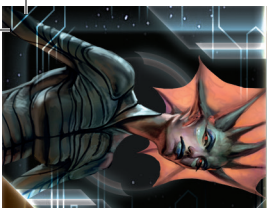




ZEU Ω

AGENTE DO NEFISHH

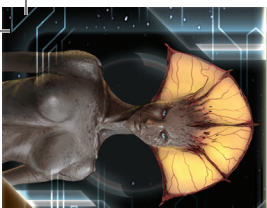


AÇÃO: Esquite esta carta e escolha um jogador: esse jogador pode executar uma ação tática em um sistema não natal sem colocar um marcador de comando; esse sistema ainda conta como sendo ativado.



MAABAN Ω

FETICEIRA CRISTALINA



A qualquer momento:
Você pode olhar as mãos de notas promissórias de seus vizinhos e a carta do topo e do fundo do baralho da pautas.



ICONOCLASTA Ω

MECHA NAALU

Outros jogadores não podem usar **BARREIRA ANTI-CAÇA** contra suas unidades neste sistema.

✦ **SUBORDINAÇÃO**

2 CUSTO

6 COMBATE



IRMÃO MILOR Ω

PURIFICADO POR FOGO



Depois que uma unidade de um jogador for destruída:

Esquite esta carta para permitir que aquele jogador coloque 2 caças no sistema da unidade destruída se essa era uma nave, ou 2 unidades de infantaria no planeta se essa era uma força terrestre.



IRMÃO OMAR Ω

DEVOTO DO TEAR



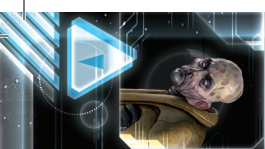
Esta carta satisfaz a um pré-requisito de tecnologia verde.

Quando você pesquisar uma tecnologia possuída por outro jogador, você pode retornar 1 de suas infantarias aos seus reforços para ignorar seus pré-requisitos.



DISSEMINAÇÃO QUÂNTICA Ω

BÊNÇÃO DO YIN



AÇÃO: Envie até 3 infantarias de seus reforços para quaisquer planetas não natais e resolva invasões nesses planetas; jogadores não podem usar **ARTILHARIA ESPACIAL** contra essas unidades.
Em seguida, exclua essa carta



VÍNCULO DE INFORMAÇÃO POLÍTICA Ω

VOZ DO CONSELHO



Quando você esgotar planetas, combine os valores de seus recursos e influência. Trate o valor combinado como se fosse recursos e influência





M'ABAN Ω
FETICEIRA CRISTALINA

DESBLOQUEAR: Tenha forças terrestres em Mecatol Rex ou sistemas adjacentes a ele.

A primeira entre as felicitadoras de Quesh, Mabon foi agraciada com melhorias do rádio cristalino, permitindo que sua mente cantasse para milhares de Naalu ao mesmo tempo.



Z'EU Ω
AGENTE DO NEFISHH

...é por isso que os Letnev nunca vão cooperar com os zelotes Shikrai e extremistas! - O embaixador Baumosile vociferou. O Conselho Galditico explodiu com gritos furiosos enquanto ele se sentava. - Muito bom, meu bichinho - a voz de veludo sibilou em sua mente e ele se deliciou com o calor do elogio.



DANNEL DO DÍZIMO Ω
SUMO SACERDOTE DE YIN

DESBLOQUEAR: Tenha 3 objetivos completos.

Sob o comando de Dannel, eles queimaram seus teares, recebendo milhares de novos irmãos em seus grupos em poucas semanas. Esse é o potencial de Yin.



IRMÃO OMAR Ω
DEVOTO DO TEAR

DESBLOQUEAR: Use uma de suas habilidades de facção.

Diz-se que a criação de um tear giratório genético por Omar é a maior conquista da irmandade desde a primeira pesquisa proibida de Darien, séculos atrás.



IRMÃO MILOR Ω
PURIFICADO POR FOGO

"Irmãos... " disse Milor, chorando abertamente enquanto assistia às naves se despedaçarem no céu acima. "Eles não devem ser esquecidos! Em nome de Darien, lutamos até o último!" A multidão rugiu em apoio.



