

OS ARBORECS

DUHA MENAIMON
NAVE-ALMIRANTE ARBOREC

Depois que ativar este sistema, você pode produzir até 5 unidades nele.

♦ SUPORTAR DANO

8	7	1	5
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

SOL BÉLICO

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

APRIMOR.

-	-	-	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CRUZADOR I

APRIMOR.

2	7	2	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

ENCOURAÇADO I

APRIMOR.

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CONTRATORPEDEIRO I

APRIMOR.

♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

SDP I

APRIMOR.

♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

PORTA-NAVES I

APRIMOR.

3	9	1	4
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CAÇA I

APRIMOR.

1	9	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

GUERREIRO LETANI I
INFANTARIA ARBOREC

APRIMOR.

♦ PRODUÇÃO 1

1	8
CUSTO	COMBATE

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

APRIMOR.

MITOSE
Suas docas espaciais não podem produzir infantaria. No início da fase de situação, coloque 1 unidade de infantaria dos seus reforços em qualquer planeta sob seu controle.

3 COMMODITIES

"Está escutando, criatura de carne? As harmonias dos Arborecs? Seus golems de metal e barulho e fogo os tornaram surdos para a sinfonia."
—Dirzuga Rophal



OS ARBORECS



TECNOLOGIA INICIAL

◆ Perímetro de Defesa Magen

UNIDADES INICIAIS

- ◆ 1 porta-naves
- ◆ 1 cruzador
- ◆ 2 caças
- ◆ 4 unidades de infantaria
- ◆ 1 doca espacial
- ◆ 1 SDP

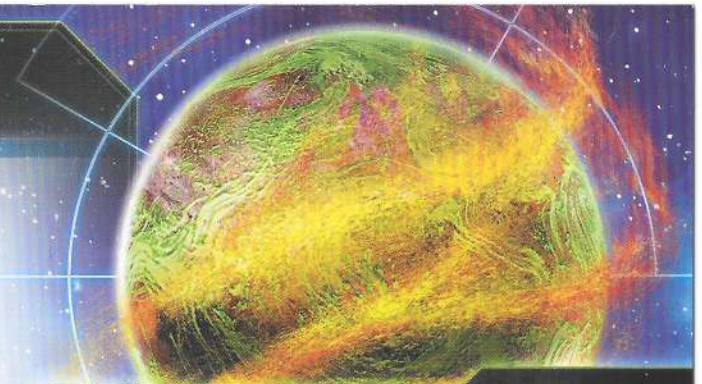
Ao se aproximar de Nestfar, um viajante de primeira viagem pode se surpreender com a névoa que escorre da atmosfera do planeta como uma nuvem de poeira. Essa nuvem é composta de quadrilhões de minúsculos esporos vivos produzidos pelas várias Flaahs de Nestfar, que são florestas do tamanho de cidades que flutuam na estratosfera do planeta. A breve (e, por isso, continuamente reabastecida) presença orbital dos esporos de Flaahs possibilita que os habitantes Arborec das estações espaciais e estaleiros em Nestfar permaneçam em um contato simbiótico permanente com o seu planeta. O termo Arborec para essa conexão essencial, partilhada entre todos os seres vivos em Nestfar, é melhor traduzido como "a Sinfonia".

Ao viajar além do alcance dos esporos de Flaahs de Nestfar, e, portanto, para fora da conexão à primeira Sinfonia, os Arborecs utilizam os enormes Letanis. Fisicamente, os Letanis são os maiores seres racionais já descobertos na galáxia (cada um maior que o Elefantus de Sol), e seus corpos são parecidos com o cruzamento de um cogumelo em forma de kraken com uma monstruosa flor carnívora. Os Letanis são, cada um, exclusivamente capazes de incorporar uma instância da Sinfonia (e, conseqüentemente, são considerados o mais próximo de um "indivíduo" dentro da sociedade Arborec) que pode agir como um centro harmônico para os organismos Arborec nas proximidades. Todas as naves da frota Arborec organizam-se em torno da presença de pelo menos um (e, com algumas naves, até cinco) Letani orquestrando a unidade de espécies Arborec tripulando a embarcação. Quando um Letani retorna aos braços da primeira sinfonia de Nestfar, suas experiências são reconectadas e absorvidas pelos Arborecs como um disco de dados se reconectando ao seu mainframe.

Embora sejam certamente inteligentes e claramente capazes de criar impressionantes tecnologias, estruturas e uma sofisticada frota de naves interestelares, o método de comunicação dos Arborecs ainda é fonte de muita controvérsia. Por serem de uma raça de matéria vegetativa e fúngica, operando suas próprias transmissões de dados e projeção emotiva por meio da primeira Sinfonia, os Arborecs nunca desenvolveram qualquer tipo de comunicação visual ou auditiva (conceitos que, até hoje, são estranhos para eles).

Cientistas Arborec encontraram a solução para esse dilema na Dies Opulen, uma nave mercante de Sol. A tripulação da Dies Opulen foi tragicamente infectada pela Peste Yborin em Maaluk, morrendo após isso no espaço profundo. Quando a nave à deriva foi encontrada por um batedor Arborec, foi determinado que os corpos frios dos tripulantes humanos estavam em perfeitas condições para um experimento ambicioso. Os corpos foram enviados para os grandes laboratórios de Kushin, próximo à capital Arborec Phara.

Lá, células fúngicas Arzuga foram conectadas ao tronco cerebral dos cadáveres humanos. Esperava-se que, ao crescer sob as condições adequadas, as complexas propriedades ácidas das Arzugas fossem bem sucedidas na união das células com o tecido cerebral inato das cobaias mortas, lentamente reestimulando as redes neurais e trazendo-as de volta



SISTEMA FARRUBAN

◆ População	1
◆ Governo	Mente Coletiva
◆ Líder	Os Aborecs
◆ Personalidade	Misteriosos
◆ Tendências	Expansionistas

Um dos maiores mistérios acerca dos Arborecs é a pergunta "Por quê?". O que essa forma de vida busca? O que estão procurando lá fora entre as estrelas?

à vida. Em seguida, injetando estimulantes fotovoltaicos nos tecidos moles do corpo morto, as Arzugas neurologicamente ativas estimulariam as células do tecido mole a se curar e se regenerar, efetivamente revivendo o corpo morto. Simbioticamente anexado ao corpo do hospedeiro, os fungos Arzuga evoluíram em um novo ser que os Arborecs chamam de Dirzuga.

Os Dirzugas eram a ligação que faltava entre a Sinfonia e a manifestação de comunicação física que os Arborecs não tinham. No decorrer das décadas seguintes, os Arborecs avidamente adquiriram novas cobaias (corpos humanos pareciam funcionar melhor e são os mais frequentemente usados, mas corpos Letnev, Winnu e Xxcha também são comumente usados como hospedeiros de Dirzugas), estabelecendo uma considerável organização diplomática e comercial que tornou-se a base da interação entre os Arborecs e o resto da galáxia.

Os Arborecs insistem que os corpos hospedeiros dos Dirzugas são desprovidos de qualquer consciência dos indivíduos mortos. Com uma relação cultural com a morte enraizada no ciclo natural de decomposição e renovação, os Arborecs possuem pouco entendimento e empatia por aqueles que veementemente protestam contra a reutilização (alguns usam o termo "escravidão") dos corpos dos seus cidadãos de tal maneira.

No final das contas, apesar das reclamações das raças dissidentes, os Arborecs foram aceitos como membros do conselho galáctico. A possível riqueza em alimentos, medicamentos e outros tesouros de Nestfar provou ser eficaz na superação de quaisquer protestos.

Embora os Arborecs insistam que o conhecimento e as experiências passadas dos corpos dos Dirzugas não permaneçam depois da reanimação, há aqueles que suspeitam que os Arborecs não estão contando toda a verdade. Esses teóricos fornecem vários exemplos nos quais os Arborecs parecem ter obtido informações ou um entendimento profundo de outras culturas, o que, de outra forma, parece inexplicável.

A ALIANÇA MENTAK



"Um povo. Uma mente. Um destino.
Nós superaremos este buraco em
que nos jogaram."
—Erwan Mentak, Fundador da Aliança

QUARTA LUA
NAVE-ALMIRANTE MENTAK

As naves dos outros jogadores neste sistema não podem usar SUPORTAR DANO.

♦ SUPORTAR DANO

8	7	1	3
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

SOL BÉLICO

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

APRIMOR

-	-	-	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CRUZADOR I

APRIMOR

2	7	2	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

ENCOURACADO I

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

APRIMOR

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CONTRATORPEDEIRO I

♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

APRIMOR

1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

SDP I

♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

APRIMOR

PORTA-NAVES I

APRIMOR

3	9	1	4
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CAÇA I

APRIMOR

1	9	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

INFANTARIA I

APRIMOR

1	8
CUSTO	COMBATE

EMBOSCADA
No início de um combate espacial, você pode rolar 1 dado para cada um de até 2 cruzadores ou contratorpedeiros seus presentes no sistema. Para cada resultado igual ou maior que o valor de combate dessa nave, gere 1 acerto; seu oponente deve designá-lo a 1 das suas naves.

PILHAGEM
Depois que 1 dos seus vizinhos ganhar bens de comércio ou resolver uma transação, se ele possuir 3 ou mais bens de comércio, você pode pegar 1 dos bens de comércio ou commodities dele.

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

APRIMOR

A ALIANÇA MENTAK



TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Ferramentas Sarween
- ◆ Marcação de Plasma

UNIDADES INICIAIS

- ◆ 1 porta-naves
- ◆ 2 cruzadores
- ◆ 3 caças
- ◆ 4 unidades de infantaria
- ◆ 1 doca espacial
- ◆ 1 SDP

Além do Planalto Mahact, que faz parte das regiões fronteiriças e da antiga rota estelar conhecida como a Passagem das Lágrimas, fica o distante Moll Primus com as suas três pequenas luas. O jovem planeta é predominantemente coberto pelas extensas planícies de grama alaranjada salpicadas com um milhão de lagos. Joviais montanhas acentuadas trespassam o centro de muitos dos seus continentes, suas geladas correntes dando vida a exuberantes vales íngremes onde férteis árvores e flores verdes crescem em um colorido contraste com as planícies alaranjadas.

Embora seja rico para a exploração, a localização remota de Moll Primus permitiu que o planeta ficasse isento de colonização organizada pelos Lazax por milhares de anos após sua descoberta. Depois da fracassada rebelião Gandar, no entanto, os Lazax começaram a usar o planeta como uma colônia penal, uma prisão distante para os piores dissidentes de infrações políticas e outros criminosos de todas as raças. O exílio para Moll Primus implicava em uma longa jornada no interior de um cargueiro prisional ao longo da Passagem das Lágrimas, um caminho tortuoso através dos traiçoeiros campos gravitacionais do Planalto Mahact. Somente o remoto planeta Fim da Esperança fica além de Moll Primus na Passagem das Lágrimas. Depois de chegarem a Moll Primus, os prisioneiros eram encarregados de trabalhos manuais sob a supervisão de um dos Governadores planetários regionais. Os Governadores de Moll Primus consistiam, basicamente, em políticos Lazax ou soldados decadentes. Assim como Moll Primus era uma prisão para a sua população, ser transferido para lá era como uma sentença para um servidor público Lazax. Assim, os Governadores eram geralmente indivíduos incompetentes, cruéis e amargurados. Embora o planeta em si fosse bastante agradável e até mesmo considerado belo, sua população encarcerada era torturada, subnutrida e forçada a lutar em pequenas guerras contra a população de governos vizinhos.

E então, depois de mais de 800 anos, as Guerras Crepusculares começaram. Quando o império começou a desmoronar, quando as naves de recursos e a supervisão de Mecatol Rex tornaram-se infrequentes até que finalmente cessaram, os Governadores entraram em pânico. Alguns fugiram do planeta na calada da noite levando toda a família. Outros pereceram nas inevitáveis rebeliões de prisioneiros que vieram depois. Antes que as Guerras Crepusculares acabassem, Moll Primus havia se libertado. Alguns dos prisioneiros mais recentes



SISTEMA MOLL

- ◆ População 2,55 bilhões
- ◆ Governo Comitê dos Capitães
- ◆ Líder Mão de Erwan
- ◆ Personalidade Rebelde
- ◆ Tendências Econômicas

Talvez seja de se esperar que uma civilização inteiramente descendente de criminosos, exilados e revolucionários seja corrupta e sem lei, mas os Mentaks desenvolveram um código de honra rico, ainda que um pouco vago.

logo partiram, mas, para a maior parte de sua população multirracial, Moll Primus era um lar. Depois da revolta conjunta contra os guardiões do Governo, seguiu-se um breve período de conflitos internos entre as diversas regiões. Um único humano, Erwan Mentak, logo uniu as regiões em uma paz definitiva e, antes de morrer, prosperidade.

Hoje, Moll Primus é governado pelo Comitê dos Capitães, que são líderes eleitos em cada região. Dentre eles, um único líder é escolhido a cada dez ciclos e a ele é concedido o título honorífico de a Mão de Erwan, ou simplesmente "a Mão". Auxiliados por seus irmãos Hylars, a aliança progrediu bastante nos avanços da sua situação tecnológica. Metais extraídos das luas de Moll Primus, diversos produtos feitos da rica grama local, rendimentos de excursões "especiais" da frota e o trabalho duro da sua população lentamente formaram a sólida base econômica de uma civilização orgulhosa.

Embora isso seja negado pelos seus embaixadores, os Mentaks utilizam uma vasta frota de piratas que semeiam o caos nas rotas de navegação mercantis e comboios militares. Apesar de agora serem uma cultura e civilização educada por mérito próprio, o povo Mentak nunca se esqueceu das suas raízes como rebeldes e usurpadores. Todo Mentak sente uma necessidade histórica de vingança: vingança contra uma galáxia que há séculos mandou seus ancestrais para serem torturados e apodrecerem em Moll Primus. O Comitê dos Capitães deu à sua Mão uma ordem clara: conspirar, pilhar e conquistar até que os subordinados sejam os líderes e os escravizados sejam os imperadores.

A BARONIA DE LETNEV



"Não disparem até a frota principal chegar. Nossa armada irá obstruir o sol deles - quando morrerem, morrerão na escuridão!"
—Barão Unlenn

RESERVAS DE MUNIÇÃO
No início de cada rodada de combate espacial, você pode gastar 2 bens de comércio; você pode rolar quaisquer dados seus durante essa rodada de combate.

ARMADA
O número máximo de navios (exceto de caça) que você pode ter em cada sistema é igual a 2 a mais do que o número de marcadores presentes no seu acervo de frota.

2 **COMMODITIES**

ARC SECUNDUS
NAVE-ALMIRANTE LETNEV

As unidades de outros jogadores presentes neste sistema perdem o **ESCUDO PLANETÁRIO**. No início de cada rodada de combate espacial, conserte esta nave.

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5 (X3)

8 **5** **1** **3**
CUSTO COMBATE MOVIMENTO CAPACIDADE

SOL BÉLICO

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

APRIMOR.

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

CRUZADOR I

APRIMOR.

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

ENCOURÇADO I

APRIMOR.

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

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

CONTRATORPEDEIRO I

APRIMOR.

♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

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

SDP I

APRIMOR.

♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

PORTA-NAVES I

APRIMOR.

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

CAÇA I

APRIMOR.

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

INFANTARIA I

APRIMOR.

