha bens de comércio por prever ou votar nos resultados de pautas
- Você tem uma nave-almirante poderosa e atualizável

LÍDERES DA FACÇÃO
- Dobra os bens de comércio ganhos
- Move forças entre planetas
- Redefine uma rodada de combate
- Nave-almirante sem custo
- Nave-almirante pode ser ativada muitas vezes em uma rodada

TECNOLOGIAS
- Sua nave-almirante fica ainda mais forte
- Você pode preparar um agente esgotado de qualquer jogador

PROMISSÓRIA
Permite que outros peguem emprestada sua nave-almirante por um combate

NAVE-ALMIRANTE
Pode se mover direto para sistemas em que seu mecha está

MECHA
Pode evitar danos às suas naves no sistema em que está

SISTEMA NATAL
Arcturus: 4 4

COMPLEXIDADE

O CLÃ DOS SAARS

ENGENHEIROS NÔMADES

3

TECNOLOGIA INICIAL
- Defletores Antimatéria

UNIDADES INICIAIS
2 porta-naves
1 cruzador
2 caças
4 infantaria
1 doca espacial

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Ganha um bem comercial ao controle de um planeta
- Pontua objetivos mesmo sem controlar seu sistema natal
- Suas docas espaciais podem se mover

LÍDERES DA FACÇÃO
- Uma nave lenta se move mais
- Permite produzir caças e infantaria em qualquer de suas docas espaciais não bloqueadas
- Destrói toda a infantaria e caças em um sistema

TECNOLOGIAS
- Suas docas espaciais movem-se mais
- Outros não podem ativar campos de asteróides que você ocupa

PROMISSÓRIA
Permite que outro jogador force você a desistir de um planeta invadido

NAVE-ALMIRANTE
Possui barreira anti-caça

MECHA
É colocado quando você ganha um planeta gastando um bem de comércio

SISTEMA NATAL
Lisis II: 1 0
Ragh: 2 1

COMPLEXIDADE

SARDAKK N'ORR

LEGIÃO ENXAME

3

TECNOLOGIA INICIAL
Nenhuma

UNIDADES INICIAIS
2 porta-naves
1 cruzador
5 infantaria
1 doca espacial
1 SDP

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Todas as suas unidades são mais fortes em combate
- Seus encouraçados rolam um dado extra ao usar bombardeio

LÍDERES DA FACÇÃO
- Coloca infantaria sem custo
- Permite invadir sem naves, a partir de planetas adjacentes
- Permite pular o combate espacial e fazer um pouso forçado de infantaria para invadir

TECNOLOGIAS
- Você pode sacrificar encouraçados para destruir naves
- Um golpe em suas forças terrestres em combate é refletido

