



ANDROMEDA'S EDGE

APÊNDICE

ANDROMEDA'S EDGE: CASOS DA MARGEM

CONTEMPLA ANDROMEDA'S EDGE: Uma região deslumbrante e inexplorada do espaço na margem da Galáxia de Andrômeda. Repleta dos detritos modulares da civilização precursora, patrulhada por invasores intergalácticos maliciosos e cercada por densas nebulosas, A Margem é um último recurso para os corajosos e imprudentes que buscam uma nova vida além do alcance opressivo da Unidade.

Este apêndice é a vanguarda do que sabemos sobre Andrômeda, uma coletânea de informações, estratégias e perguntas frequentes do universo conhecido. Esperamos que ele seja útil para trazer esclarecimentos sobre determinada carta ou descobrir uma nova maneira de jogar com sua próxima facção. Este livro abrange todo o conteúdo atualmente publicado para a primeira edição em português, seja uma promo, expansão ou jogo base. A disponibilidade do conteúdo pode variar.

Haverá momentos em que cartas táticas, módulos de estação, eventos, invasores e habilidades do jogador se combinarão de maneiras únicas e não listadas. Quando tiver dúvida, siga a regra na página 8 do manual, referente ao jogador ativo, ou pergunte nos fóruns especializados e em nossos canais nas mídias sociais. Estaremos aqui em Andromeda's Edge, prontos para ajudar.

ÍNDICE

FACÇÕES	2
COMANDANTES DA UNIDADE	9
INVASORES	12
EVENTOS	14
MÓDULOS	18
CARTAS TÁTICAS/DE CONFLITO	22
PERGUNTAS FREQUENTES	28



PROMO



EXPANSÃO

ATENÇÃO: ALGUNS CONTEÚDOS CITADOS NESTE APÊNDICE SE REFEREM A COMPONENTES PROMOCIONAIS E DE EXPANSÕES AINDA NÃO PUBLICADOS NO BRASIL ATÉ O MOMENTO.

FACÇÕES

As facções de jogadores de Andromeda's Edge são uma parte importante do diferencial deste jogo. Cada facção possui 1 ou 2 habilidades especiais exclusivas, acesso a um aprimoramento de nave exclusivo, e diferentes recursos iniciais e bônus de trilha. Como você joga uma partida não é ditado pela sua facção, mas quando você aproveita ao máximo suas habilidades únicas, você terá uma vantagem definitiva. Cada uma das listagens de facção tem alguns pontos para esclarecer as habilidades delas, seguidos por algumas dicas estratégicas dos designers.

CLASSIFICAÇÃO 1

CLASSIFICAÇÃO 2

As facções de classificação 1 e de classificação 2 são igualmente poderosas, mas as facções de classificação 1 são mais fáceis para os novos jogadores desenvolverem estratégias viáveis. Recomendamos as facções de classificação 2 para jogadores experientes.



ACÓLITOS DA ESTRELA ESCURA



ESPORÓGENOS FUNGINARES



MECHARON SINTÉTICOS



ANCIÕES DE DWELLENON



FORJADORES DA SOLDA



NUVULINOS DE NEBULON



ASTRODRACOS



GUARDIÕES DA CHAMA
DRAKANARANA



PIRATAS ESPACIAIS DA ENSEADA
DO PESADELO



BELICISTAS ZODIANOS



IMPÉRIO PLUTONIANO



POVOS ALIADOS



CARREGADORES DE TOLZEED



KRAWLN



REFUGIADOS DA GUERRA PULSANTE



CONTRAMESTRES ARKONIANOS



LOBOS GUARDIÕES UIVADORES



TECNOBLURPS DE JELLULOID

ACÓLITOS DA ESTRELA ESCURA

Seguindo um profeta misterioso, eles se reúnem em massa e invocam o poder do Submundo.

- ◆ Quando a Presença Fantasmagórica é usada para ativar os Campos Maximus ou de Odessa, a trilha de eventos avança.
- ◆ A Presença Fantasmagórica permite que você colete líderes como se você tivesse uma nave na região.
- ◆ A Presença Fantasmagórica não é considerada um Lançamento.
- ◆ A Presença Fantasmagórica não causa Ataque Invasor.

ESTRATÉGIA: Mantenha sua frota pequena para que você possa Retornar à Estação com frequência. Use a Presença Fantasmagórica de forma inteligente para construir desenvolvimentos ou pegar módulos.