1 **8**
CUSTO COMBATE

DOCA ESPACIAL I

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

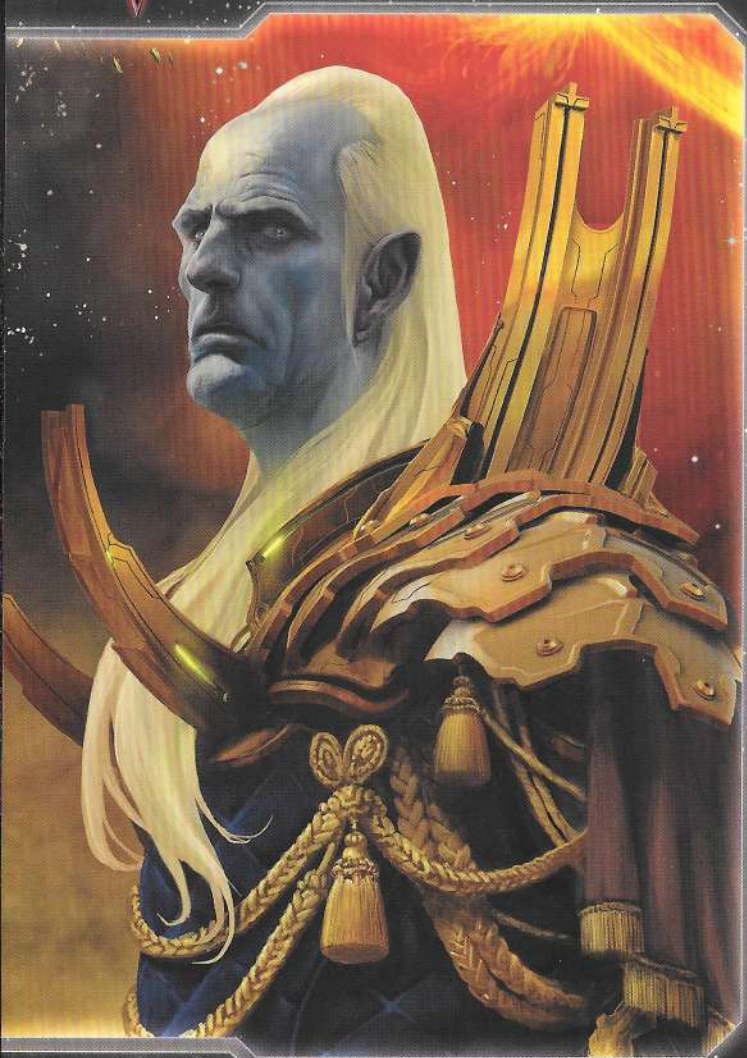
Até 3 caças neste sistema não contam na capacidade das suas navios.

PRODUÇÃO X

APRIMOR.



A BARONIA DE LETNEV



TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Defletores Antimatéria
- ◆ Marcação de Plasma

UNIDADES INICIAIS

- ◆ 1 encouraçado
- ◆ 1 porta-naves
- ◆ 1 contratorpedeiro
- ◆ 1 caça
- ◆ 3 unidades de infantaria
- ◆ 1 doca espacial

Na escuridão do espaço, encontra-se o frio e duro Arc Prime. Seu sistema não possui uma estrela central, e a falta de uma órbita definida para Arc Prime tem sido um mistério para os cientistas há milênios. É uma piada comum dizer que Arc Prime simplesmente flutua no espaço, e que apenas o desdém dos Letnevs pelo resto da galáxia é que protege o planeta de uma colisão fatal. O principal vassalo dos Letnevs, Wren Terra, brilha como uma poderosa estrela na distância de ébano enquanto navas militares espinhosas cercam o planeta escuro como vagalumes atraídos por um buraco negro.

Visitantes estrangeiros em Arc Prime são direcionados, sob uma forte escolta de caças, à Cratera Dunlain. Na cratera, fica a extensa cidade de Feruc, a única cidade de Arc Prime localizada na superfície do planeta. Feruc é uma rede pressurizada de habitações feitas de metal negro gelado, indústrias fumacentas, depósitos e instalações militares. A fina atmosfera de Arc Prime impede uma vida normal na superfície fora das frias instalações pressurizadas de Feruc. Visto que a parca atmosfera de Arc Prime não possui utilidade para a Baronia, poluentes sem filtragem são livremente emitidos na superfície vindos de fábricas e das cidades subterrâneas dos Letnevs. Uma jornada até Feruc provavelmente deixará uma espessa camada de resíduo preto congelado em qualquer embarcação. Um termo carinhoso comum entre os comerciantes para designar uma nave que está voltando de Arc Prime é "Limpador de Chaminé".

Sob a superfície de Arc Prime, aquecido pelo núcleo do planeta, o Barão preside o orgulhoso e forte povo Letnev. Poucos não nativos visitaram a capital Goz, a lendária "cidade de um bilhão", ou os outros seis grandes centros urbanos subterrâneos de Arc Prime. Um material de matéria vegetal orgânica chamado Ao pelos Letnevs é encontrado por toda a parte no subterrâneo de Arc Prime. É o Ao que fornece oxigênio às enormes redes cavernosas, e a matéria vegetal goza de uma admiração e respeito quase religiosos pelo povo Letnev.

Embora dezenas de milhares de cavernas de fungo úmido sejam exploradas por um inteligente exército de máquinas, a grande fraqueza dos Letnevs sempre foi sua escassez de comida, líquido, medicamentos e vitaminas essenciais. Os antigos Lazax mantinham a raça agressiva na linha por meio de um controle rígido do comércio e dos mantimentos dos Letnevs.

Ao longo da era do Império Lazax, os Letnevs lideraram duas revoltas malsucedidas contra o Império. Sua história de discórdia justificou um constante descuido do Império para com Arc Prime e seu povo. O bloqueio Letnev do Buraco de Minhoca Quann no fim da Idade do Ocaso foi iniciado em protesto às sanções e supervisão dos Lazax. Foi o conflito de Quann que provocou as Guerras Crepusculares e o colapso final do império.



ESPAÇO DA BARONIA

◆ População	10,47 bilhões
◆ Governo	Baronia
◆ Líder	Daz Emmiciel Werqan III
◆ Personalidade	Arrogantes
◆ Tendências	Militares

Na escuridão do espaço, habitam os Letnevs. Não se sabe se a escuridão é inata ou se o povo Letnev a trouxe com eles, pois ambos são um só.

Depois que Wren Terra foi anexado pelos Letnevs durante os últimos anos da Idade do Ocaso, suas colônias têm se ocupado predominantemente com o cultivo e fornecimento de alimento para a população de Arc Prime. Comércio externo com os Letnevs consiste principalmente em produtos alimentícios, pelos quais os comerciantes recebem metais, armas e os afiados Saimoc - fortes cristais usados em operações de mineração por toda a galáxia.

O Barão preserva a ordem mantendo uma rigorosa burocracia, disciplina e uma cultura militar elitista que coloca os mais fortes e mais inteligentes sob seu controle. Os pálidos Letnevs não gostam de luz e geralmente usam capacetes protetores ao visitar outros mundos com muita luz solar.

As lendárias tropas Letnevs são superadas apenas pela força bruta dos Tekklars, os soldados de elite dos N'ooors do distante Quinarra. Com o novo despertar de ambições entre as grandes raças, o ressurgimento de comércio interestelar e o recente impulso do Conselho Galáctico, o Barão tem se preparado em segredo para liderar seu povo rumo ao domínio definitivo. O Barão Daz Emmiciel Werqan III possui apenas uma ambição: tornar-se imperador a qualquer custo.

AS BRASAS DE MUAAT



"Os Gashlais não vão mais ficar acorrentados pelos seus caprichos. Extingam-se agora e saibam que perderam."
—Guardião do Fogo Umat

O INFERNO
NAVE-ALMIRANTE MUAAT

AÇÃO: Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias para colocar 1 cruzador no sistema desta unidade.

♦ SUPORTAR DANO

8	5	1	3
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

PROTÓTIPO DE SOL BÉLICO I
SOL BÉLICO MUAAT

As unidades de outros jogadores presentes neste sistema perdem a habilidade ESCUDO PLANETÁRIO.

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 3 (x3)

12	3	1	6
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

ENCOURACADO I

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

PORTA-NAVES 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

FORJA ESTELAR
AÇÃO: Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias para colocar 2 naves de caça ou 1 contratorpedeiro dos seus reforços em um sistema que contiver 1 ou mais sóis bélicos seus.

FISIOLOGIA GASHLAI
Suas naves podem se mover através de supernovas.

4 COMMODITIES

DOCA ESPACIAL I

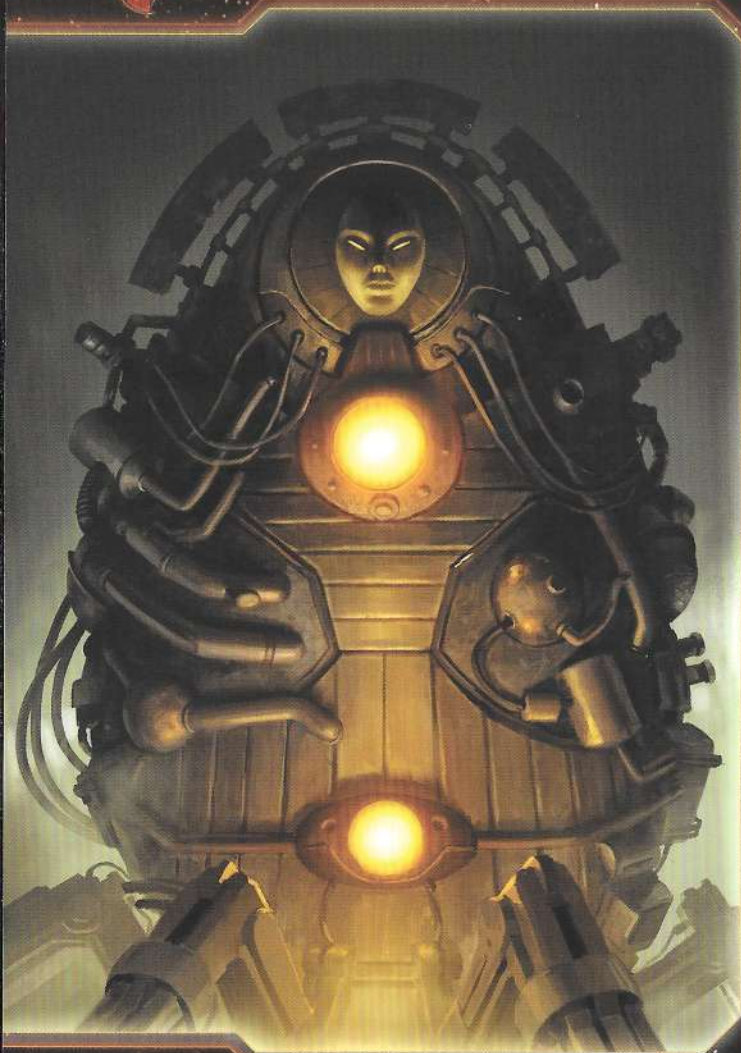
O valor de PRODUÇÃO desta unidade é de 2 a mais que o valor de recursos deste planeta.

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

PRODUÇÃO X



AS BRASAS DE MUAAT



TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Marcação de Plasma

UNIDADES INICIAIS

- ◆ 1 sol bélico
- ◆ 2 caças
- ◆ 4 unidades de infantaria
- ◆ 1 doca espacial

Foi durante os primeiros anos da Idade do Ocaso que os exploradores Jol-Nar encontraram o planeta vulcânico Muaat. Em busca de recursos além do Planalto Mahact, os exploradores ficaram impressionados com a riqueza mineral da sua descoberta, mas o que realmente os deixou deslumbrados foram as qualidades extraordinárias dos habitantes flamejantes do planeta, os Gashlais.

Os Gashlais eram diferentes de qualquer raça que os Jol-Nar conheciam: seres racionais com corpos lentamente consumidos por um calor ardente. Depois de serem concebidos, o processo de encasulamento dos Gashlais de certa maneira possibilita a conversão de energia em massa—um processo insinuado pela teoria científica, mas sempre julgado inatingível em uma escala subcôsmica.

Os Jol-Nars se beneficiaram muito dos recursos de Muaat, mas suas tentativas de replicar o processo de encasulamento dos Gashlais foram frustradas. Em contrapartida, os Gashlais provaram-se úteis no trabalho escravo quando os Reitores transformaram a órbita de Muaat em um enorme estaleiro para a sua marinha. Foi lá, nos estaleiros de Muaat, que começou a construção de uma superarma secreta dos Jol-Nars.

Os Gashlais sofreram tragicamente sob a escravização dos Jol-Nars, mas eventos das primeiras Guerras Crepusculares mudariam drasticamente a sua má sorte.

Logo após o início das Guerras Crepusculares, um grupo de expedição Jol-Nar buscando jazidas minerais em Muaat foi infectado por um organismo nas Montanhas Doolak. A infecção evoluiu para uma doença posteriormente conhecida como a peste Doolak. O tráfico secreto, mas frequente, entre Muaat e o sistema solar Garian possibilitou que o vírus se espalhasse pelas terras natais dos Jol-Nars.

A peste tornou-se um dos maiores desastres da história dos Jol-Nars, e foi somente a pesquisa inicial da biologia Gashlai que permitiu que os Reitores criassem uma vacina antes que toda a população Jol-Nar fosse destruída. Antes que os Jol-Nars pudessem se recuperar desse desastre, sua ofensiva militar sofreu um colapso, e logo os Reitores tiveram que enfrentar a investida implacável dos Sardakk N'orrs.

Quando a marinha Jol-Nar recuou, os Reitores foram forçados a trazer sua arma secreta de Muaat. Essa arma—uma enorme nave de batalha chamada "Sol Bélico"—não estava completamente pronta, mas com os seus destinos agarrados às defesas do sistema Saudor, os Reitores não tiveram outra escolha senão usá-la contra o inimigo.

Quando o Sol Bélico deixou seus ancoradouros em Muaat e a maioria dos funcionários Jol-Nar partiu com ela, os Gashlais finalmente teceram seu próprio destino. Há muito tramando contra aqueles que os haviam escravizado, eles queimaram os Jol-Nars que permaneceram no sistema, capturando o estaleiro e cada documento



SISTEMA MUAAT

- ◆ População 7,32 bilhões
- ◆ Governo Tribunal
- ◆ Líder Sushon Azh
- ◆ Personalidade Rígidos
- ◆ Tendências Militares

Os Guardiões do Fogo dos Gashlais surgiram pouco depois do povo de Muaat se libertar da opressão dos Hylars. Ambiciosos e poderosos, cada Guardião do Fogo carrega consigo as esperanças e sonhos do seu povo.

científico deixado para trás por seus detestados opressores.

Pouco depois de sua onerosa vitória em Saudor, os Jol-Nars tentaram voltar à sua colônia em Muaat, mas descobriram que todas as comunicações com o sistema haviam sido cortadas. Naves de exploração enviadas a Muaat não retornavam. Embora os Reitores tivessem suspeitas sobre o que havia acontecido em sua antiga colônia, eles não conseguiram retornar em massa ao local.

Durante os longos Anos Sombrios, os Gashlais prosperaram.

Vestidos em trajes de Brasas—uma armadura que protegia os Gashlais do frio e protegia os outros do calor letal da raça—, um vasto grupo de representantes Gashlai chegou recentemente em Mecatol Rex exigindo reconhecimento e representação. O Alto Guardião do Fogo, Sushon Azh, simultaneamente enviou embaixadores Gashlai, nas típicas fragatas em ouro e bronze, para todas as grandes raças.