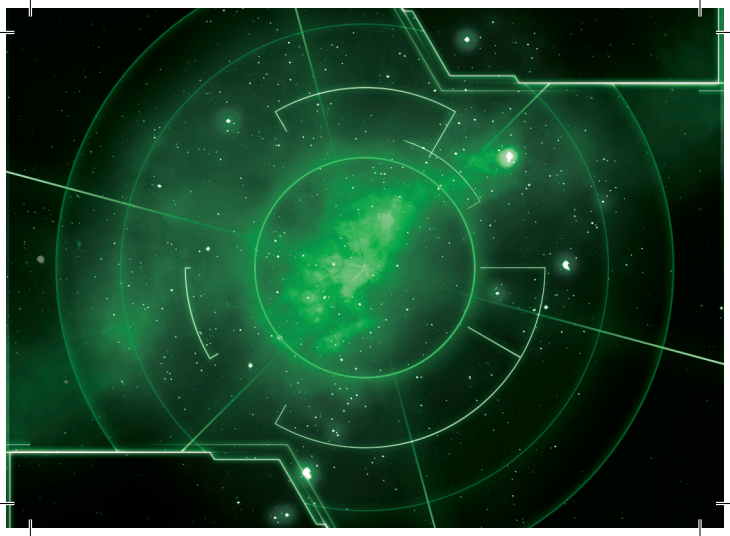
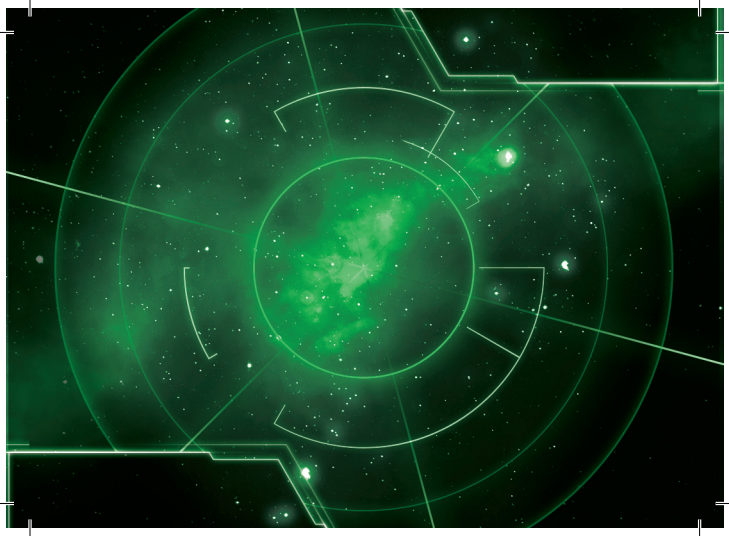
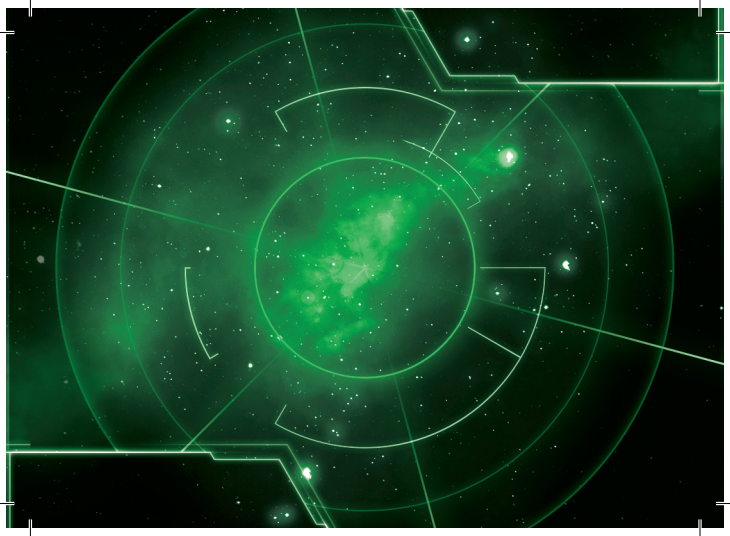
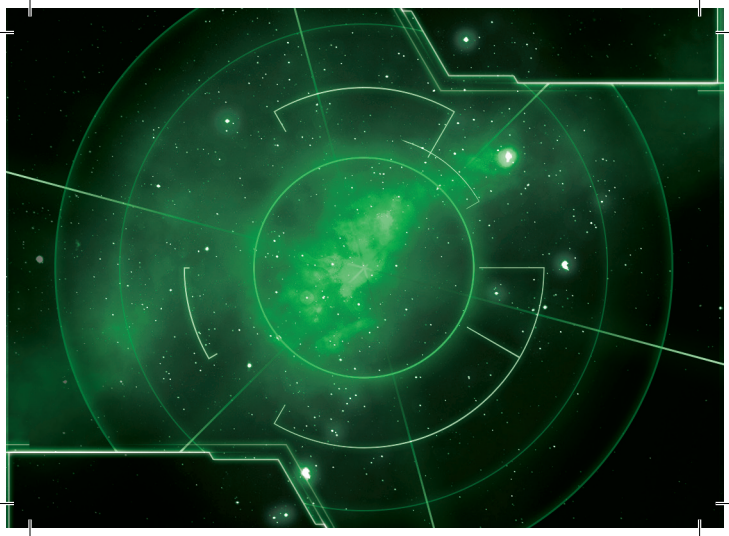
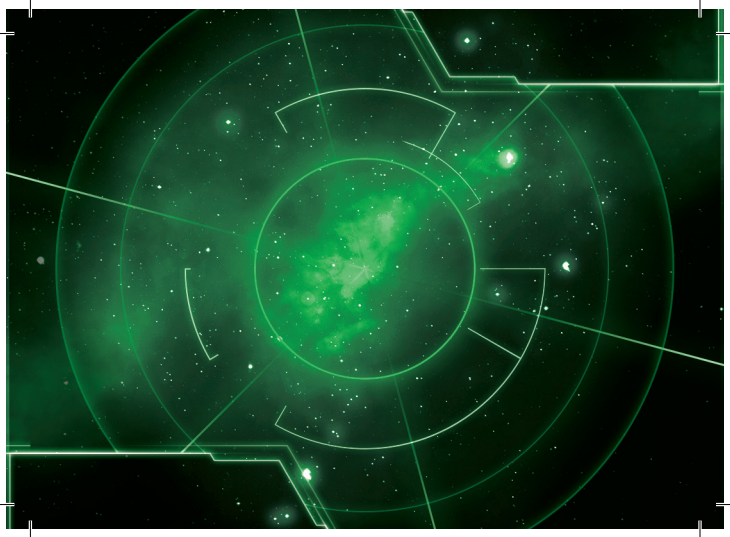
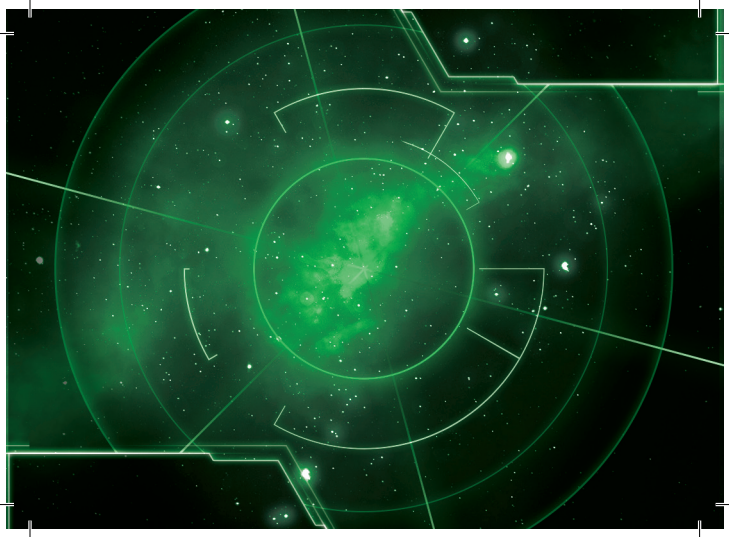
PROMISSÓRIA
Empresta a outro jogador seu bônus de combate em combates terrestres