XXEKIR GROM Ω
O CORAÇÃO DO CONSELHO

DESBLOQUEAR: Tenha 3 objetivos completos.

Quando a moção de anexação falhou no Conselho Galditico, ninguém ficou surpreso. Grom tinha garantido pessoalmente que o pedido ia falhar e agora todo mundo devia um favor aos Xscha.



LUTE COM PRECISÃO Ω

FASE DE AÇÃO

Destrua o último caça de um jogador no sistema ativo durante o passo Barreira Anti-Caça.

1

PONTO DE VITÓRIA ?

TRANSFORME SUAS FROTAS EM PÓ Ω

FASE DE AÇÃO

Destrua a última nave não-caça de um jogador no sistema ativo durante o passo Ofensiva da Artilharia Espacial.

1

PONTO DE VITÓRIA ?

FAÇA DO MUNDO DELES UM EXEMPLO Ω

FASE DE AÇÃO

Destrua a última força terrestre de um jogador em um planeta durante o passo de Bombardeio.

1

PONTO DE VITÓRIA ?

NAVE KELERES ?

Ganhe 2 Marcadores de Comando.

O Hinterlight moveu-se firmemente em direção ao pedido de socorro, transmitindo sua própria resposta em todos os canais.

CAMPO ENTRÓPICO MENOR ?

Ganhe 1 Marcador de Comando e 1 Bem de Comércio.

Após as descobertas de Naaz-Rokha na sequência do evento Acheron, várias corporações empreendedoras rapidamente procuraram reivindicar suas contribuições em áreas adequadas para a colheita entrópica.

CAMPO ENTRÓPICO ?

Ganhe 1 Marcador de Comando e 2 Bens de Comércio.

Vários encouraçados, um cruzador leve e até dois Eidolons patrulhavam o campo durante as principais operações de extração. Não se pode ser cuidadoso demais.

CAMPO ENTRÓPICO MAIOR ?

Ganhe 1 Marcador de Comando e 3 Bens de Comércio.

Jaset trabalhou no campo por vários meses antes que os sonhos comessem a invadir as horas acordado. Vozes. Flashes vermelhos. Cavernas cheias de pó que iam fundo até o núcleo do planeta. Ele piscava e esfregava os olhos e continuava com seu trabalho. Exaustão, disse a si mesmo. Nada mais.

NAVE KELERES ?

Ganhe 2 Marcadores de Comando.

Os Kelers encalhados agradeceram os suprimentos e se ofereceram para ajudar o time de pesquisa de qualquer maneira que fosse possível.

MUNDO MORTO ?

Compre 1 Relíquia.

O Melhor Palpite flutuou pelos escombros. Camadas de pedra e... metal? Tudo sendo mantido unido por algum tipo de campo elétrico - o mesmo campo que o havia escondido de suas varreduras. Com uma crescente sensação de desconforto, eles apressaram o resgate.





XANDER ALEXIN VICTORI III

OPERADOR DE MILAGRES

A qualquer momento:

Você pode esgotar esta carta para permitir que qualquer jogador gaste commodities, como se fossem bens de comércio.



SUFFI AN

TRABALHO EM VÁRIAS FRENTES

Depois de executar uma ação de componente:

Você pode executar uma ação adicional



OVERWING ZETA

ARTEMIRIS ASCENDENTE

No início de uma rodada de combate espacial em um sistema que contenha um planeta sob seu controle:

Coloque sua nave-almirante e até 2 cruzadores e/ou contra-torpedeiros de seus reforços no sistema ativo.

Então, exclua essa carta.



OPERAÇÃO ARCONTE

CAÇAS BRUXAS

Após uma pauta ser revelada:

Você pode dar até 6 votos adicionais nesta pauta. Preveja em voz alta um resultado. Para cada jogador que votar em outro resultado, ganhe 1 bem de comércio e 1 marcador de comando.

Então, exclua essa carta.



ALIANÇA DE ERWAN

OS VENTOS DA MUDANÇA

AÇÃO: Revele cartas do baralho de cartas de ação até revelar 3 cartas que tenham ações de componentes.

Compre essas cartas e embaralhe o restante de volta no baralho de cartas de ação.