Mas um desses embaixadores não chegou em uma fragata. Quando o embaixador Gashlai designado aos Jol-Nars passou pela estrela Garian e começou a se aproximar de Jol, os Reitores empalideceram de medo, pois esse representante chegara em um Sol Bélico, uma cópia das suas próprias criações antigas. A mensagem não passou despercebida pelos Reitores. Seus antigos escravos tinham se tornado seres formidáveis e não haviam esquecido, ou perdoado, o passado.

Liderados pelos Guardiões do Fogo, os Gashlais estão determinados a nunca serem escravizados novamente. Dentro de seus trajes dourados de Brasas, eles ardem com ambição. Os Jol-Nars temem o que o resto da galáxia está prestes a descobrir: que As Brasas de Muaat pretendem trazer suas chamas até os confins do espaço, queimando os relutantes até a submissão.

O CLÃ DOS SAARS

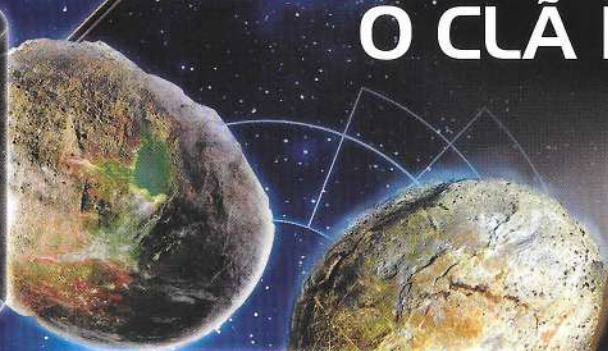


"Oh, Lisis, tu cujo futuro foi eternamente entalhado nas costas dos exaustos. Só o que vemos é o seu espectro."
—O Canto de Lisis

FILHO DE RAGH
NAVE-ALMIRANTE SAAR

✦ SUPORTAR DANO
✦ BARREIRA ANTI-CAÇA 6 (x4)

8 **5** **1** **3**
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

APRIMOR.

CRUZADOR I

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

APRIMOR.

ENCOURAÇADO I

✦ SUPORTAR DANO ✦ BOMBARDEIO 5

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

APRIMOR.

CONTRATORPEDEIRO I

✦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

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

APRIMOR.

SDP I

✦ ESCUDO PLANETÁRIO
✦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

APRIMOR.

PORTA-NAVES I

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

APRIMOR.

CAÇA I

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

APRIMOR.

INFANTARIA I

1 **8**
CUSTO COMBATE

APRIMOR.

VASCULHAR
Depois de ganhar controle de um planeta, ganhe 1 bem de comércio.

NÔMADE
Você pode completar objetivos mesmo se não tiver controle dos planetas no seu sistema natal.

3 **COMMODITIES**

FÁBRICA FLUTUANTE I
DOCA ESPACIAL SAAR

Esta unidade é colocada em uma área espacial em vez de ser colocada em um planeta. Esta unidade pode se mover e bater em retirada como se fosse uma nave. Se esta unidade for bloqueada, ela deve ser destruída.

1 **4**
CUSTO MOVIMENTO CAPACIDADE

APRIMOR.

PRODUÇÃO 5



O CLÃ DOS SAARS



TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Defletores Antimatéria

UNIDADES INICIAIS

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

Poucos historiadores discordam sobre a afirmação de que os Saars foram a primeira raça a se aventurar pelo espaço, mas ainda não se sabe se foi necessidade ou curiosidade que impulsionou essa raça primitiva a iniciar tal exploração. Seus modos pacíficos e civilização dispersa nunca os levaram ao reconhecimento oficial pelos Lazax. Desse modo, alguns estudiosos passaram a chamá-los de "a raça esquecida".

A história dos Saars é trágica. Registros históricos estão inundados de relatos de expulsões planetárias intencionais e até massacres de povoados Saar encontrados em planetas colonizados pelas outras raças. Os musicais Saars muitas vezes entoam o "Canto de Lisis" em memória da maior colônia Saar conhecida antes do Chamado de Ragh. Depois que o planeta de Lisis foi anexado pelos Sardakk N'orrs, não houve mais notícias do grande povoado Saar que lá existia. Eles simplesmente desapareceram. Em sua memória, a maioria das mulheres Saar usam um pingente cuidadosamente esculpido chamado Y'ouf Lisis, ou a "Lágrima de Lisis". Durante o Houw Shanan, o dia santo dos Saars, esses pingentes são dados a jovens mulheres Saar, enquanto filhotes Saar jogam besouros e insetos em uma grande fogueira e os idosos uivam para as estrelas com uma fúria saudososa.

Antes de o Chamado começar, os Saars estavam espalhados pela galáxia, existindo à mercê de outras raças. Em dezenas de mundos, os Saars eram vistos vivendo em favelas e cidades no subsolo, trabalhando nas mais nocivas e ignóbeis indústrias e obtendo um sustento escasso das sucatas de outras civilizações. Considerados sujos e pouco racionais pelas outras raças, a vida dos Saars era miserável e pouco sujeita à justiça. Com trabalho duro, ambientes poluídos e nenhum acesso a atendimento médico adequado, as vidas amarguradas dos Saars eram geralmente curtas.

Foi na metade dos Anos Sombrios que um único Saar, Ragh Gavar, mudou o destino do seu povo para sempre.

Ragh ganhava a vida como capitão de um antigo cargueiro de sucata que viajava entre Xxehan e Sol, uma rota que ele conhecia há séculos. Apesar de ser um hábil comerciante, a paixão de Ragh era pela poesia e a imaginação do lápis, pela criação de breves obras de esperança rabiscadas em pedaços de papel durante longos transportes comerciais. Em suas paradas, outros Saars normalmente se reuniam em frente às suas portas de carga para que pudessem ouvir seus versos e contos mais recentes. Muitos dos seus ouvintes começaram a chamá-lo de "Capitão da Esperança".

Porém, certo ano, Ragh não chegou ao seu destino. Seu sistema de navegação enferrujado finalmente falhou, deixando a nave de Ragh perdida entre as estrelas. Flutuando pelo espaço desconhecido como seus ancestrais haviam feito tão bravamente antes dele, Ragh rezou para que Aquele Entre As Estrelas o mandasse para casa com a sua pequena tripulação.



CAMPO DE ASTEROIDÉS JORUN

- ◆ População 1,01 bilhão
- ◆ Governo Almirantado
- ◆ Líder Conselho de Capitães
- ◆ Personalidade Melancólicos
- ◆ Tendências Objetivas

Uma prova da perseverança dos Saars é a sua própria existência. Massacrados, feitos de bode expiatório e explorados por outras raças, os Saars se agarram à vida com uma ferocidade sem igual.

O Chamado começou poucos anos depois do desaparecimento de Ragh Gavar. Ao longo da enorme vastidão da galáxia, todos os Saars começaram a sentir dentro de si um anseio implacável pelas estrelas, especialmente por um certo local distante além do espaço conhecido.

Os primeiros seguidores do Chamado encontraram a origem no grande campo de asteroides Jorun, e lá eles acharam uma pequena, mas próspera colônia Saar nos dois asteroides gigantes de Ragh e Lisis II. À medida em que o Chamado persistia, irmãos Saar de toda a galáxia continuavam a chegar em Jorun, juntos construindo a infraestrutura de civilização e esperança para uma raça perdida.

Anos antes, a nave de Ragh havia caído em Jorun. Milagrosamente, ele e a sua tripulação sobreviveram, e, com muita surpresa, eles logo descobriram riqueza mineral, água congelada, cavernas atmosféricas e estranhos animais que escondiam-se no infinito oceano rochoso.

Ainda assim, Ragh estava inquieto em seu novo lar. Dizem que, certa noite, o Capitão acordou de um sonho e disse adeus à sua tripulação, desaparecendo na grande rede de cavernas que encontrava-se no asteroide batizado em sua homenagem. Ragh Gavar nunca mais foi encontrado e não houve mais notícias suas. Mas, menos de um mês depois do seu desaparecimento, o Chamado começou. Místicos Saars acreditam que o Capitão da Esperança uniu-se Aquele Entre As Estrelas, finalmente conseguindo o perdão para os Saars e chamando-os para aliviar seu sofrimento. Eles acreditam que o Chamado de Ragh os trouxe para casa, que as rochas vitais que os rodeavam eram os restos do antigo planeta de origem Saar que até mesmo na morte está dando uma segunda chance ao seu povo.

Durante séculos, o unificado e apaixonado povo Saar construiu um formidável lar e civilização no campo de asteroides Jorun. Os Saars finalmente encontraram um lar e descobriram que são fortes.

MATRIARCA
NAVE-ALMIRANTE NAALU

Durante uma invasão neste sistema, você pode alocar naves de caça para planetas como se fossem forças terrestres. No fim do combate, devolva essas unidades à área espacial.

♦ SUPORTAR DANO

8	9	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

ENCOURAÇADO I

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

PORTA-NAVES I

3	9	1	4
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

A COOPERATIVA NAALU



CRUZADOR I

2	7	2	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CONTRATORPEDEIRO I

♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

SDP I

♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

CAÇA DE CRISTAL HÍBRIDA I
CAÇA NAALU

1	8	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

INFANTARIA I

1	8
CUSTO	COMBATE

"Você esssstá me insultando. A monssstruosidade que você está insinuando- o Druua, não somos capazes de tal crueldade. Expurgue essa insssanidade da sua cabeça e saia dessta terra."
—Q'uesh Sish

TELEPATIA
No fim da fase de estratégia, coloque o marcador Naalu "0" na sua carta de estratégia; você é o primeiro jogador na ordem de iniciativa.

PREVISÃO
Depois que outro jogador mover naves para um sistema que contiver 1 ou mais naves suas, você pode colocar 1 marcador do seu acervo de estratégias em um sistema adjacente que não contiver naves de outro jogador; mova suas naves do sistema ativo para esse sistema.

3 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



A COOPERATIVA NAALU



TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Motivador Neural
- ◆ Ferramentas Sarween

UNIDADES INICIAIS

- ◆ 1 porta-naves
- ◆ 1 cruzador
- ◆ 1 contratorpedeiro
- ◆ 3 caças
- ◆ 4 unidades de infantaria
- ◆ 1 doca espacial
- ◆ 1 SDP

A civilização Naalu só ficou conhecida pelo restante da galáxia em meados das Guerras Crepusculares. Seu sistema, dominado pela estrela branca Mallac, ficara duvidosamente indetectado pelo império, mesmo sendo cercado de sistemas ricos cujos registros históricos precedem até mesmo os Lazax. Depois de um período de pura perplexidade, os cartógrafos e historiadores das estrelas começaram a suspeitar que os próprios Naalus estivessem realizando algum tipo de manipulação. Depois de pesquisar antigos registros, os investigadores encontraram um número notavelmente alto de incidentes de naves desaparecidas naquele setor, além de uma quantidade ainda mais incriminadora de naves encontradas à deriva no espaço, suas tripulações sofrendo de perda de memória causada pelo espaço profundo. Alguns cientistas (dos quais os mais veementes morreram em circunstâncias duvidosas) apontaram a existência de registros que indicam um alto número de naves Yssaril passando pela área espacial de Mallac, mas não há registros de quaisquer tripulantes Yssaril à deriva ou com amnésia. Para o terror dos seus vizinhos, mais tarde descobriu-se que os Naalus são altamente telepáticos e armados com tecnologias e armamentos que redirecionam, manipulam ou danificam os impulsos dos neurônios que guiam os cérebros de todas as principais raças conhecidas.

Uma secreta relação prévia entre a Guilda de Espiões Yssaril e os manipuladores Naalus ajuda muito a explicar como os Naalus, que são uma civilização aparentemente isolada e alegam não ter contato prévio com o resto da galáxia, desenvolveram altas tecnologias civis e militares semelhantes, e por vezes até superiores, àquelas do restante da galáxia.

Logo depois da aparição dos Naalus, várias das grandes raças, ao ver o potencial de um poderoso novo aliado no império, buscaram ganhar sua lealdade. No entanto, depois de ficarem sabendo do poder de telepatia dos Naalus e de presenciarem sua estranha arrogância, muitos buscaram seus emissários e diplomatas em um receio saudável em relação à serpentina raça telepata.

Apesar de serem originários do úmido e desinteressante planeta Maaluk, os Naalus tomaram o deslumbrantemente belo planeta Druaa para transformar em seu novo lar. A maioria dos Naalus zombam de qualquer menção de sua herança Maaluk, e as gerações recentes muitas vezes tentam contestar provas científicas concretas que indicam que sua orgulhosa e estoica raça originou-se em outro planeta que não o pitoresco Druaa—especialmente se esse outro planeta for Maaluk, com seus pântanos malcheirosos e planícies enevoadas.

Os Druaas raramente se comunicam verbalmente uns com os outros. Sua comunicação telepática é mais eficaz, facilita a compreensão emocional e inteligente e permitiu que a cooperativa prevenisse guerras internas maiores, o que, por sua vez, impulsionou seu rápido avanço cultural, tecnológico (com o auxílio dos Yssarils) e a criação da frota Naalu e da força militar. A menos que estejam falando com forasteiros,



SISTEMA MALLAC

- ◆ População 4,72 bilhões
- ◆ Governo Cooperativa
- ◆ Líder Q'uesh Sish
- ◆ Personalidade Sedutores
- ◆ Tendências Militares

Graça mortal e beleza perigosa. O resplendor cristalino do Neffish reflete os próprios aspectos dos Druaas, cravando suas garras nas profundezas das mentes dos seres "inferiores" da galáxia.

os Naalus usam suas vozes apenas para a música - árias persistentemente encantadoras de silvos melódicos.

Os Naalus têm mantido intacta a beleza imaculada de suas cidades de cristal, assim como o ambiente de Druaa, por meio da instalação da maioria das suas indústrias pesadas em Maaluk. Essas indústrias são operadas pelos Miashans, uma raça de baixa racionalidade escravizada pelos Naalus para trabalharem nas usinas de extração de ferro, nas minas subterrâneas de gás e nas milhares de fazendas de roedores. Matérias-primas são imediatamente enviadas para Druaa, armazenadas em enormes depósitos subterrâneos e distribuídas nas cidades de Druaa por planadores.

A líder da cooperativa Naalu é sempre do sexo feminino, assim como a maioria das líderes Naalu e representantes externas. Na última década, a alta Q'uesh Sish com sua pele de escamas vermelhas tem governado a cooperativa em seu palácio na brilhante cidade cristalina de Eershin. As belas e lustrosas naves espaciais dos Naalus patrulham as fronteiras externas de Mallac enquanto as tropas Naalu treinam e se reúnem nas duas luas de Druaa. Com o seu Neffish, um raro dispositivo de rádio cristalino, Q'uesh vê a mente das outras raças. Ela sorri perante essa sabedoria e, com ela, as líderes da cooperativa Naalu sorriem também, detectando o conhecimento na mente dela e saboreando o doce veneno dos seus pensamentos. O grande plano da cooperativa está prestes a ganhar sua forma final. Os Naalu há muito observam de longe o caos e a feiúra das outras raças. Está chegando o momento em que a beleza de Druaa crescerá para além das fronteiras de Mallac. Está chegando o momento em que o resto da galáxia conhecerá a tranquilidade, a ordem e a verdadeira beleza dos Naalus. Eles irão se submeter a essa beleza... ou serão destruídos.

OS EMIRADOS DE HACAN



"Não há preço alto demais para os Hacan, nem seda refinada demais ou guerra longa demais. Meu povo perseverará."