CLASSIFICAÇÃO 2



ANCIÕES DE DWELLENON

Lançando um feitiço de um pergaminho antigo, eles passam por um portal para um reino sem masmorras, mas com dragões.

- ◆ Ao adicionar um módulo a sua estação usando a Profecia, avance na trilha de progresso apropriada da mesma maneira que faria para qualquer outro módulo.

ESTRATÉGIA: Vá até o Monólito Ancestral o quanto antes e mantenha uma grande quantidade de cartas táticas com você. Foque em construir desenvolvimentos para garantir que você possa colocar todos os seus módulos de bônus em jogo.



CLASSIFICAÇÃO 1

ASTRODRACOS

Com os olhos cintilantes de ganância e cálculos ardilosos, os Astrodracos decolam.

- ◆ Ao usar os Covis de Dragão, você não pode fazer um Lançamento para um planeta que contenha um de seus desenvolvimentos *[isso conta como uma nave]*.
- ◆ Você não é obrigado a usar os Covis de Dragão, você sempre pode fazer Lançamentos normalmente.
- ◆ Se você não tiver bônus de cofre no fim da partida, Pelo Tesouro não concederá PV bônus.

ESTRATÉGIA: Construa seu primeiro desenvolvimento em uma posição centralizada, de preferência adjacente a um campo de módulo, para que você possa acessar regiões vitais à vontade. Créditos e comércio são seus objetivos principais, mas não negligencie avançar na trilha de indústria para obter o seu aprimoramento de Asa Estelar.



CLASSIFICAÇÃO 2



BELICISTAS ZODIANOS

Com uma sede de batalha e um desprezo pela misericórdia, os Belicistas ganham força em cada confronto.

- ◆ Quando a batalha terminar, se você não tiver energia para descartar, não haverá penalidade.

ESTRATÉGIA: Sempre que possível, descarte uma carta de diplomacia para obter ainda mais cartas táticas. Pegue um módulo de indústria o quanto antes para obter seu caça Garra da Morte e vá para a guerra!



CLASSIFICAÇÃO 1



CARREGADORES DE TOLZEE

Com uma cultura complexa baseada em uma tradição de logística, eles empacotam, carregam, transportam e entregam as mercadorias na hora certa.

- ◆ Quando você usar um campo de módulo para obter módulos, as Rotas Comerciais permitirão que você escolha entre quaisquer tipos de módulos, independentemente do campo acessado. Você pode escolher, por exemplo, 1 módulo de ciência e 1 módulo de comércio. Se você optar por não receber um segundo módulo, o módulo que você descartar poderá ser de qualquer tipo.
- ◆ Pegar e Entregar e Obtenção de Lucro são resolvidas antes de realizar a ação da Base Aliada.

ESTRATÉGIA: Pegue alguns recursos e visite imediatamente um dos campos de módulos para construir um motor de recursos, depois suba rapidamente na trilha de comércio usando seu aprimoramento Lixo de Mercador e Pegar e Entregar. Você pode marcar muitos pontos com seu bônus de cofre.



CLASSIFICAÇÃO 1



CONTRAMESTRES ARKONIANOS

Perseguidos, mas dignos, eles constroem poderosas embarcações para viajar para a terra prometida.

- ◆ Embarcar é um efeito passivo e pode ser usado sempre que você recebe uma nave, inclusive ao receber um novo aprimoramento de nave, ou como resultado de um evento.
- ◆ Você pode usar Embarcar ao construir uma nave durante o seu turno de Retorno à Estação, e a nova nave estará imediatamente disponível para ativar um módulo.
- ◆ A Cultura Espacial é limitada ao número de vezes que você pode aprimorar: uma vez por tipo de nave.
- ◆ Quando você perder uma batalha e seu Galacton estiver na região ativa, seu Galacton sofrerá danos, mas suas outras naves não.

ESTRATÉGIA: Concentre-se na trilha de indústria para obter aprimoramentos de nave e módulos de civilização gratuitos. Sempre que você receber uma nova nave, a menos que planeje Lançá-la imediatamente, faça com que ela comece na Zona de Conserto, para que você tenha mais naves no momento do Retorno à Estação.