Então, exclua essa carta.



REDE DE SUPRIMENTOS

OS KELERES DO CONSELHO

Sempre que você resolver uma de suas habilidades de **PRODUÇÃO**, você poderá resolver uma habilidade adicional de **PRODUÇÃO** em qualquer sistema.

O uso adicional não ativa esta habilidade.



MODERNIZAÇÃO DO Q.G. I.I.

OS KELERES DO CONSELHO

Você é vizinho de todos os jogadores que possuam unidades ou controlem planetas em Mecatol Rex ou suas adjacências.

Ganhe a carta de planeta Custódia Vigília e sua carta de planeta lendário. Você não pode perder essas cartas, e elas não podem ter uma ficha de assimilador X ou Y colocada nelas.



OMNIOPIARES

MECHA KELERES

Outros jogadores devem gastar 1 influência para enviar forças terrestres ao planeta que contém esta unidade.

➔ **SUPORTADORE**

2 CUSTO **6** COMBATE







KUUSI AUN JALATAI

TRIBUNO KELERES

DESBLOQUEAR: Tenha 3 objetivos completos.

Disponível se você escolheu o Bando Prateado durante a preparação.



Valentia. Graça. Sabedoria.







SUFFI AN

TRABALHANDO EM VÁRIAS FRENTE

DESBLOQUEAR: Gaste 1 bem de comércio depois de jogar uma carta de ação que tenha uma ação componente.

Suffi examinou os contratos. "Então eu sou paga duas vezes... uma vez cada por dois empreiteiros diferentes... pelo mesmo trabalho? Qual é a pegadinha?"







HARKA LEEDS

TRIBUNO KELERES

DESBLOQUEAR: Tenha 3 objetivos completos.

Disponível se você escolheu Mentak durante a preparação.



Autoridade. Força. Eficácia.







XANDER ALEXIN VICTORII III

TRABALHADOR MILAGROSO

"É verdadeiramente incrível, a maneira como ele consegue estar uns poucos auri. Encontrar dinheiro onde não tem. O homem poderia financiar um exército pelo mesmo custo que você ou eu conseguimos almoçar. Aterrorizante, realmente."

—Suffi An





ODLYNN MYRR

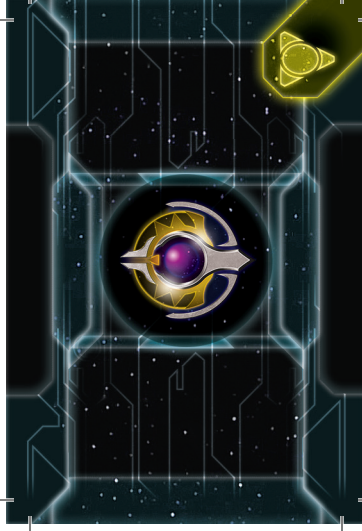
TRIBUNO KELERES

DESBLOQUEAR: Tenha 3 objetivos completos.

Disponível se você escolheu Xxcha durante a preparação.



Paz. Comunidade. Dissuasão.



Você não pode votar nesta pauta. Preveja em voz alta um resultado. Se sua previsão estiver correta, compre 1 carta de ação e ganhe 2 bens de comércio.

LENDÁRIO—KELERES

Controlando Mecatrol Rex, ele tem **ARTILHARIA ESPACIAL 5 e PRODUÇÃO 3.**

Ganhe 2 marcadores de comando ao outro jogador ganhando PV usando Imperial.

*Pax magnifica,
bellum gloriosum.*

2

Custodia Vigília. A sede totalmente construída dos Keleres. Uma verdadeira fortaleza no coração da cidade de Mecatol. Dez mil pessoas vêm e vão diariamente, e os Keleres observam todas elas.

TRANSMISSÃO DO TEAR

Esta carta satisfaz um pré-requisito de tecnologia verde.