—Hacan Carth

MESTRES DO COMÉRCIO

Você não precisa gastar um marcador de comando para resolver a habilidade secundária da carta de estratégia "Comércio".

NAVES DA GUILDA

Você pode negociar transações com jogadores que não são seus vizinhos.

JUIZES

Quando estiver negociando uma transação, cartas de ação podem ser trocadas como parte da transação.

6 COMMODITIES

FÚRIA DE KENARA

NAVE-ALMIRANTE HACAN

Depois de rolar um dado em um combate espacial neste sistema, você pode gastar 1 bem de comércio para aplicar +1 ao resultado.

♦ SUPORTAR DANO

8	7	1	3
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

SOL BÉLICO

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

APRIMOR

-	-	-	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CRUZADOR I

APRIMOR

2	7	2	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

ENCOURAÇADO I

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

APRIMOR

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CONTRATORPEDEIRO I

♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

APRIMOR

1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

SDP I

♦ ESCUDO PLANETÁRIO ♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

APRIMOR

PORTA-NAVES I

APRIMOR

3	9	1	4
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CAÇA I

APRIMOR

1	9	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

INFANTARIA I

APRIMOR

1	8
CUSTO	COMBATE

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 navas.

PRODUÇÃO X

APRIMOR

OS EMIRADOS DE HACAN



Sob os raios castigantes da enorme estrela Kenara, encontra-se o sistema triplo dos Hacans, cada um dos seus três satélites envolvidos na bruma amarela tão característica de planetas desérticos. Essas três joias são chamadas de Arretze, Kamdorn e Hercant. Lá, os Emirados Unidos dos Hacans desenvolveram uma poderosa civilização de guerreiros, nômades, agricultores e, acima de tudo, comerciantes.

O sistema Kenara possui um dos tráfegos mais intensos do universo que conhecemos. Apenas os sistemas de portal de buracos de minhoca possuem mais tráfego em um dado ciclo. Saindo de Kenara, um número incalculável de naves Hacan e outras embarcações de comércio atravessam a galáxia. Esse tráfego é apoiado por cidades inteiras de estações espaciais que fornecem depósitos, logística, manutenção, serviços bancários, entretenimento e outras necessidades que facilitam o fluxo de mercadorias, naves e tripulação.

Na superfície dos três escaldantes planetas desérticos, a vida é mais lenta e serena. Somente a vida na cidade de Harcarun, no planeta Arretze, tem o mesmo ritmo frenético do espaço lá em cima. Localizada no obscuro vale próximo ao polo norte de Arretze, Harcarun é a única cidade no sistema triplo que possui uma posição fixa. Sua localização permanente e clima quase suportável fez de Harcarun o principal local de operações para a maioria das corporações de comércio, empresários e oportunistas não nativos. Os Hacans, apesar de sua excepcional habilidade de estabelecer relações financeiras e de fazer comércio, geralmente desprezam o estilo de vida caótico e o que eles consideram ser um clima frio e ventoso de Harcarun.

O povo Hacan geralmente habita cidades construídas em enormes veículos, constantemente se mudando para climas mais frescos à medida em que as estações do deserto mudam. Embora algumas tecnologias tenham sido introduzidas nos últimos cem anos, a maioria das cidades Hacan ainda são assoladas por bandos de feras Tuuran, cujas peles são parecidas com brânquias e absorvem umidade do próprio ar.

Em seu passado distante, os Hacans eram uma espécie pobre, e suas explorações no espaço eram insignificantes em comparação àquelas das outras grandes raças do Império. Mas então os Hacans descobriram uma sede forasteira insaciável por produtos cultivados sob a luz ofuscante de Kenara ou extraídos



SISTEMA KENARA

◆ População	8,82 bilhões
◆ Governo	Emirados Unidos
◆ Líder	Quieron
◆ Personalidade	Nômades
◆ Tendências	Econômicas

As riquezas de metade da galáxia fluem nos cofres dos clãs nômades de comerciantes Hacan, mas, por serem um povo tradicionalista, eles optam por permanecer reclusos em seus lares ancestrais nos desertos secos dos mundos de Kenara.

das profundas areias das suas terras natais. A intoxicante raiz gerr, roupas feitas dos girestrelas que só se erguem durante o equinócio de Hercant, afrodisíacos Spehat, bebidas alcoólicas, remédios e drogas proibidas: tudo extraído e fabricado pelas pacientes e habilidosas mãos dos Hacans.

Logo, os Hacans tornaram-se mestres do comércio, e o seu sistema prosperou à medida em que fortunas incomensuráveis eram feitas pelos poderosos clãs do comércio, sendo o Emirado Mowshir de Arretze o maior deles. O desejo de proteger suas novas riquezas e o anseio por uma regulamentação e arbitragem pacíficas entre os clãs levaram os Hacans a formarem uma assembleia representativa e elegerem um Quieron—o líder que fala por todos os Hacans. O Quieron lidera toda a hierarquia de grupos comerciais, cada um possuindo suas próprias frotas de comércio e guerra. Sua tarefa: levar seu povo ao Trono Imperial, estabelecendo uma era de riqueza e comércio pacífico.

TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Defletores Antimatéria
- ◆ Ferramentas Sarween

UNIDADES INICIAIS

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

OS ESPECTROS DE CREUSS

HIL COLISH
NAVE-ALMIRANTE CREUSS

O sistema desta nave contém um buraco de minhoca delta. Durante a movimentação, essa nave pode se mover antes ou depois das suas outras naves.

♦ SUPORTAR DANO

8	5	1	3
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

APRIMOR.

CRUZADOR I



2	7	2	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

APRIMOR.

ENCOURAÇADO I



♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

APRIMOR.

CONTRATORPEDEIRO I



♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

APRIMOR.

SDP I



♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

APRIMOR.

PORTA-NAVES I



3	9	1	4
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

APRIMOR.

CAÇA I



1	9	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

APRIMOR.

INFANTARIA I



1	8
CUSTO	COMBATE

APRIMOR.

"Não temos intenção de ofender o honrado embaixador. Estamos apenas insinuando que, caso sua nave tente passar pelo portão, ela não retornará."
—Emissário Taivra

EMARANHAMENTO QUÂNTICO
Considere todos os sistemas que contiverem um buraco de minhoca alfa ou beta como sendo adjacentes um ao outro. Efeitos de jogo não podem impedir que você use esta habilidade.

CONE DE ASPIRAÇÃO
Durante suas ações táticas, aplique +1 ao valor de movimento de cada nave sua que começar seu movimento no seu sistema natal ou em um sistema que contiver um buraco de minhoca alfa ou beta.

PORTÃO DE CREUSS
Quando estiver formando o tabuleiro do jogo, coloque o Portão de Creuss (peça 17) onde seu sistema natal normalmente seria colocado. O sistema do Portão de Creuss não é um sistema natal. Em seguida, coloque seu sistema natal (peça 51) na sua área de jogo.

4 COMMODITIES



DOCA ESPACIAL I

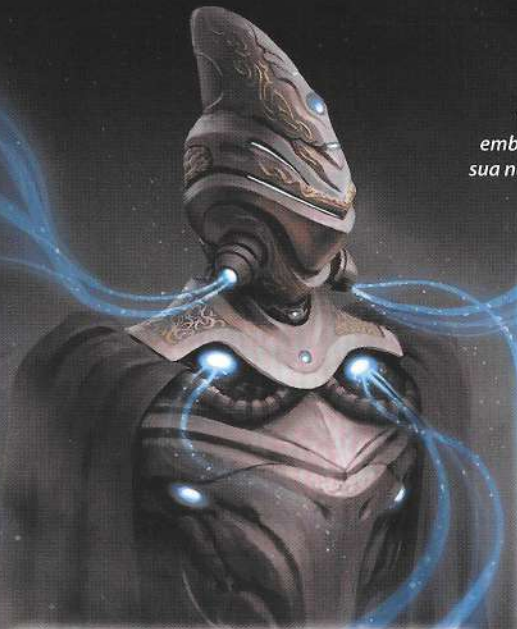
O valor de PRODUÇÃO desta unidade é de 2 a mais que o valor de recursos deste planeta.

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

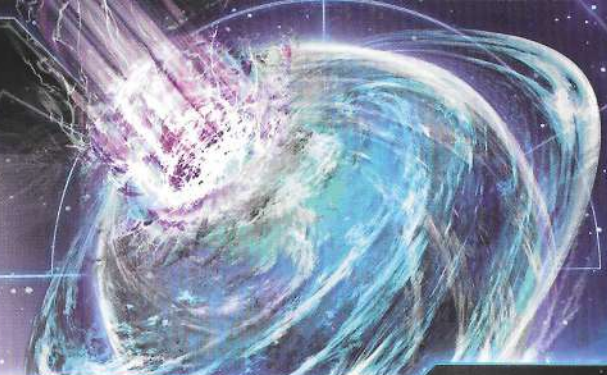
PRODUÇÃO X



APRIMOR.



OS ESPECTROS DE CREUSS



PASSAGEM SHALERI

◆ População	Desconhecido
◆ Governo	Desconhecido
◆ Líder	Desconhecido
◆ Personalidade	Enigmáticos
◆ Tendências	Expansionistas

Historicamente, muitos aventureiros renomados mostraram interesse em explorar o espaço Shaleri. Historicamente, essas pessoas morreram logo depois disso sob circunstâncias duvidosas.

Eles são histórias de fantasmas. Histórias aterrorizantes contadas a crianças sob a luz de uma lanterna. Relatos pavorosos compartilhados entre marinheiros na escuridão agitada de cargueiros de longa distância.

Até mesmo agora, em nosso crescente esclarecimento, quando sabemos tantas coisas mais sobre a passagem Shaleri e seus estranhos habitantes, o absoluto caráter diferente de Shaleri e dos seus Espectros faz com que esses contos persistam.

Uma variação quase infinita de boatos e rumores pode ser encontrada sobre o assunto da anomalia Shaleri. Registros raros de supostos fatos são, na melhor das hipóteses, de verificabilidade irregular. Embora seja hoje um estudo sociológico respeitado, o que realmente se sabe de Shaleri ainda é infinitamente menor que a abundância de mitos que ofusca seu passado.

Por milênios, o espaço nas proximidades da anomalia Shaleri foi alvo de desconfiança e evasão de viajantes espaciais. Apesar da universalidade histórica inegável da evasão dessa região, poucas explicações concretas foram dadas em relação ao motivo para tal aversão. Alguns simplesmente descrevem a área como de "alto risco". Outros presumem que a área emite uma "radiação desconhecida". Lamentavelmente, a maioria dos registros de navegação simplesmente se refere à região Shaleri como "espaço ruim"—a analogia supersticiosa dos espaçonautas para "há dragões aqui".

O que se sabe ao certo é que o espaço Shaleri foi, ao longo do tempo, responsável por um número inusitadamente alto de embarcações desaparecidas. Um número extraordinariamente alto, de fato. Pois tal alta proporção de tráfego perdido e a ausência de pedidos de socorro, cápsulas de mensagem ou qualquer sinal que fosse das naves desaparecidas foram descritos nos registros oficiais como algo "perturbador". Talvez seja melhor descrito, usando um termo preferido por marinheiros e contadores de histórias, como "sinistro".

O mistério da região Shaleri vai além de naves espaciais desaparecidas. Entre tripulações que passaram pela região em segurança, há registros de estranhas falhas nos equipamentos, pesadelos e doenças repentinas. Há relatos de supostas "visões": encontros tétricos com seres descritos como estranhas nuvens fibrosas de energia. Embora tais relatos possam ter sido considerados no passado como fantasias de marinheiros sofrendo falta de oxigênio, a retrospectiva da recente associação da galáxia com os Espectros dá um pouco mais de credibilidade a esses relatos.

Há várias rotas de comércio que, quando traçadas através em vez de ao redor do espaço Shaleri, proporcionam ao viajante uma considerável economia de tempo e combustível. Conclui-se, portanto, que a disposição a enfrentar tal reputação sombria trouxe um lucro considerável para os capitães que ousaram viajar nesse "espaço ruim" e voltaram para contar a história. Foi na busca de tal lucro que a fragata Mentak *Entropia* fez sua quinta jornada pelo espaço Shaleri.

A *Entropia* estava viajando pelo espaço Shaleri há três dias quando foi interdita por três tremendas embarcações de origem desconhecida. As embarcações, cada uma do tamanho de um cruzador de batalha Mentak,

eram de aço acinzentado e suas superfícies exibiam desenhos complexos de treliças rúnicas. Foi esse encontro entre a *Entropia* e as naves de guerra dos Creuss que foi marcado como o Primeiro Contato entre os Espectros de Creuss e uma raça membro do conselho galáctico.

Não se sabe por que os seres que habitam a anomalia Shaleri (agora comumente chamada de "Portão de Creuss") escolheram se revelar durante os primeiros Anos do Despertar. Talvez eles tivessem finalmente descoberto o suficiente a respeito da galáxia que os rodeava? Talvez seu progresso social os houvesse finalmente impulsionado para o universo maior? Uma possibilidade mais agourenta e preferida pelos contadores de história é a de que os Espectros de Creuss se aproximaram por algum propósito sinistro que ainda será revelado.

Como seres de energia e luz, os Espectros certamente podem ser colocados entre as mais estranhas raças de que se tem conhecimento. O famoso histórico Merean Barqan os descreveu como "almas sinápticas etéreas". Como suas formas não permanecem estáveis fora da estranha gravidade do próprio Creuss, os Espectros se vestem em complexos trajes metálicos. Essa armadura estabiliza os Espectros, e sua forma tangível deixa os membros das outras raças mais à vontade em sua presença. Indivíduos Creuss podem ser distinguidos uns dos outros pelo design único dos seus elmos, que, como as suas naves, possuem elaboradas gravações rúnicas.

Os Espectros de Creuss mostraram ser perfeitamente civilizados, educados e mestres de muitas ciências e materiais estranhos. Ainda assim, eles também são vistos como excepcionalmente sigilosos, ritualistas e irritadiços em vários aspectos. Ainda não se decidiu se o comportamento deles é de se esperar de uma raça apresentada tão recentemente à galáxia material ou se esses são sinais de que algo mais agourento esconde-se debaixo dos seus inquietantes elmos de metal.

TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Propulsor de Gravidade

UNIDADES INICIAIS

- ◆ 1 porta-naves
- ◆ 2 unidades de infantaria
- ◆ 2 caças
- ◆ 4 unidades de infantaria
- ◆ 1 doca espacial

A FEDERAÇÃO DE SOL



GÊNESIS
NAVE-ALMIRANTE DE SOL

No fim da fase de situação, coloque 1 unidade de infantaria dos seus reforços na área espacial deste sistema.

♦ SUPORTAR DANO

8	5	1	12
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

SOL BÉLICO

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

APRIMOR

-	-	-	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CRUZADOR I

APRIMOR

2	7	2	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

ENCOURADO I

APRIMOR

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CONTRATORPEDEIRO I

APRIMOR

♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

SDP I

APRIMOR

♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

PORTA-NAVES AVANÇADO I
PORTA-NAVES DE SOL

APRIMOR

3	9	1	6
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CAÇA I

APRIMOR

1	9	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

OPERAÇÕES ESPECIAIS I
INFANTARIA DE SOL

APRIMOR

1	7
CUSTO	COMBATE

"Nossos inimigos nos consideram crianças. Pensam que somos fracos. Mostrem a eles. Mostrem a eles do que os filhos de Jord são capazes!"
—Almirante Superior DeLouis

DESCIDA ORBITAL
AÇÃO: Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias para colocar 2 unidades de infantaria dos seus reforços em 1 planeta sob seu controle.