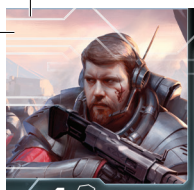
NAVE-ALMIRANTE
Fornece um bônus de combate às naves que o acompanham

MECHA
Reflete acertos quando suporta dano

SISTEMA NATAL
Tren'lak: 1 0
Quinarra: 3 1

COMPLEXIDADE



A FEDERAÇÃO DE SOL

LUZ DE JORD

4

TECNOLOGIA INICIAL
- Motivador Neural
- Defletores Antimatéria

UNIDADES INICIAIS
2 porta-naves
1 contratorpedeiro
3 caças
5 infantaria
1 doca espacial

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Você pode colocar infantaria em planetas que controla
- Você ganha um marcador de comando extra a cada rodada
- Sua infantaria é mais forte
- Porta-naves transportam mais

LÍDERES DA FACÇÃO
- Permite que uma força terrestre role um dado extra em combate
- Reforça seus planetas com mais infantaria quando invadidos
- Remove todos seus marcadores de comando do tabuleiro

TECNOLOGIAS
- Sua infantaria tem uma grande chance de renascer em seu sistema natal
- Seus porta-naves tem suportar dano

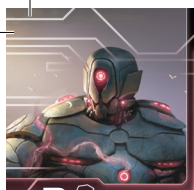
PROMISSÓRIA
Permite que outros coloquem reforços em planetas que eles controlam

NAVE-ALMIRANTE
Gera uma infantaria a cada rodada do jogo

MECHA
Pode ser colocado junto com infantaria

SISTEMA NATAL
Jord: 4 2

COMPLEXIDADE



OS TITÃS DE UL

CONSTRUÇÕES ANTIGAS

2

TECNOLOGIA INICIAL
- Defletores Antimatéria
- Rede de Drones Exploradores

UNIDADES INICIAIS
1 encouraçado
2 cruzadores
2 caças
3 infantaria
1 doca espacial