Quando você pesquisa uma tecnologia que outro jogador possui, você pode devolver 1 de sua infântaria aos reforços para ignorar seus pré-requisitos

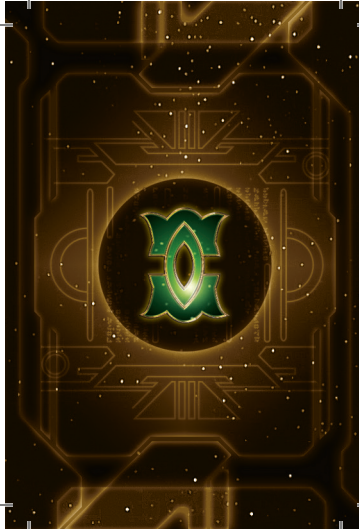
FEITICEIRA DA CORTE

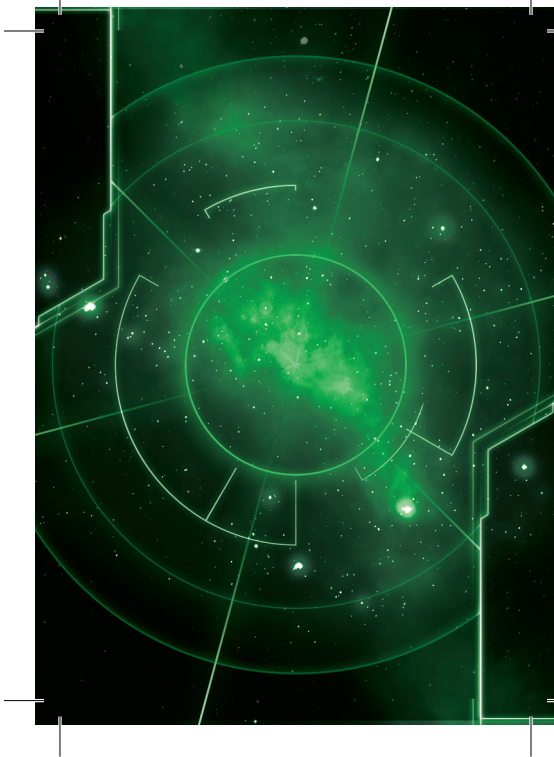
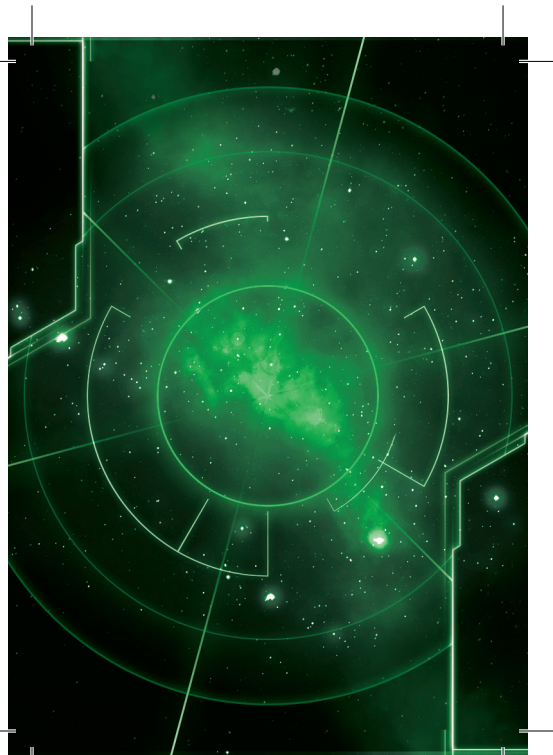
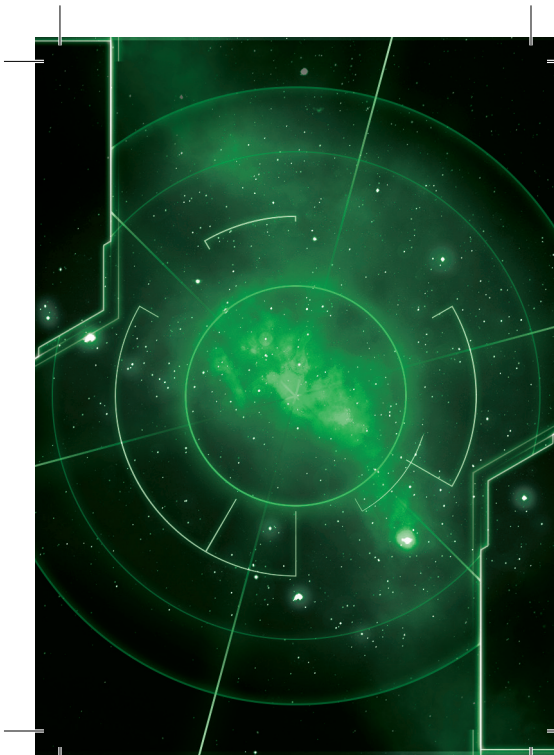
Você pode olhar para as
mãos de notas promissórias
de seus vizinhos e a carta
superior e inferior do
baralho de pautas.