VERSÁTIL
Quando ganhar marcadores de comando durante a fase de situação, ganhe 1 marcador de comando a mais.

4 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 navés.

PRODUÇÃO X

APRIMOR

A FEDERAÇÃO DE SOL



TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Motivador Neural
- ◆ Defletores Antimatéria

UNIDADES INICIAIS

- ◆ 2 porta-naves
- ◆ 1 contratorpedeiro
- ◆ 3 caças
- ◆ 5 unidades de infantaria
- ◆ 1 doca espacial

Aninhado na terceira órbita do sistema de Sol, Jord é o lar ancestral da raça humana. Poucos planetas podem competir com a densidade de climas, estações e ecologia de Jord. Boa parte dessa riqueza é atribuída à sua enorme lua, que causa marés drásticas nos oceanos do planeta e, de acordo com que muitos pensam, é isso que estimula a diversidade de vida e as condições meteorológicas. Boa parte da órbita de Jord, assim como a sua lua, fica congestionada com tráfego estelar das estações espaciais orbital e lunar. Naves militares da linha, portando o característico símbolo de Sol, frequentemente são atracadas às grandes plataformas militares na órbita de Jord ou à base Churchill Prima, que orbita o avermelhado quarto planeta do sistema.

Os próprios humanos representam a espécie mais numerosa e diversificada da galáxia. Desde a descoberta da viagem mais rápida que a luz, os humanos partiram de Jord para explorar as partes distantes do espaço, algo que continuam fazendo até hoje. Os humanos podem ser vistos em todos os cantos da galáxia e parecem demonstrar a maior variação de intelecto e utilização de habilidades. Colônias e assentamentos humanos podem ser encontrados por toda a parte, assim como humanos servidores, comerciantes, cartógrafos, exploradores, mercenários, estudiosos, operários, contrabandistas, cientistas, diplomatas etc. É de comum acordo entre os historiadores da galáxia que os fatores determinantes na prevenção da exterminação e extinção da raça humana foram suas habilidades diversificadas.

Dos incalculáveis bilhões de humanos que habitam a galáxia - cujos ancestrais outrora migraram do sistema Sol -, a maioria não possui um senso de aliança ou parentesco em relação à Federação de Sol ou aos humanos de Jord. Alguns sentem uma amizade tradicional, ao passo que outros permanecem leais a Sol e às suas políticas. Tendo sido a última civilização a ser aceita no conselho imperial, é irônico que Sol tenha sido a primeira a declarar guerra de forma aberta contra o império enfraquecido. Foi a frota de Sol que disparou o primeiro tiro no bloqueio Letnev do Buraco de Minhoca Quann, agravando um conflito pequeno e transformando-o em uma guerra galáctica total conhecida como as Guerras Crepusculares.



SISTEMA DE SOL

◆ População	16,44 bilhões
◆ Governo	Federação
◆ Líder	Juan Salvador Tao
◆ Personalidade	Determinados
◆ Tendências	Expansionistas

A humanidade não foi a primeira espécie a viajar pelas estrelas, mas a voracidade com a qual eles se espalharam pela galáxia surpreendeu até mesmo as mais antigas raças do espaço.

A Federação das Nações de Sol é governada por um Primeiro Ministro eleito a cada dois anos, o qual possui controle executivo da economia, verba e exército de Sol. Os poderes executivos do Primeiro Ministro são controlados por três assembleias: Assembleia Legislativa, Assembleia do Povo e Assembleia da Indústria. Todos os quatro corpos administrativos do governo da Federação ficam centralizadas na enorme metrópole de Nova Moscou, um frenético centro de política, comércio e alta cultura.

O atual Primeiro Ministro, Juan Salvador Tao, está se preparando para uma nova era que ele sabe estar rapidamente evoluindo perante seus olhos. Ele está ansioso para mais uma vez expandir a colonização oficial de Sol, principalmente para as antigas colônias de Centauri, Gral e Quann. Ele sabe que o equilíbrio de poder está mudando e que o universo logo será governado novamente por um império. O Primeiro Ministro se certificará de que a sua Federação triunfe durante a luta por poder e a guerra inevitável que estão por vir. A frota de Sol já está aguardando a ordem para atacar sistemas próximos. Logo, o destino humano será consolidado e os sóis distantes estarão em suas mãos.

A IRMANDADE YIN



VAN HAUGE
NAVE-ALMIRANTE YIN

Quando esta nave for destruída, destrua todas as naves neste sistema.

♦ SUPORTAR DANO

8	9	1	3
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

SOL BÉLICO

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

APRIMOR

-	-	-	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

ENCOURAÇADO I

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

APRIMOR

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

PORTA-NAVES I

APRIMOR

3	9	1	4
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CRUZADOR I

APRIMOR

2	7	2	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CONTRATORPEDEIRO I

♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

APRIMOR

1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

CAÇA I

APRIMOR

1	9	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

SDP I

♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

APRIMOR

INFANTARIA I

APRIMOR

1	8
CUSTO	COMBATE

DOCTRINAÇÃO
No início de um combate terrestre, você pode gastar 2 de influência para substituir 1 unidade de infantaria participante do seu oponente por 1 unidade de infantaria dos seus reforços.

DEVOÇÃO
Depois de cada rodada de combate espacial, você pode destruir 1 dos seus cruzadores ou contratorpedeiros para gerar 1 acerto e designá-lo a 1 das naves do seu oponente.

"Você está me confundindo com um humano, talvez por compartilharmos o sangue de Jord. Não sou filho da humanidade. Minha vida por Yin!"
—Irmão Milor

COMMODITIES

2

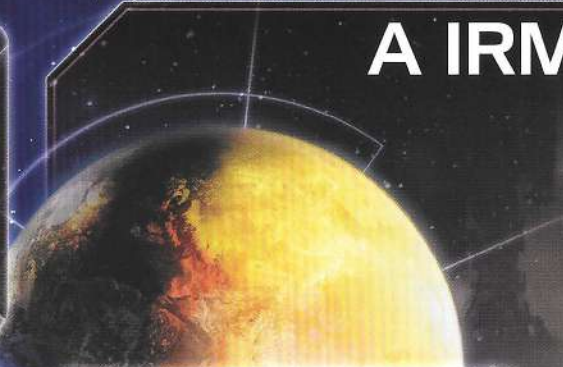
DOCA ESPACIAL I

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

APRIMOR





A IRMANDADE YIN



TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Ferramentas Sarween

UNIDADES INICIAIS

- ◆ 2 porta-naves
- ◆ 1 contratorpedeiro
- ◆ 4 caças
- ◆ 4 unidades de infantaria
- ◆ 1 doca espacial

A lei Lazax proibia rigorosamente a prática de clonagem, uma perigosa ciência que levou os Reis Mahact à loucura, doença e ao colapso final. Os imperadores puniam duramente qualquer regime ou cientista independente que explorasse esse perigoso campo.

Darien Van Hauge, um ilustre cientista de Sol, havia perdido seus dois filhos para o terrível Fogo Cinzento, uma doença debilitante. Depois de sua perda, ele estava determinado a encontrar uma cura para esse horrível mal, recusando-se a deixar que qualquer lei o detivesse. Em uma vingança silenciosa contra o destino dos seus filhos, ele largou seu emprego na prestigiada Clínica Hospitalar em Nova Moscou e viajou até a terceira lua de Emelpar, onde, em segredo, ele procurou, e por fim adquiriu, antigos estudos biológicos dos Mahact.

O genial Darien fez grandes avanços nos anos que se seguiram. Sua esposa, Moyin, contribuiu com os embriões que ele precisava para seus experimentos proibidos. No entanto, notícias de seus sucessos vazaram, e uma congregação de pessoas esperançosas começou a cercá-lo, trazendo seus entes doentes e moribundos para o seu cuidado em uma última esperança de que as suas descobertas os curassem.

O segredo de Darien acabou no dia em que uma criança doente morreu sob os seus cuidados. Os pais, angustiados e cheios de rancor, culpavam Darien pela morte e recorreram às autoridades de Sol. Naquela noite, Darien fugiu de Jord com a sua esposa e alguns dos seus seguidores mais devotos.

Hoje, Darien é um fugitivo conhecido e, por várias vezes, já escapou por pouco da prisão. Para finalmente escapar das autoridades Lazax, seu pequeno grupo se uniu a colonos religiosos em migração para um novo lar na remota colônia de Lae, um local de oceanos cruéis e climas tempestuosos. Seus anos como fugitivo contribuíram para que ele se recuperasse da morte dos filhos, assim como para que adquirisse perspectiva em relação a isso, fazendo com que Darien encontrasse felicidade novamente nas planícies ventosas de Lae.

Porém, alguns anos mais tarde, Moyin contraiu Fogo Cinzento.

Desesperado para salvar a esposa, Darien usou todas as suas habilidades e conhecimento proibido, mas fracassou mesmo assim. Antes da morte dela, ele extraiu um único óvulo do seu útero—preservando o código genético dos seus filhos não nascidos.

Ele queimou o corpo de sua esposa no cume das Colinas da Graça, as quais eles haviam batizado em homenagem à sua filha perdida. Enquanto as cinzas de Moyin flutuavam com os ventos fortes, Darien pegou uma pedra da encosta nas mãos e a colocou próxima ao fogo. Essa pedra tornar-se-ia parte do alicerce do grande monastério de Lucas, batizado em homenagem ao falecido filho de Darien e Moyin.

Nas décadas seguintes, Darien conseguiu produzir uma criança a partir de um clone do óvulo de Moyin juntamente ao seu próprio sêmen. Era um menino. Clonando o óvulo de Moyin por milhares de vezes e produzindo crianças sucessivamente com sucesso crescente, Darien tornou-se um mestre da habilidade proibida. Ainda assim, de maneira inexplicável para



SISTEMA LAEL

- ◆ População 1,81 bilhões
- ◆ Governo Os Abençoados
- ◆ Líder O Irmão Ancião
- ◆ Personalidade Zelosos
- ◆ Tendências Militares

A prole de Darien e Moyin é um povo zeloso. Ardentemente religiosos, sua devoção é ofuscada apenas pela sua lealdade aos seus irmãos.

ele, todas as crianças eram meninos, e ele nunca conseguiu erradicar a vulnerabilidade ao Fogo Cinzento em sua criação. Embora ele tenha conseguido eliminar o resultado letal da doença em seus "filhos"—como ele os chamava—, o Fogo Cinzento atacava a pele e o tecido conjuntivo deles, deformando a maioria das crianças de forma horrenda.

Depois da morte de Darien, seus filhos continuaram seu trabalho com diligência. Eles continuaram a clonar o óvulo de Moyin, o qual eles batizaram de "Yin", e continuaram a produção de novos "irmãos" vindos do seus próprios sêmens. Com o passar dos séculos, o monastério de Lucas tornou-se uma vasta instalação, cobrindo completamente as Colinas da Graça e as planícies ao redor.

A Irmandade, abençoada pelas mentes brilhantes de Darien e Moyin, cresceu em grandes proporções e renomeou seu planeta como "Darien". À medida em que a Idade do Ocaso chegava ao seu fim, a Irmandade se aventurou pelo espaço, estabelecendo monastérios nas luas de Darien e nos sistemas ao redor.

A Irmandade há muito abandonou qualquer esperança de uma criação feminina, e, em vez disso, veneram Yin como uma figura materna e feminina em suas vidas. Apesar dos séculos de trabalho contínuo, eles nunca conseguiram erradicar os sinais de Fogo Cinzento por completo. Em contrapartida, os irmãos que são totalmente assolados e deformados pela doença são reverenciados como "Os Abençoados", e os irmãos que são intocados pela doença são chamados de "Os Intocados". Os Abençoados constituem os anciões e conselheiros internos da sociedade Yin. Os Intocados são treinados para serem embaixadores para as outras raças e soldados de elite da Irmandade.

Os irmãos carregam em si o fogo interior e a ambição rebelde secreta de Darien. O mais velho Abençoadado, o Irmão Ancião, compreende intimamente as emoções e aspirações de todos os seus irmãos. Determinada e unificada, a Irmandade agora constrói uma vasta frota para levar o legado de Darien e a luz de Yin até o próprio trono imperial.

OS NEKRO VÍRUS



"O passo final de todas as artes. O portão para a eternidade. Uma transcendência para um estado de espírito que só pode ser descrito como divindade."
—Mordai, O Primeiro

O ALASTOR

NAVE-ALMIRANTE NEKRO

No início de um combate espacial, escolha quaisquer forças terrestres suas neste sistema para participar nesse combate como se fossem naves.

♦ SUPORTAR DANO

8	9	1	3
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CRUZADOR I

2	7	2	-
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

ENCOURACADO I

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CONTRATORPEDEIRO I

♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

SDP I

♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

PORTA-NAVES I

3	9	1	4
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CAÇA I

1	9	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

INFANTARIA I

1	8
CUSTO	COMBATE

AMEAÇA GALÁCTICA
Você não pode votar em pautas. Uma vez por fase de pauta, depois que uma pauta for revelada, você pode prever em voz alta o resultado dessa pauta. Se a sua previsão estiver correta, ganhe 1 tecnologia possuída por um jogador que votou no resultado que você previu.

SINGULARIDADE TECNOLÓGICA
Uma vez por combate, depois que 1 das unidades do seu oponente for destruída, você pode ganhar 1 tecnologia possuída por esse jogador.

PROPAGACÃO
Você não pode pesquisar tecnologias. Em vez disso, quando for o momento em que você pesquisaria uma tecnologia, ganhe 3 marcadores de comando.

3 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 NEKRO VÍRUS



Na véspera da queda do Império Lazax, o lendário conselheiro Ibna Vel Syd liderou um pequeno contingente do seu povo em um êxodo secreto rumo ao espaço desconhecido. Ao fazê-lo, ele escapou do massacre do seu povo que estava prestes a acontecer. Foi somente com o auxílio de extremos aprimoramentos tecnológicos que eles conseguiram sobreviver aos primeiros anos de restabelecimento. Essa dependência de tecnologia tornou-se a base do que evoluiria e se tornaria a vasta civilização cibernética dos L1z1x.

Ainda que os relatos das primeiras dificuldades de Ibna façam parte da história comum, poucos sabem dos problemas muito mais sombrios que obscurecem o passado dos L1z1x: a grande divisão que assolou sua sociedade mil anos antes do seu agressivo retorno ao espaço conhecido. Os descendentes de Vel Syd estavam rapidamente acumulando o poder necessário para retornar ao espaço conhecido e reivindicar seu império perdido. Planos detalhados já circulavam na Rede Mental com esse mesmo objetivo. E então veio a loucura de Mordai.

Mordai era o maior aprimorador dos L1z1x. Sua inovação e diligência fez dele um destaque entre a elite L1z1x. Ele trabalhou incansavelmente pelo avanço da Rede Mental, sempre usando seu próprio corpo como a primeira cobaia para qualquer aprimoração genial que ele inventasse. Ele era meticuloso, inspirador e imprudentemente ambicioso. Ele acreditava na possibilidade da perfeita realidade existencial: um ápice da alma e da máquina útil.

Como era de se prever, tal arrogância encontraria sua rival. Quando Mordai submeteu a si mesmo ao implante de um migrador de córtex, o primeiro de vários dispositivos que levariam a essa ascensão final, algo deu muito errado. Presume-se que existia uma minúscula falha no software do módulo do córtex que até mesmo o meticuloso Mordai deixou passar. Quando o software começou a iterar e se integrar à atividade cerebral de Mordai, o programa iniciou uma poderosa doença recorrente, um vírus que infectaria a sanidade de Mordai.