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Você pode despertar um SDP nos planetas que você explora
- Seus SDPs podem produzir unidades e lutar em combate
- Seus cruzadores podem transportar outras unidades

LÍDERES DA FACÇÃO
- Cancela um acerto produzido contra uma unidade
- Ganha bens de comércio quando suas unidades usam produção
- Melhora o seu planeta natal e concede artilharia espacial

TECNOLOGIAS
- Seus cruzadores podem suportar dano
- Seus SDP se tornam mais fortes em combate terrestre

PROMISSÓRIA
Terraforma um planeta, melhorando seus valores de recurso e influência

NAVE-ALMIRANTE
Pode transformar um SDP nesta nave

MECHA
Pode ser despertado como uma opção alternativa ao SDP

SISTEMA NATAL
Elysium: 4 1

COMPLEXIDADE

OS WINNUS

HERDEIROS DE REX

3

TECNOLOGIA INICIAL
Escolha qualquer tecnologia que não possua pré-requisitos

UNIDADES INICIAIS
1 porta-naves
1 cruzador
2 caças
2 infantaria
1 doca espacial
1 SDP

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Você pode tomar Mecatol Rex sem gastar influência
- Você ganha um SPD e uma doca espacial sem custo quando ganhar o controle de Mecatol Rex

LÍDERES DA FACÇÃO
- Reduz o custo para produzir unidades
- Concede um bônus de combate em Rex, SN e planetas lendários
- Executa a habilidade primária de qualquer carta de estratégia

TECNOLOGIAS
- Cria um buraco de minhoca em Mecatol Rex
- Inverte os valores de recurso e influência de um planeta

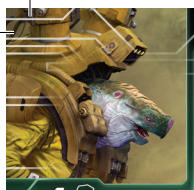
PROMISSÓRIA
Permite que outro jogador se beneficie da carta de estratégia que você escolher

NAVE-ALMIRANTE
Rola um dado extra para cada nave adversária que não seja um caça

MECHA
Coloca SDP ou docas espaciais nos planetas que invade

SISTEMA NATAL
Winnu: 3 4

COMPLEXIDADE



O REINO XXCHA

CORAÇÃO DO CONSELHO

4

TECNOLOGIA INICIAL
- Sistema de Laser a Grávitons

UNIDADES INICIAIS
1 porta-naves
2 cruzadores
3 caças
4 infantaria
1 doca espacial
1 SDP

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Pode ganhar controle de planetas vazios adjacentes com a carta Diplomacia
- Pode gastar marcadores de comando para anular uma pauta e puxar uma nova

LÍDERES DA FACÇÃO
- Prepara um planeta e remove uma unidade de infantaria dele
- Fornece votos extras para cada planeta
- Resolve duas pautas adicionais como você escolher

TECNOLOGIAS
- Cancela o turno de um jogador quando ele ativar seu sistema
- Cancela a carta de ação de um jogador

PROMISSÓRIA
Permite que outro jogador anule uma pauta

NAVE-ALMIRANTE
Pode usar Artilharia Espacial contra naves em sistemas adjacentes

MECHA
Pode usar Artilharia Espacial

SISTEMA NATAL
Archon Ren: 2 3
Archon Tau: 1 1

COMPLEXIDADE

A IRMANDADE YIN

FILHOS DE MOYIN

2

TECNOLOGIA INICIAL
- Ferramentas Sarween

UNIDADES INICIAIS
2 porta-naves
1 contratorpedeiro
4 caças
4 infantaria
1 doca espacial

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Pode forçar uma infantaria inimiga a mudar de lado
- Você pode sacrificar cruzadores e contratorpedeiros para acertar naves inimigas após cada rodada de combate

LÍDERES DA FACÇÃO
- Converte em caças cruzadores e contratorpedeiros destruídos
- Produz infantaria extra, omo uma tecnologia verde
- Para cada planeta, ou o prepara ou dobra sua infantaria nele

TECNOLOGIAS
- Pode sacrificar naves para produzir acertos antes do combate começar
- Produz infantaria extra ao usar Produção