CONTATO DA AGÊNCIA

Depois de realizar uma ação de componente:

Você pode realizar
uma ação adicional.





OS KELERES DO CONSELHO



"Nosso dever é proteger as bilhões de pessoas em nossa galáxia, não as poucas centenas nestas Câmaras do Conselho." –Tribunii Harka Leeds



ARTEMIRIS

NAVE-ALMIRANTE KELERES

Outros jogadores devem gastar 2 de influência para ativar o sistema que contém esta nave.

♦ SUPORTAR DANO

8 **7** **1** **6**
CUSTO COMBATE MOVIMENTO CAPACIDADE

SOL BÉLICO

Você não pode produzir esta unidade a menos que possua a tecnologia de aprimoramento de unidade correspondente.

- **-** **-** **-**
CUSTO COMBATE MOVIMENTO CAPACIDADE

DREADNOUGHT I



♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

4 **5** **1** **1**
CUSTO COMBATE MOVIMENTO CAPACIDADE

CARRIER I



3 **9** **1** **4**
CUSTO COMBATE MOVIMENTO CAPACIDADE

CRUZADOR I



2 **7** **2** **-**
CUSTO COMBATE MOVIMENTO CAPACIDADE

CONTRATORPEDEIRO I



♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

1 **9** **2**
CUSTO COMBATE MOVIMENTO

CAÇA I



1 **9** **-**
CUSTO COMBATE MOVIMENTO

SDP I



♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

INFANTARIA I



1 **8**
CUSTO COMBATE

OS TRIBUNOS

Durante a preparação, escolha uma facção não jogada entre Mentak, Xxcha e Bando Prateado; pegue o sistema natal e marcadores de comando e de controle dessa facção. Pegue também o Herói Keleres que corresponde a essa facção.

PATROCÍNIO DO CONSELHO

Reabasteça seus commodities no início da fase de estratégia e ganhe 1 bem de comércio.

ACIMA DA LEI

Você pode gastar 1 influência no início do seu turno para tratar todas as leis como em branco até o final do seu turno.



2

COMMODITIES

DOCA ESPACIAL I

O valor de PRODUÇÃO desta unidade é de 2 a mais que o valor de recursos deste planeta..

Até 3 caças neste sistema não contam na capacidade das suas naves.

♦ PRODUÇÃO X





OS KELERES DO CONSELHO



TECNOLOGIA INICIAL

Escolha 2 tecnologias que não sejam de facção pertencentes a outros jogadores.

UNIDADES INICIAIS

- ♦ 2 porta-naves
- ♦ 2 caças
- ♦ 2 unidades de infantaria
- ♦ 1 cruzador
- ♦ 1 doca espacial

Por toda a galáxia, os governantes planetários competem por oportunidades de comércio, as Grandes Civilizações lutam pela superioridade na frente de batalha, e outras facções mais insidiosas jogam para moldar a história galáctica para seus próprios fins. Em uma galáxia repleta de tantos interesses, não é surpresa que o Conselho Galáctico tenha se encarregado de reunir uma força própria para gerenciar seus assuntos. Os Keleros do Conselho são essa força, mas também são algo mais. Eles são um exército desorganizado de burocratas, soldados e espiões, muitas vezes em desacordo interno e nem sempre apreciados pela galáxia que servem.