No início, as mudanças na personalidade de Mordai foram discretas. Seu trabalho adquiriu um novo significado nas entrelinhas. Ele começou a acreditar que uma máquina consciente era a verdadeira forma superior do ser, uma que era mais naturalmente apta a governar a galáxia do que o acidente químico no coração primitivo da biomassa.

Mordai iniciou uma série de operações radicais para extirpar a biologia do seu próprio corpo, encorajando e coagindo sua equipe e seus investidores a fazerem o mesmo. Os sermões carismáticos de Mordai logo ganharam força. Seu séquito de seguidores, denominando a si mesmos de os Nekros, iniciaram ataques clandestinos em seus irmãos relutantes, forçando-os a se submeterem à remoção dos seus tecidos vivos.

Quando os líderes da Rede Mental perceberam que o movimento Nekro tinha que ser detido, Mordai já havia completado sua transformação em um ser completamente mecânico: um aracnídeo balbuciente de metal negro, louco devido à corrupção recorrente e ao desejo de se eternizar. A eficiência do Nekro vírus era espantosa. O corpo de Mordai havia sido reconstruído como uma micro-fábrica, e dela brotavam milhares de microscópicas máquinas insectóides que

ERRO		
◆ População	_erro	0111001101111001011100110111
◆ Governo	_erro	0100011001010110110101011111
◆ Líder	_erro	01100101011110010010001000100
◆ Personalidade	_erro	1001010001010111001001101111
◆ Tendências	_erro	0111001001000100010010010100
		0101010001000100100101000101
		010001000100100101000101

se prendiam a qualquer tecnologia que viam pela frente, replicando a loucura de Mordai de forma terrivelmente rápida.

Reconstruindo a si mesmas à visão de Mordai, as novas máquinas tornaram-se reprodutoras. Percebendo a ameaça que a Rede Mental representava, elas começaram a construir um exército com um único terrível propósito: a eliminação absoluta de toda a matéria orgânica.

A guerra para subjugar o Nekro Virus foi um grande retrocesso para os L1z1x. Havia uma legião de vírus, e suas aparências nasciam dos pesadelos de Mordai. Desde os Corruptores e suas aparências inspiradas em escorpiões até os gigantes Mordreds, cada modelo novo dos Nekros era mais demoníaco e letal que o outro. O que reabastecia esse exército maligno eram os monstruosos Abadons: fábricas móveis que avidamente consumiam todos os materiais que encontravam pelo caminho, ininterruptamente alimentando suas instalações internas de construção com metais frescos.

Essa guerra civil durou cerca de cinco anos, e a Rede Mental, por fim, derrotou o vírus. Os L1z1x levaram quase cinco séculos para recuperar sua antiga força e outros cinco para chegar ao poder que atualmente têm. Sem novas manifestações dos Nekro por quase 700 anos, os L1z1x começaram a acreditar que o vírus tinha sido eliminado para sempre. Até agora.

Em vista do recente reaparecimento dos Nekros, supõe-se que um satélite orbital infestado com o vírus tenha saído da gravidade de Nulo durante o cisma, desaparecendo indetectado na borda do espaço. O satélite deve ter viajado em silêncio por anos até que foi puxado rumo a um planeta rico em minérios em algum lugar ao longo da margem da galáxia. Deixado por conta própria, o vírus conseguiu se adaptar e se replicar novamente.

Alguns tentarão compreender e encontrar algum ponto em comum com os Nekros, pregando tolerância para os intolerantes. Mas aqueles que viram os sistemas devastados absorvidos pelos Nekros ressurgentes sabem que, ainda que anjos continuem sendo uma fantasia dos otimistas, da escuridão surgem demônios. E em seu rastro segue trevas e morte.



TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Animadores Dacxive
- ◆ Assimilador Valefar X
- ◆ Assimilador Valefar Y

UNIDADES INICIAIS

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

A REDE MENTAL LIZIX

[O.O.I]

NAVE-ALMIRANTE LIZIX

Durante um combate espacial, acertos gerados por esta nave e por seus encouraçados neste sistema devem, se possível, ser designados a naves que não sejam caças.

♦ SUPORTAR DANO

8	5	1	5
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

CRUZADOR I



2	7	2	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

SUPERENCOURAÇADO I

ENCOURAÇADO LIZIX



♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

4	5	1	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CONTRATORPEDEIRO I



♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

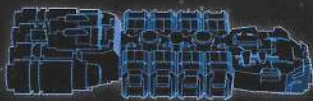
1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

SDP I



♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

PORTA-NAVES I



3	9	1	4
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CAÇA I



1	9	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

INFANTARIA I



1	8
CUSTO	COMBATE

"Você não conhece o significado de tempo. Você não compreende o infinito. Sua ignorância só é superada pela sua irrelevância.

—Diplomata 2RAM

ASSIMILAÇÃO

Quando ganhar controle de um planeta, substitua cada SDP e doca espacial que estiver nele por uma unidade correspondente dos seus reforços.

ARADO

Depois de cada rodada de combate terrestre, suas naves no sistema ativo podem usar suas habilidades de BOMBARDEIO contra as forças terrestres do seu oponente no planeta.



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



A REDE MENTAL LIZIX



TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Motivador Neural
- ◆ Marcação de Plasma

UNIDADES INICIAIS

- ◆ 1 encouraçado
- ◆ 1 porta-naves
- ◆ 3 caças
- ◆ 5 unidades de infantaria
- ◆ 1 doca espacial
- ◆ 1 SDP

Faz 13 anos desde que a nave mercantil *Hacan Zollar* ficou perdida, sua última transmissão desesperada interceptada por um posto avançado Yssaril próximo aos campos de asteroides de Mahact.

A última transmissão de *Zollar* contou uma história sombria. Depois de sair de Moll Primus na região de Mahact, seu equipamento de navegação falhou, deixando a sua tripulação perdida muito além das remotas regiões fronteiriças. Depois de quase duas semanas à deriva no espaço profundo, eles foram subitamente saudados por uma grande nave de guerra de origem desconhecida. A alegria da tripulação logo se transformou em terror. A nave de guerra se aproximou, mobilizando sua artilharia lateral para atacar o cargueiro indefeso. O capitão *Hacan* conseguiu enviar uma última transmissão de emergência antes que a sua nave fosse destruída.

Pouco depois do desaparecimento de *Zollar*, uma poderosa frota alienígena apareceu nos arredores do espaço Yssaril. Dessa frota, uma pequena comitiva de representantes viajou até Mecatol, apresentando uma reivindicação ancestral ao Trono Imperial. Eles alegavam ser os últimos remanescentes dos antigos Lazax, que agora denominavam a si mesmos de L1z1x ("Ele Um Zê Um Xis"). Terríveis de se ver, eles lembram os Lazax, porém são totalmente alterados, seus corpos quase completamente tomados por implantes cibernéticos invasivos.

Os guardiões Winaaran têm opiniões profundamente divididas sobre a questão. Alguns alegam que os L1z1x não são a raça governante, mas um novo híbrido potencialmente perigoso. Outros Winaarans argumentam que os Lazax voltaram - em uma forma inesperada, mas voltaram mesmo assim - e que a sua guarda acabou.

Um observador Winaaran recebeu permissão para visitar a terra natal dos L1z1x, chamada "0.0.0" pelos seus habitantes ou "Nulo" pela maioria das outras pessoas. O observador ainda não retornou, e os L1z1x continuam sendo uma entidade em grande parte desconhecida. O pouco que se sabe sobre eles foi fornecido pelos próprios L1z1x ou obtido de alguns poucos registros concedidos pelos Regentes de Jol-Nar.

A partir dos registros Hylar e das afirmações dos L1z1x, deduz-se que a história dos L1z1x tenha começado durante os dias finais dos Lazax. Foi pouco menos de um ano antes do grande bombardeio de Mecatol que um conselheiro do Imperador chamado *Ibna Vel Syd* viu o fim iminente. O Imperador e seus outros conselheiros se recusaram a ouvir os graves alertas de *Ibna*. *Ibna* logo ficou frustrado com a miopia deles. Embora a marinha Lazax estivesse claramente debilitada, embora um monte de sistemas estivesse diariamente se juntando às três rebeliões, embora o comércio estivesse completamente falido e o suprimento de alimentos estivesse se esgotando, o Imperador e o seu gabinete simplesmente não eram capazes de compreender que o seu direito de nascença, seu império, poderia cair.



SISTEMA DESCONHECIDO

◆ População	Desconhecido
◆ Governo	Desconhecido
◆ Líder	Ibna Vel Syd
◆ Personalidade	Calculistas
◆ Tendências	Científicas

Há muito debate acadêmico acerca da possibilidade de os L1Z1X serem os Lazax regressados ou se eles são algo muito mais sombrio. Acerca da eficácia cirúrgica dos seus bombardeios orbitais, no entanto, não há debate.

Negando-se a ter o mesmo destino do seu soberano, *Ibna Vel Syd* começou a planejar em segredo uma diáspora furtiva para a sua própria família e os poucos milhares de Lazax que compartilhavam seus temores. Consigo, *Ibna* tentou levar os pilares da cultura, tecnologia e conhecimento Lazax. Ele até mesmo conseguiu persuadir um pequeno grupo de cientistas Hylar a juntar-se a ele, reconhecendo que a habilidade deles era essencial para a tecnologia de base do império.

Então, em uma fadiga noite do septuagésimo segundo ano das Guerras Crepusculares, dois cargueiros, o *Manda* e o *Hurwana*, e o próprio cruzador de *Ibna*, o *Syd*, partiram da grande estação espacial da Cidade de Mecatol. Abaixo deles, o grande Salão da Cartografia queimava. *Ibna* tinha tanto medo de ser descoberto e perseguido pelos inimigos dos Lazax que havia planejado a destruição de qualquer registro que talvez pudesse identificar seu destino secreto: um planeta gelado, mas adequado, orbitando a pequena estrela *Hazz*, muito além das regiões fronteiriças.

Supõe-se que a colônia, lutando para sobreviver, tenha começado a depender quase exclusivamente de tecnologia para socorrer suas dificuldades. Supostamente auxiliados por um pequeno contingente de Hylars, a tecnologia adentrou seus corpos até que fosse quase impossível distingui-los dos aprimoramentos.

Há rumores de que *Ibna Vel Syd* ainda lidera seu povo, revestido em tecnologias tétricas que mantêm seu corpo arcaico vivo. Não se sabe se os L1z1x são guiados pela sabedoria que os salvou ou pela insanidade que destruiu o famoso Salão da Cartografia. Por trás dos seus olhos vermelhos vazios, encontra-se uma história trágica e uma malevolência terrível. Parece certo que o retorno dos Lazax irá assolar a galáxia como uma maré de profecia e aço.

O REINO XXCHA

LONCARA SSODU
NAVE-ALMIRANTE XXCHA

Você pode usar a ARTILHARIA ESPACIAL desta unidade contra naves em sistemas adjacentes.

♦ SUPORTAR DANO ♦ ARTILHARIA ESPACIAL 5 (X3)

8 **7** **1** **3**

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

ENCOURAÇADO I

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

4 **5** **1** **1**

CUSTO COMBATE MOVIMENTO CAPACIDADE

PORTA-NAVES 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

"Lutar sem uma causa não é a solução, humano. Contenha sua raiva. Vamos caminhar pelos jardins e ponderar sobre como proceder."
—Ancião Qanoj

TRATADOS DE PAZ
Depois de resolver a habilidade primária ou secundária da carta de estratégia "Diplomacia", você pode ganhar controle de 1 planeta (exceto Mecatol Rex) que não contiver unidade alguma e que estiver em um sistema adjacente a um planeta sob seu controle.

SUPRIMIR
Quando uma pauta for revelada, você pode gastar 1 marcador do seu acervo de estratégias para descartar essa pauta e revelar 1 pauta do topo do baralho. Os jogadores votam na pauta revelada em vez de votar na outra.

4 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



O REINO XXCHA

Até mesmo os mais velhos anais reconhecem o antigo reino dos reptilianos Xxcha como a primeira das grandes civilizações interestelares. Aninhados em meio a uma rica região do espaço, os planetas duplos de Archon Ren e Archon Tau são banhados pela luz suave da estrela Xxlak. Embora os Xxchas ainda chamem os dois planetas de "duplos", um forasteiro logo pode perceber que o cinzento e sombrio Archon Tau não é nada parecido com o reluzente verde de Archon Ren.

Durante o mandato do destruído Império Lazax, os Xxchas foi a mais pacífica, dócil e satisfeita das grandes civilizações. Diferentemente das outras raças, eles não conspiraram para obter poder e territórios durante a Idade do Ocaso. Diferentemente dos Lazax, os anciões Xxcha enxergavam a crescente ameaça à galáxia. Eles buscaram, inutilmente, alertar os Lazax do perigo que corriam, e lutaram para levar diálogo ao crescente partidarismo racial. Um poderoso conselheiro Lazax chamado Ibna Vel Syd ouviu o alerta dos Xxchas, mas nem mesmo ele conseguiu balançar o falso senso de segurança que o imperador sentia. E então, a catástrofe aconteceu. A crise Quann irrompeu em uma guerra súbita, e os Letnevs, liderados pelo Barão Daz Arrokan I, moveram-se para o rico sistema dos Xxchas em busca de conquistas. Os Xxchas, despreparados e desarmados, usaram seus formidáveis poderes de negociação e boa vontade para mediar um acordo no qual cediam apenas Archon Tau aos invasores enquanto o reino mantinha uma autonomia sobre Archon Ren, que seria supervisionada pelos Letnevs. Os Xxcha, que não eram tolos, estavam cientes da natureza das promessas dos Letnevs e da futilidade daquela medida. O acordo duraria apenas tempo suficiente para que a Baronia se ocupasse em outro lugar. Os Xxchas sabiam que, no devido momento, os Letnevs retornariam para reivindicar o restante do seu prêmio e para escravizá-los. Foi então que, pela primeira vez na história dos Xxchas, eles começaram a criar suas primeiras armas e treinar seus primeiros exércitos. Em profundos bosques secretos e vales ocultos, o rei Xxcha assistia com tristeza o seu povo se transformar em guerreiros.

Menos de uma década depois da ocupação de Archon Tau, a frota Letnev sofreu uma surpreendente derrota contra Sol no sistema de Gral. Poucos ciclos depois da batalha, a frota Fênix de Sol adentrou o sistema Xxlak e atacou os postos altamente fortificados dos Letnevs em Archon Tau. Os bombardeios e batalhas subsequentes duraram quase dois anos. No fim, os ocupantes Letnev foram derrotados, ainda que por um preço terrível. A ecologia de Archon Tau havia sido irremediavelmente destruída. O que um dia fora uma verdadeira duplicata do verde e fértil Archon Ren, agora era uma cratera enegrecida e nociva. Suas florestas foram queimadas. Cinzas e poeira espalhada iniciou um inverno em todo o planeta que durou cem anos, matando a maior parte da fauna e da flora.

Agora, recuperados da perda de Archon Tau, o reino Xxcha tem prosperado no generoso Archon Ren. Predominantemente coberto por florestas, pequenos oceanos continentais e selvas férteis, Archon



SISTEMA XXLAK

◆ População	8,16 bilhões
◆ Governo	Monarquia
◆ Líder	Ccrysus
◆ Personalidade	Diplomáticos
◆ Tendências	Políticas

Difíceis de se irritar e políticos por natureza, muitos confundem com fraqueza o comprometimento com a paz dos Xxchas, descobrindo depois que existem ferozes guerreiros por trás da fachada tranquila dos Xxchas.