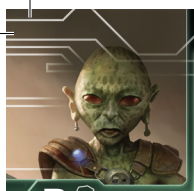
PROMISSÓRIA
Permite emprestar sua habilidade de doutrinação para os outros

NAVE-ALMIRANTE
Ao ser destruída, explode, destruindo todas as naves no sistema

MECHA
Quando doutrinar, pode gastar influência para ser colocado

SISTEMA NATAL
Darien: 4 4

COMPLEXIDADE



AS TRIBOS YSSARIL

AGENTES DAS SOMBRAS

3

TECNOLOGIA INICIAL
- Motivador Neural

UNIDADES INICIAIS
2 porta-naves
1 cruzador
2 caças
5 infantaria
1 doca espacial
1 SDP

HABILIDADES DA FACÇÃO
- Você pode descartar uma carta de ação para protelar sua vez
- Você compra cartas de ação extras e escolhe qual manter
- Sua mão de cartas de ação não tem limite de tamanho

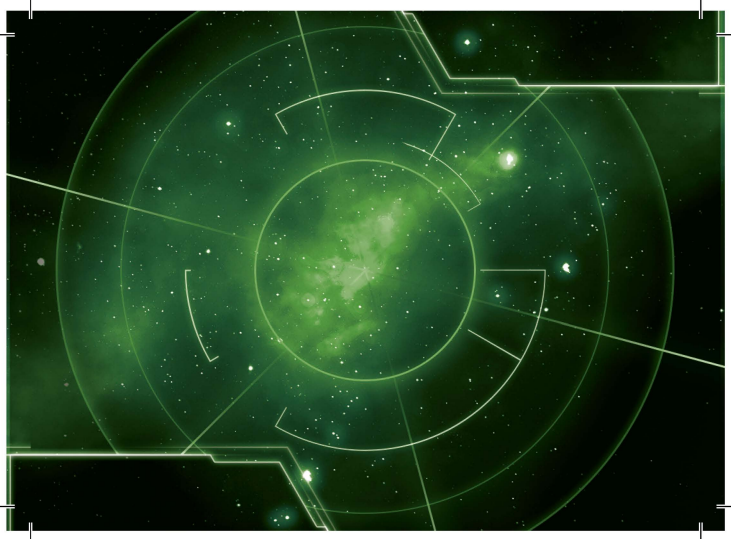
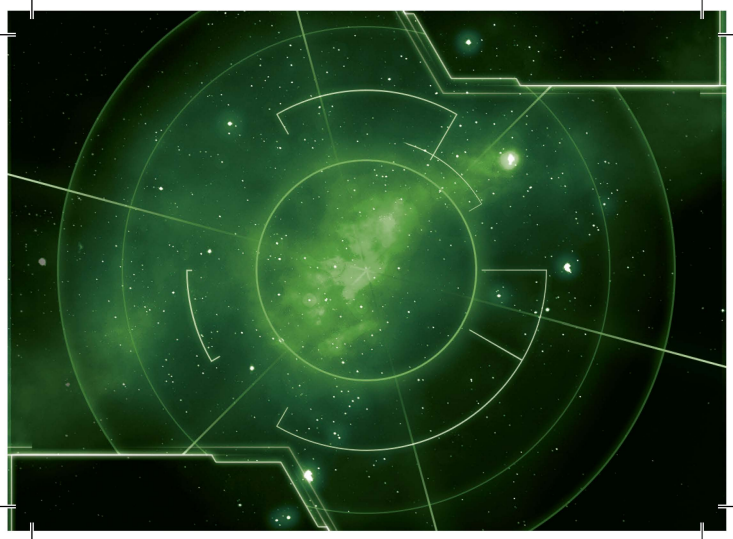