Embora os Keleros tenham nascido do Conselho Galáctico, eles geralmente são deixados por conta própria, viajando pela galáxia intermediando a paz, intervindo em conflitos e enfrentando ameaças à civilização galáctica como um todo. Eles até agem sem o consentimento dos Tribunais ou do Conselho Galáctico quando o tempo é um fator crítico, apenas para serem censurados pelo Conselho Galáctico após agir.

Os Estados membros do Conselho enviam recrutas, que são selecionados de acordo com as tradições de cada sistema ou planeta para servir nos Keleros. As Grandes Potências aprenderam, desde a criação dos Keleros, que eles são uma ferramenta útil para promover seus próprios projetos. Em vez de enviar seus melhores agentes para os Keleros, muitos enviam oponentes políticos, incompetentes, prisioneiros perigosos e outros indivíduos difíceis de eliminar e indesejáveis de se ter por perto. Por outro lado, algumas Grandes Potências acham prudente enviar pessoal altamente competente, às vezes por respeito ao Conselho Galáctico, mas na maioria das vezes para avançar clandestinamente em seus próprios objetivos. Os Keleros, então, são uma ordem estranha e difícil de administrar.

O Conselho Galáctico elege três de seus próprios integrantes para serem os Tribunais dos Keleros. Membros do Conselho tratam esta responsabilidade com sentimentos mistos: como uma honra e um fardo. Os Tribunais têm o poder de comandar os Keleros e implementar os projetos do Conselho Galáctico de forma concreta. No entanto, a qualidade diversa dos agentes Keleros significa ter que aceitar um grande número de falhas, o que, por sua vez, pode prejudicar os Tribunais quando os membros do Conselho Galáctico buscam responsáveis. Tribunais sagazes, como Kuuasi Aun Jalatai, aprendem quando é melhor usar os Keleros, quando se deve deixá-los de lado e quem na organização é o certo para cada trabalho.

O ambiente político tenso significa que a maioria dos conselheiros não serve como Tribunais por muito tempo. Nos cinco anos desde a fundação dos Keleros, foram sete Tribunais, incluindo os atuais titulares do cargo. Dois foram forçados a renunciar em desgraça, um foi morto em uma missão e um foi assassinado em uma luta interna pelo poder.

QG DA INTELIGÊNCIA IMPERIAL

- ♦ Localização: Cidade de Mecatol
- ♦ Liderança: Os Tribunais
- ♦ Agentes: Confidencial
- ♦ Equipe: aprox. 5000
- ♦ Operações em andamento: Confidencial

O antigo QG da Inteligência Imperial na cidade de Mecatol serve tanto como base temporária para os Keleros quanto como local de sua futura casa - a Custodia Vigilia - que está passando por um processo de construção caro e demorado.

Para aqueles Tribunais que enfrentam e superam o desafio de utilizar a força dos Keleros, no entanto, os frutos são realmente significativos. É preciso muito talento para que isso aconteça, mas quando acontece, pode desequilibrar o próprio Conselho Galáctico.

Os três Tribunais que atualmente servem estão em um equilíbrio delicado e, portanto, o futuro dos Keleros e do próprio Império pode estar em um ponto de inflexão. Kuuasi é o mais velho e sábio entre eles. Harka Leeds é tão ambiciosa e astuta quanto implacável em seus esquemas. Odlynn Myrr, embora novo no papel, traz uma nova perspectiva e esperança de unidade e estabilidade no Império.

Apesar do delicado equilíbrio de poder entre os Tribunais, os Keleros representam o Conselho Galáctico e, como tal, devem incorporar a unidade da galáxia e não apenas os caprichos de seus líderes. As Grandes Civilizações, no entanto, freqüentemente competem entre si no comércio, na guerra e na política. Embora alguma diversidade possa cimentar os laços de uma sociedade, conflitos demais pode facilmente destruí-la. Assim, as diversas habilidades dos Keleros são comumente utilizadas em missões de paz e negociação.

Às vezes, os Keleros agem como um partido neutro ou aliado temporário entre facções em guerra. Negociação, conhecimento da história e familiaridade com espécies alienígenas pavimentam o caminho para a paz e a prosperidade da galáxia. Eles mediam a paz por um lado, mas travam batalhas por outro, especialmente quando a violência parece ser o único meio para conseguir a estabilidade.