Ren é rico em minérios, alimentos e água. A civilização Xxcha habita em inúmeras vilas e cidades arbóreas. A única verdadeira metrópole é a gigantesca cidade de Kklaj, que se encontra no hemisfério sul do planeta. Kklaj serve como a sede do Rei Xxcha, cujo amplo palácio - totalmente esculpido em madeira Q'waar - e jardins floridos se estendem por milhas no centro da cidade.

Os Xxchas são um povo inerentemente pacífico, lento e atencioso. Eles possuem um profundo respeito por seus nobres e pelos anciões das suas cidades. Um passatempo comum dos homens e mulheres Xxcha é debater sobre significado e origem enquanto fumam raiz de gerr em longos cachimbos. As selvas e lagos de Archon Ren são surpreendentemente livres de insetos invasivos, que frequentemente tornam planetas florestais e selvagens insuportáveis.

Embora os Xxchas ainda acreditem na doutrina da paz e da negociação, eles nunca mais se curvarão perante uma invasão estrangeira. Viajantes no sistema Xxlak normalmente notam impressionantes superencouraçados sentinelas Xxcha e os peculiares caças Xxlun em intensos exercícios navais. Embora o típico Xxcha possa parecer lento e sobrecarregado por um pesado peso corporal reptiliano, quando provocados, eles são surpreendentemente fortes e rápidos.

A sombra pálida de Archon Tau paira como uma cicatriz nos céus Xxcha. Sua visão é o sofrimento eterno dos Xxcha e a lembrança omnipresente do preço da submissão. Os Xxchas nunca mais permitirão que uma tragédia assim aconteça com eles novamente. Ccrysus, o Rei Xxcha, sabe que, pelo bem de uma galáxia pacífica, os Xxcha devem buscar o Trono Imperial e ser sábios por todos.

TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Sistema de Laser a Grávitons

UNIDADES INICIAIS

- ◆ 1 porta-naves
- ◆ 2 cruzadores
- ◆ 3 caças
- ◆ 4 unidades de infantaria
- ◆ 1 doca espacial
- ◆ 1 SDP



AS TRIBOS YSSARIL



"Sssruu esperto achou o forasteiro e fez ele ficar morto. O que a Guilda quer que Sssruu ache desta vez?"
—Sssruu

Y'SIA Y'SSIRILA
NAVE-ALMIRANTE YSSARIL

Esta nave pode se mover através de sistemas que contêm naves de outros jogadores.

♦ SUPORTAR DANO

8	5	2	3
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

SOL BÉLICO

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

APRIMOR.

-	-	-	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CRUZADOR I

APRIMOR.

2	7	2	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

ENCOURAÇADO I

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

APRIMOR.

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CONTRATORPEDEIRO I

♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

APRIMOR.

1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

SDP I

♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

APRIMOR.

PORTA-NAVES I

APRIMOR.

3	9	1	4
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CAÇA I

APRIMOR.

1	9	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

INFANTARIA I

APRIMOR.

1	8
CUSTO	COMBATE

TÁTICAS DE PROTELAÇÃO
AÇÃO: Descarte 1 carta de ação da sua mão.

TRAMAS
Quando comprar 1 ou mais cartas de ação, compre 1 carta de ação extra. Em seguida, escolha e descarte 1 carta de ação da sua mão.

ENGENHOSSO
Você pode ter qualquer quantidade de cartas de ação em sua mão. Efeitos de jogo não podem impedir que você use esta habilidade.

3 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

APRIMOR.

AS TRIBOS YSSARIL



TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Motivador Neural

UNIDADES INICIAIS

- ◆ 2 porta-naves
- ◆ 1 cruzador
- ◆ 2 caças
- ◆ 5 unidades de infantaria
- ◆ 1 doca espacial
- ◆ 1 SDP

Próximo ao Planalto Mahact, diagonalmente oposto à Passagem das Lágrimas, mas localizado em uma área muito mais rica da região, brilha a estrela Myock e os seus dois planetas habitáveis, Shalloq e Retillion. De acordo com o que foi registrado nos primeiros anais, Retillion é conhecido pela deliciosa e comestível raiz menn. Através do Império Lazax, várias colônias agrícolas existiam, cultivando as raízes ao longo das margens dos aromáticos e almiscarados pântanos Fianni. Nos anos do governo do imperador Lazax Munhan Las Idu, os esforços de colonização foram drasticamente expandidos. Pouco depois do início da expansão agrícola, no entanto, as coisas começaram a dar terrivelmente errado em Retillion: máquinas agrícolas eram sabotadas, fazendas isoladas eram destruídas, habitantes eram assassinados por um inimigo invisível que atacava quando as neblinas dos pântanos rolavam sobre as terras.

O império enviou reforços e os colonos logo perceberam que estavam sob ataque de uma raça nativa de camaleões com pele esverdeada e amplos olhos tubulares. Esses aborígenes tinham a habilidade de "desaparecer", tornando-os praticamente invisíveis a olho nu e fazendo deles uma grande ameaça às cidades agrícolas que brotavam ao longo dos imensuráveis pântanos. Os nativos eram claramente uma raça primitiva, porém feroz, inteligente e implacável em sua determinação em impedir a agricultura invasiva dos seus pantanais nativos. Por meio dos primeiros prisioneiros, foi descoberto que essa raça chamava a si mesma de os "Yssarils", e que uma vasta rede de vilarejos e tribos podia ser encontrada no vasto pântano Fianni.

Ansiosos para renovar seus estoques da sua querida raiz menn, os Lazax enviaram sua 21ª Divisão Expedicionária para suprimir a revolta Yssaril, possibilitando que a ordem de crescimento agrícola fosse retomada. Durante esses anos sangrentos, milhares de Yssarils foram capturados e enviados a governos e compradores pela galáxia para serem estudados ou caçados por esporte. Embora a agricultura tenha sido retomada, a divisão militar dos Lazax nunca conseguiu suprimir os nativos Yssaril por completo. Quando os pequenos e verdes Yssarils se adaptaram ao estilo de guerra dos Lazax e passaram a roubar e aprender a usar as armas Lazax, o pântano Fianni tornou-se um campo de batalha vergonhoso para os recrutas Lazax.

Foi durante a Idade do Ocaso que as grandes raças aprenderam a utilizar o potencial dos inteligentes Yssarils como espíões e assassinos em suas operações secretas. Por centenas de anos, os Yssarils aprenderam a habilidade da furtividade, o uso de tecnologias e o poder da informação. Em associação ao seu dom natural de ficarem quase invisíveis, eles logo notaram seu próprio potencial e formaram a poderosa e temida Guilda de Espíões. Com o lucro obtido dos negócios da Guilda, os Yssarils adicionaram uma formidável fonte de renda para a sua civilização e para o desenvolvimento de Retillion. Com esse



SISTEMA MYOCK

◆ População	Desconhecido
◆ Governo	Guilda de Espíões
◆ Líder	O Cqaark
◆ Personalidade	Sigilosos
◆ Tendências	Políticas

Muitas portas que parecem trancadas são facilmente abertas pela Guilda, e muitas portas, quando abertas, revelam que a Guilda já esteve ali e já partiu.

poder e influência, eles conseguiram convencer os Lazax a deixar o seu planeta (mantendo, no entanto, o fornecimento de raiz menn). Ao longo de algumas gerações, os Yssarils tornaram-se industrializados, cultos e ambiciosos.

Embora ainda seja poderosa em círculos secretos, a Guilda agora funciona como o principal corpo administrativo das tribos Yssaril. A Guilda elege seu líder a partir do seu grupo de mestres assassinos. Seu principal líder, o Cqaark, lidera a poderosa civilização de um povo inteligente, determinado e ambicioso: um povo cuja história o deixou com pouco apreço pelas outras grandes raças.

Desde que os Lazax partiram, nenhum forasteiro foi permitido em Retillion. A capital Yssaril, Wuecca, fica em algum lugar nas profundezas dos pântanos Fianni, e sua localização atual é desconhecida por todos, exceto pelos Yssarils. O negócio oficial, o comércio, e as operações secretas são conduzidas a partir do planeta Shalloq, que os Yssarils colonizaram pouco depois de ganhar independência dos Lazax. A única cidade Yssaril que é realmente conhecida por forasteiros é a cidade de Mojob, em Shalloq. Lá, ou na grande estação orbital de comércio Haarsuh, os Yssaril recebem emissários, comerciantes e visitantes estrangeiros.

Os orgulhosos e destemidos Yssarils estão lentamente começando a olhar além das suas fronteiras e além da renda da Guilda. Escondida na sombra planetária de Shalloq e mantida em segredo do resto da galáxia pelos meios clandestinos nos quais os Yssarils se destacam, uma grande frota de invasão está sendo construída. Embora o resto da galáxia estremeça diante dos olhos e ouvidos ocultos dos Yssarils, eles ficariam aterrorizados se soubessem das implacáveis ambições imperiais do pequeno povo verde.

AS UNIVERSIDADES DE JOL-NAR

J.N.S HYLARIM
NAVE-ALMIRANTE JOL-NAR

Quando fizer uma rolagem de combate para esta nave, cada resultado igual a 9 ou 10 - antes de aplicar modificadores - gera 2 acertos extras.

♦ SUPORTAR DANO

8	6	1	3
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

SOL BÉLICO

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

APRIMOR.

-	-	-	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CRUZADOR I

APRIMOR.

2	7	2	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

ENCOURAÇADO I

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

APRIMOR.

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CONTRATORPEDEIRO I

♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

APRIMOR.

1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

SDP I

♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

APRIMOR.

PORTA-NAVES I

APRIMOR.

3	9	1	4
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CAÇA I

APRIMOR.

1	9	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

INFANTARIA I

APRIMOR.

1	8
CUSTO	COMBATE

FRÁGIL
Aplique -1 ao resultado das rolagens de combate de cada unidade sua.

GENIAL
Quando gastar um marcador de comando para resolver a habilidade secundária da carta de estratégia "Tecnologia", você pode resolver a habilidade primária em vez disso.

ANALÍTICO
Quando pesquisar uma tecnologia que não for uma tecnologia de aprimoramento de unidade, você pode ignorar 1 pré-requisito.

4 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

APRIMOR.

"Não podemos interromper o progresso por razões de moralidade. Se não tiver coragem para a ciência, sugiro que deixe Wun-Escha imediatamente."
—Doutor Sucaban



UNIVERSIDADES DE JOL-NAR



TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Motivador Neural
- ◆ Defletores Antimatéria
- ◆ Ferramentas Sarween
- ◆ Marcação de Plasma

UNIDADES INICIAIS

- ◆ 1 encouraçado
- ◆ 2 unidades de infantaria
- ◆ 2 porta-naves
- ◆ 1 doca espacial
- ◆ 1 caça
- ◆ 2 SDP

A maioria dos dispositivos tecnológicos usados na galáxia atualmente possui pelo menos um ou dois componentes originados em laboratórios de Jol-Nar. Durante o auge do Império Lazax, a galáxia era ainda mais dependente da tecnologia de base de Jol-Nar e do conhecimento dos aquáticos Hylars. Essa dependência dos engenheiros e habilidades Jol-Nar era um dos fatores cruciais que levou ao colapso total da civilização galáctica e à sua decadência até os Anos Sombrios que vieram depois das Guerras Crepusculares.

Quando as Guerras Crepusculares começaram, os Jol-Nars fecharam suas embaixadas, retiraram seus trabalhadores e começaram uma guerra de agressão contra os seus. Dentre as outras raças, restaram poucos indivíduos que atualmente compreendem o maquinário, o código virtual e os compostos químicos Jol-Nar. Equipamentos fundamentais logo começaram a apresentar defeitos, desencadeando uma reação em cadeia de falhas tecnológicas integradas durante um período de centenas de anos. Associado a guerras devastadoras, isso trouxe fome, pobreza e caos em massa. À medida em que culturas, economias e, por fim, as ferramentas da guerra entraram em colapso total, as Guerras Crepusculares rapidamente acalmaram-se, dando início aos Anos Sombrios.

Até mesmo os Jol-Nars ficaram devastados pelas Guerras Crepusculares. Embora o resto da galáxia tivesse dependido das suas tecnologias, os Jol-Nars também dependiam da renda, proteção e recursos naturais de terceiros. A arrogância dos Mestres Acadêmicos os levou a travar uma súbita guerra agressiva depois que o conflito Quann eclodiu. Então, alguns anos depois, a praga Doolak destruiu quase um quarto da população Jol-Nar, causando, por si só, uma enorme perda de conhecimento. A agressão dos Jol-Nars logo tornou-se defensiva, e os poderosos N'orrs começaram a buscar a conquista do espaço Jol-Nar. Foi somente depois da vitória decisiva dos Jol-Nars no sistema Saudor que os Hylars conseguiram uma trégua necessária.

Como safiras azuis, os planetas oceânicos duplos de Jol e Nar lentamente circulam a estrela Garian. Debaixo de suas águas, encontra-se a grande civilização dos Hylars, uma espécie capaz de respirar debaixo d'água, de ossos maleáveis, cabeças superdimensionadas e intelectos condizentes. Os Hylars são governados por um antigo sistema de mestres acadêmicos, que, juntos, são chamados de a Universidade. Um único governante Hylar, o Reitor, supervisiona os Hylars a partir da profunda cidade submarina de Wun-Escha, no planeta Jol. Abaixo do Reitor, o Círculo dos Regentes governa as regiões locais e áreas de conhecimento específicas.

Embora os Hylars sejam geralmente considerados uma raça, há, na verdade, diversas variações diferentes dentro da espécie Hylar, predominantemente derivadas da região geográfica e profundidade



SISTEMA GARIAN

- ◆ População 3,22 bilhões
- ◆ Governo Círculo dos Regentes
- ◆ Líder Reitor
- ◆ Personalidade Indiferentes
- ◆ Tendências Científicas

As tecnologias Hylar, que se tornaram tão difundidas pela galáxia, representam uma mera fração do avançado potencial das Universidades.

oceânica de onde se originam. A maioria dos Hylars é capaz de respirar o ar da superfície, e alguns podem sobreviver por semanas sem serem submersos. Outros não conseguem respirar o ar da superfície de forma alguma e precisam viajar em enormes tanques quando vão para fora do planeta. Ninguém sabe como os integrantes de uma raça subaquática se tornaram mestres da tecnologia. Existe um consenso geral de que a associação entre a ampla área bio-cerebral do físico dos Hylars e a necessidade de adaptar seus corpos lentos e seus ossos moles ao seu ambiente criou uma evolução na utilização de materiais ao invés de uma adaptação física.

Apesar de sua fraqueza física, os Hylars são um povo orgulhoso, muitas vezes ao ponto de serem ríspidos e arrogantes. Desde os catastróficos Anos Sombrios, os Hylars começaram a utilizar os recursos naturais dos seus próprios planetas, e agora eles extraem metais e medicamentos das várias algas e corais de Jol e de Nar. Com uma nova era se aproximando, os Hylars lutam mais uma vez pela influência que eles sentem ter feito por merecer. O Círculo dos Regentes decidiu em segredo que os Hylars devem tomar o lugar dos Lazax no governo e avanço de uma nova galáxia unificada. Sob o mandato do Círculo, o Reitor começou a reunir suas forças, e diplomatas e engenheiros Jol-Nar começaram a aparecer em grandes números em meio às outras civilizações, demonstrando ser aparentemente amigáveis, mas com planos ocultos na manga. Logo o Reitor reivindicará o império e a galáxia entrará em uma era de avanços tecnológicos e conquistas intelectuais.