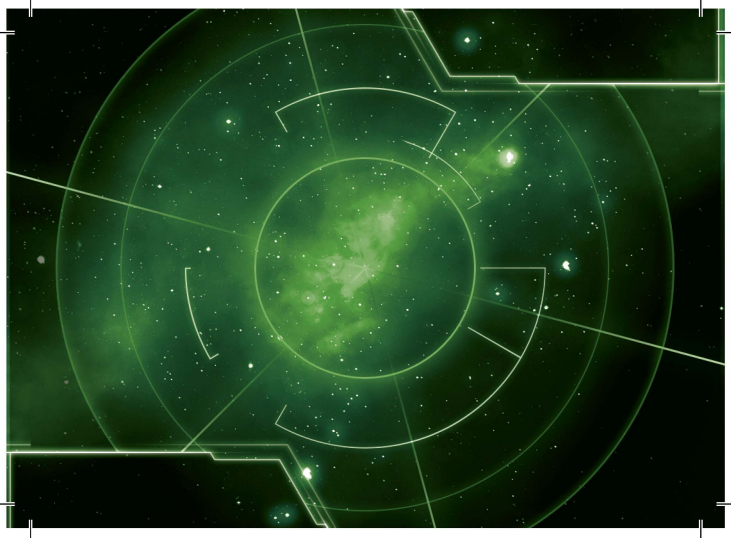
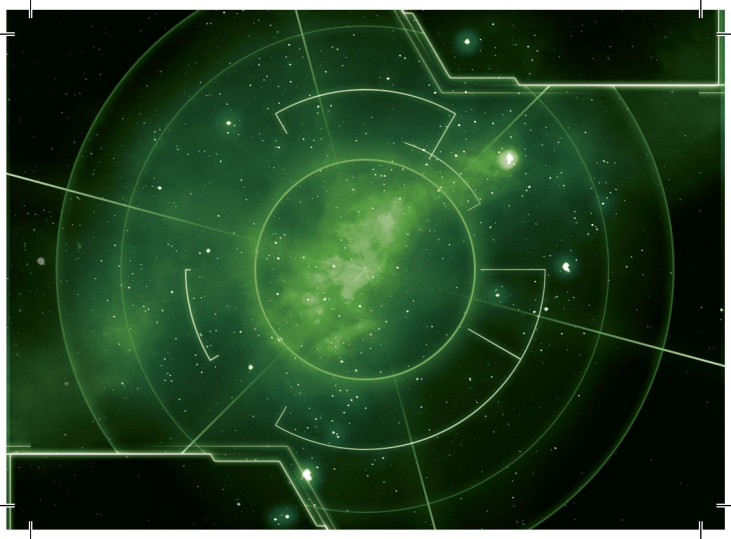
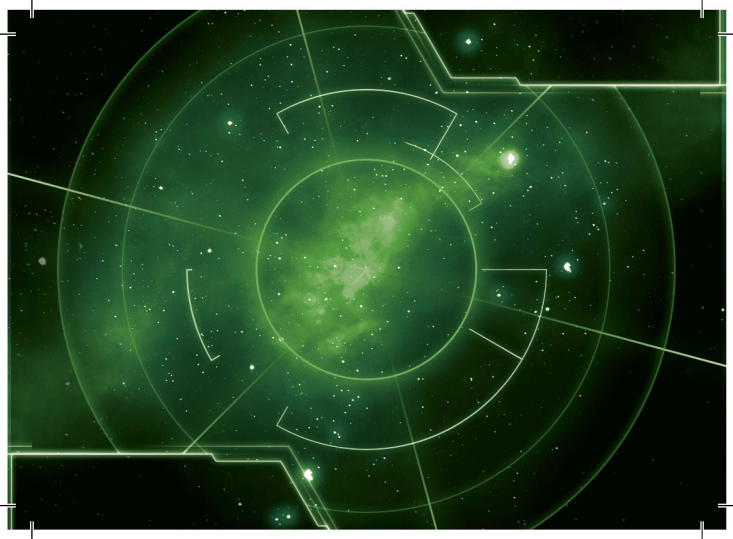
LÍDERES DA FACÇÃO
- Pode copiar o efeito do agente de qualquer outro jogador
- Pode olhar informações ocultas daqueles que ativam seus sistemas
- Força cada jogador a te dar um carta desejável ou perder três cartas

TECNOLOGIAS
- Os jogadores que passaram não podem jogar cartas de ação
- Permite ver todas e pegar uma carta de ação de um jogador

PROMISSÓRIA
Permite que outro jogador pegue uma carta de ação da sua mão

NAVE-ALMIRANTE
Pode mover-se através de sistemas com naves de outros jogadores

MECHA
Pode ser colocado sem custo depois que você protelar seu turno

SISTEMA NATAL
Retillion: 2 3
Shalloq: 1 2

COMPLEXIDADE