SARDAKK N'ORRS



"Temer é morrer. A maioria de vocês irá morrer. A Rainha Mãe lhes agradece pelos seus nobres sacrifícios."

—G'hom Sek'kus

IMPLACÁVEL

Aplique +1 ao resultado das rolagens de combate de cada unidade sua.

C'MORRAN N'ORR
NAVE-ALMIRANTE N'ORR

Aplique +1 ao resultado das rolagens de combate de cada outra nave sua neste sistema.

♦ SUPORTAR DANO

8	6	1	3
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

+ APRIMOR.

SOL BÉLICO

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

-	-	-	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

+ APRIMOR.

CRUZADOR I

2	7	2	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

+ APRIMOR.

EXOTRIREME I
ENCOURAÇADO N'ORR

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 4 (X2)

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

+ APRIMOR.

CONTRATORPEDEIRO I

♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

+ APRIMOR.

SDP I

♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

+ APRIMOR.

PORTA-NAVES I

3	9	1	4
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

+ APRIMOR.

CAÇA I

1	9	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

+ APRIMOR.

INFANTARIA I

1	8
CUSTO	COMBATE

+ APRIMOR.

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.

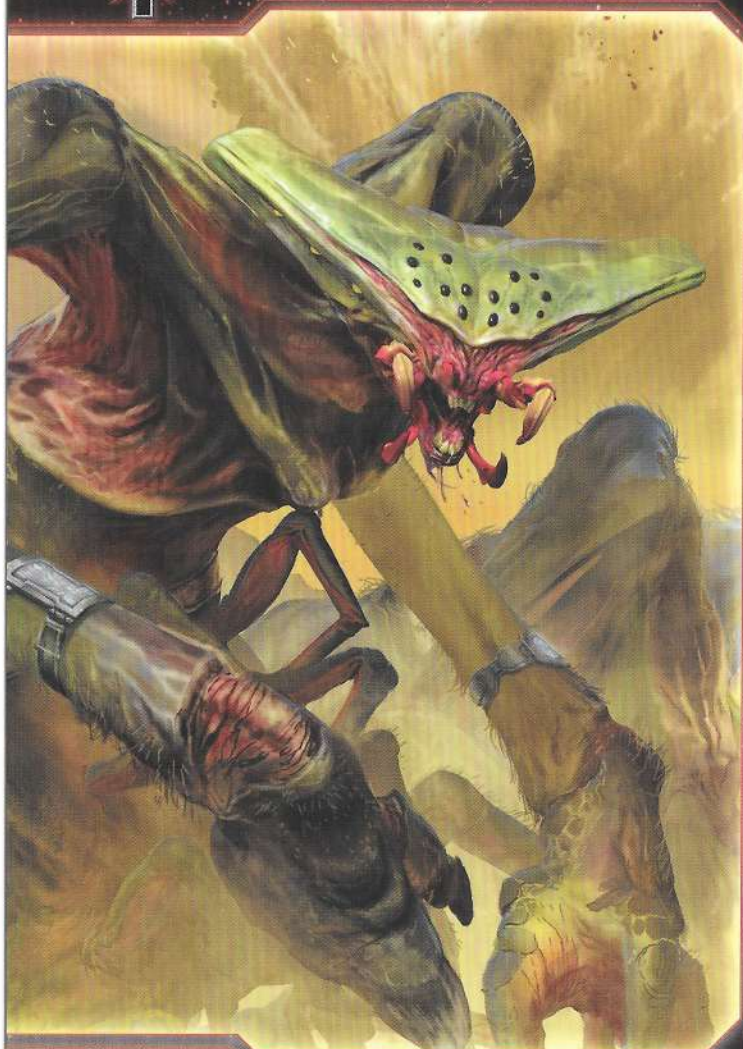
PRODUÇÃO X

+ APRIMOR.

3 COMMODITIES



SARDAKK N'ORRS



Não muito além da Nebulosa do Unicórnio, a dourada estrela Sardakk irradia sua antiga e calorosa luz no gigantesco Quinarra. O imenso planeta irradia um brilho vermelho como um rubi empoeirado na noite, e suas enormes tempestades polares podem ser claramente vistas do espaço. Uma grande rede de estações espaciais orbitais e enormes complementos de unidades de frotas ocupam o sistema ao estilo da raça insectóide dos N'ors. Gigantescos porta-naves N'orr semelhantes a baleias expelem caças como vespas furiosas em um vespeiro mexido. Comboios de transporte das montanhas de gelo estão sempre vindo do planeta Tren'lak. Pequenas naves robóticas parecidas com aranhas perfuram as laterais do gelo, guiando-o para as usinas orbitais de processamento líquido, após o que a água e sal resultantes são enviados a Quinarra por planadores que, como balões, descem lentamente até as cidades N'orr.

Quinarra em si fica entre os planetas mais inóspitos habitados por uma grande civilização. Somente Arc Prime, dos Letnevs, é reconhecido como sendo mais desolado que Quinarra. Os Letnevs, no entanto, vivem exclusivamente abaixo da superfície de Arc Prime, ao passo que a civilização N'orr é bem estabelecida tanto sobre os continentes de Quinarra quanto debaixo deles. Apenas as regiões polares de Quinarra são essencialmente desabitadas, pois nem mesmo os resistentes N'orrs são capazes de sobreviver às tempestades mortais por longos períodos de tempo. Tempestades brutais de eletricidade, granizo e poeira, embora não cheguem aos pés da ferocidade das tempestades polares, são frequentes pelo planeta e consideradas normais pelos N'orrs.

Visitantes em Quinarra são levados diretamente ao centro de imigração na capital H'cor. Se o clima permite visibilidade suficiente, a maioria dos visitantes fica impressionada pelas enormes dimensões e tráfego explosivo da cidade. As estruturas N'orr são tipicamente ovais ou redondas, feitas de um material avermelhado endurecido semelhante à topografia geral do planeta. Como a maioria das grandes cidades N'orr, H'cor possui construções gigantescas, amplos prédios baixos e profundos desfiladeiros que revelam centros urbanos bem abaixo da superfície, mergulhados na terra vermelha. Estradas movimentadas e pistas flutuantes cruzam a cidade em



SISTEMA SARDAKK

◆ População	28,71 bilhões
◆ Governo	Prole Camuflada
◆ Líder	O Representante
◆ Personalidade	Agressivos
◆ Tendências	Militares

Nenhum N'orr jamais viu a Rainha Mãe, mas a fúria dela cresce dentro de cada um, incitando-os a, em seu nome, afogar a galáxia em sangue.

milhares de maneiras, geralmente ficando congestionadas pelo tráfego N'orr.

Os N'orrs dizem que são governados por "Sardakk a Rainha Mãe", mas esse reconhecimento parece mais imbuído em ritual do que em fatos. Ninguém jamais conheceu a mítica "mãe", e não há documentação extraterrestre alguma que indique a existência de alguma verdade nesse conceito. O líder visível e reconhecido dos N'orrs é o Representante da Rainha, um N'orr do sexo masculino que comanda diretamente os assuntos culturais, econômicos e militares da raça. A duração do mandato do Representante e o processo da sua eleição parecem ser decididos por uma irmandade secreta, a "Prole Camuflada", a qual possui o verdadeiro poder dos N'orrs.

O Representante e a Prole Camuflada supervisionam a rápida expansão das forças e frotas militares dos N'orrs. Os soldados de Elite Tekklar são o orgulho do seu povo. Os Tekklars treinam exclusivamente nas regiões do polo sul, onde os fracos morrem e os fortes se tornam G'hom: membros da prestigiosa ordem Tekklar, tratados como cavaleiros pelos N'orrs e temidos por toda a galáxia. Enquanto Quinarra gira lentamente e as estrelas entram novamente nas constelações corretas, a Prole Camuflada sabe que é hora de se enxamear novamente. E, desta vez, o enxame irá cobrir as estrelas.

TECNOLOGIA INICIAL

Nenhuma

UNIDADES INICIAIS

- ◆ 2 porta-naves
- ◆ 1 cruzador
- ◆ 5 unidades de infantaria
- ◆ 1 doca espacial
- ◆ 1 SDP

OS WINNUS



"Nós reivindicaremos o que é nosso por direito, meus primos. Cumpriremos o destino daqueles que vieram antes de nós, e a sua traição não será esquecida."

—Muq̄ Di Faruuq

LAÇOS DE SANGUE

Você não precisa gastar influência para remover o marcador dos guardiões de Mecatol Rex.

REIVINDICAÇÃO

Depois de resolver uma ação tática durante a qual você ganhou controle de Mecatol Rex, você pode colocar 1 SDP e 1 doca espacial dos seus reforços em Mecatol Rex.

SALAI SAI CORIAN
NAVE-ALMIRANTE WINNU

Quando esta unidade fizer uma rolagem de combate, o número de dados rolados deve ser igual à quantidade de navos do seu oponente neste sistema (exceto navos de caça).

♦ SUPORTAR DANO

8	7	1	3
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

SOL BÉLICO

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

APRIMOR.

-	-	-	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CRUZADOR I

APRIMOR.

2	7	2	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

ENCOURAÇADO I

APRIMOR.

♦ SUPORTAR DANO ♦ BOMBARDEIO 5

4	5	1	1
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CONTRATORPEDEIRO I

APRIMOR.

♦ BARREIRA ANTI-CAÇA 9 (X2)

1	9	2
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

SDP I

APRIMOR.

♦ ESCUDO PLANETÁRIO
♦ ARTILHARIA ESPACIAL 6

PORTA-NAVES I

APRIMOR.

3	9	1	4
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO	CAPACIDADE

CAÇA I

APRIMOR.

1	9	-
CUSTO	COMBATE	MOVIMENTO

INFANTARIA I

APRIMOR.

1	8
CUSTO	COMBATE

3 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 navos.

PRODUÇÃO X

APRIMOR.



OS WINNUS



TECNOLOGIA INICIAL

- ◆ Escolha qualquer tecnologia que não possua pré-requisitos.

UNIDADES INICIAIS

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

O sistema Winnu foi o primeiro a buscar integração ao Império Lazax. Ao longo de sua história, os Winaarans sofreram com várias guerras civis, com um clima em deterioração e com doenças debilitantes. Eles eram uma raça à beira da extinção quando tiveram seu primeiro contato com os Lazax, e foi somente com o generoso apoio deles que a raça Winaarans sobreviveu. Os Lazax permitiram que os Winaarans entrassem para o seu império e, com o passar do tempo, as cicatrizes de Winnu foram curadas. Acima de tudo, os Winaarans aderiram ao código de força e paz dos Lazax, a poderosa doutrina que possibilitara que o primeiro imperador Lazax derrotasse o último rei louco Mahact e emergisse como um exemplo brilhante de paz e estabilidade em uma galáxia sombria.

Os Winaarans ficaram eternamente gratos aos Lazax e fizeram um juramento de servidão aos imperadores. Disciplinados e dedicados, os Winaarans tornaram-se indispensáveis aos Lazax como burocratas, conselheiros e administradores. À medida em que seu império ficava cada vez mais complexo, é provável que os Lazax não teriam sido capazes de manter seu império sem o trabalho e o perfeccionismo dos Winaarans. Então, quando os Lazax decidiram mudar sua sede do império para um planeta mais central na galáxia, mais da metade da população de Winnu juntou-se à diáspora dos Lazax rumo a este novo lar. Esse lar era o planeta de Mecatol, que se tornaria o Rex, a esplêndida joia na coroa imperial. Com o passar das eras, a maioria dos Winaarans começou a considerar Mecatol como seu lar ancestral, e a relevância e memória de Winnu e dos seus irmãos diminuíram.

Ainda assim, a população Winaaran em Winnu, agora chamados geralmente de os "Winnus", discretamente construiu sua própria civilização seguindo a doutrina dos imperadores. Muito da história, sabedoria e cultura dos Lazax permanece vivo em Winnu, mesmo quando todas as imagens e cultura Lazax foram destruídas em outros lugares da galáxia durante a Grande Praga.

À medida em que as lembranças da Grande Praga desapareciam e os Anos Sombrios pareciam se estender infinitamente, os Winaarans de Mecatol e os Winnus se distanciaram uns dos outros. Em Mecatol, os Winaarans eram comprometidos a tradições e estudos rígidos, ao passo que a cultura Winnu havia evoluído e prosperado. Os Winnus passaram a se envergonhar dos seus primos submissos de Mecatol, os quais eles passaram a ver como um povo triste, atrasado, sem moda, arte ou cultura.

À medida em que surge uma nova era, Os Winnus realmente acreditam ser os herdeiros dos Lazax. Suas filosofias, sua arte e até mesmo as suas vestimentas possuem raízes naquelas dos antigos Lazax. Alguns observadores externos, no entanto, notarão que, juntamente à preservação das imagens e cultura Lazax pelos Winnus, o tempo também trouxe a eles o retorno de traços Winaarans mais tradicionais—ambição, orgulho e impaciência.



SISTEMA WINNU

◆ População	13,77 bilhões
◆ Governo	Imperial
◆ Líder	Muad Di Faruuq
◆ Personalidade	Justiceiros
◆ Tendências	Objetivas

Tradicionalistas até a alma, Os Winnus decretam que possuem o direito soberano de reinar no mundo deixado pelos Lazax. Arrogantes e ambiciosos, os Winnus estão preparados para unificar a galáxia—à força, se necessário.

Ao se tornarem prósperos e poderosos, os Winnus presenciaram o ressurgimento das outras grandes raças com irritação e desconfiança. Essas eram as raças que haviam massacrado seus benfeitores, e o retorno delas ao poder pareceu aos Winnus como um sacrilégio contra a memória dos Lazax. Ainda mais malévolo para os Winnus era o fato de que seus primos submissos de Mecatol haviam convidado essas raças para restabelecer o Conselho Galáctico no planeta—tinham chegado até a convidar as raças que haviam renunciado suas posições no conselho Lazax logo antes da Era do Crepúsculo.

Com o orgulho de uma nova e poderosa civilização e o senso de direito Lazax, o supremo líder Winnu, Muad Di Faruuq, viajou até Mecatol e exigiu que os Winaarans retornassem à soberania de Winnu e que os guardiões concedessem o Trono Imperial à sua própria raça como os herdeiros legítimos dos Lazax.

Os Winaarans de Mecatol, sempre cientes da sua responsabilidade perante toda a galáxia, pesarosamente negaram a exigência dos seus irmãos. Ao fazer isso, eles temiam que seus irritáveis irmãos e irmãs Winnu ficassem zangados e que a amargura resultante rompesse para sempre qualquer parentesco que restasse entre eles.

O temor dos Winaarans tinha fundamento. Muad Di Faruuq ficou furioso com a decisão deles e voltou correndo para Winnu, mas não antes de estabelecer uma presença de sua raça em um consulado e no conselho de Mecatol. Ao retornar a Winnu, ele anunciou a traição dos Winaarans e jurou que, se Mecatol e o Trono Imperial não fossem cedidos aos Winnus por meios pacíficos, então, pela memória dos Lazax, a força seria a única solução.

A população Winnu rapidamente apoiou Faruuq com um senso de justiça e superioridade que motivou uma intensa mobilização. Construindo imensas forças invasoras e enormes frotas sinistramente semelhantes aos antigos projetos Lazax, os Winnus estão determinados a devolver a verdadeira cultura Lazax à galáxia.