CLASSIFICAÇÃO 1



ESPORÓGENOS FUNGINARES

Depois de éons crescendo nas rachaduras e fendas de cada nave estelar e desenvolvimento na galáxia, os Funginares se erguem e se tornam uma potência independente.

- ◆ A Decomposição funciona se houver qualquer nave no Ferro-Velho, não apenas as suas.
- ◆ A Nuvem Tóxica de Micilinox é desencadeada por cada um dos seus transportadores que fica danificado. Assim, se dois de seus transportadores de Micilinox se danificarem em uma região, cada adversário não invasor deverá danificar uma nave e, em seguida, danificar uma nave novamente. Eles podem danificar a mesma nave novamente se o primeiro dano tiver sido absorvido por um escudo.

ESTRATÉGIA: Com o nanocarbono recebido com a Decomposição, seja o primeiro a alcançar as fichas de descoberta na trilha científica e construa desenvolvimentos de qualquer tipo. Criar um enxame de transportadores de Micilinox manterá os adversários longe de você.



FORJADORES DA SOLDA

Com as forjas mais brilhantes, os martelos mais pesados e a cerveja mais forte, eles forjam uma nova realidade.

- ◆ A Solda não permite que você ative seu Reator Primário. Se você usá-la ao consertar um módulo de ciência, ative apenas esse módulo, não a fileira inteira.
- ◆ Você não seleciona o módulo que você recebe da Grelha, você apenas seleciona o baralho de módulos de onde você irá comprar. Avance na trilha de progresso apropriada para o módulo recebido.
- ◆ Grelha e Solda são usadas como ações livres. Elas não podem ser usadas durante a resolução de um evento.
- ◆ A Brasagem permite que você conserte qualquer 1 de suas naves ou módulos danificados.

ESTRATÉGIA: Ao completar colunas de módulos, você pode obter módulos mais rapidamente do que outras facções para construir um motor poderoso. Não se esqueça de ativar o primeiro módulo que você consertar a cada turno.



GUARDIÕES DA CHAMA DRAKANARANA

Engenhosos e animados, esses humanoides dracônicos desbravam a galáxia, buscando novos mercados corajosos para as adoráveis criações deles.

- ◆ Assim como em qualquer outro momento em que você recebe um módulo, ao jogar seu módulo grátis usando Incluso, avance na trilha de progresso correspondente ao módulo. Isso não desencadeia o Ofício Ígneo.
- ◆ O Ofício Ígneo deve ser resolvido no final do seu turno antes de resolver um evento, se houver algum.
- ◆ A habilidade Amigável do Pelucíneo não impede batalhas, ela apenas interrompe o Ataque Invasor, e somente durante o turno em que o Pelucíneo é Lançado.

ESTRATÉGIA: Desde o início, escolha uma trilha para focar e pegue o módulo que fará você avançar nessa trilha. Desenvolva e obtenha módulos com a maior frequência possível para obter créditos extras.



IMPÉRIO PLUTONIANO

Observando o tic-tac do Relógio do Juízo Final, eles sabem que é apenas uma questão de tempo antes que as armas de destruição deles finalmente extingam a galáxia.

- ◆ Você só pode gastar 1 recurso para avançar o Relógio do Juízo Final uma vez adicional por turno.
- ◆ Quando o Relógio bater meia-noite, e você avançar em uma trilha de progresso várias vezes, realize os efeitos de cada espaço em ordem à medida que avança.
- ◆ Se o Relógio do Juízo Final bater meia-noite na primeira progressão de um turno, você ainda poderá gastar 1 recurso para avançá-lo 1 vez adicional.

ESTRATÉGIA: Concentre-se em ciência desde cedo, e nunca perca uma chance de usar Sabotagem. Mantenha o Relógio do Juízo Final avançando em um ritmo constante para obter bônus gigantescos no meio da partida. Assim que tiver o Dispositivo do Juízo Final, você será uma ameaça constante.



CLASSIFICAÇÃO 1



KRAWLN

Após abandonarem as peles terrestres há muito tempo, os KrawlN evoluíram para seres estelares que enxameiam planetas e os consomem até não restar nada.

- ◆ Eclosão é um efeito passivo e pode ser usado sempre que você recebe uma nave, inclusive ao receber um novo aprimoramento de nave, ou como resultado de um evento.
- ◆ Para a Mente de Colmeia, a nave que está se tornando um desenvolvimento conta como 1 nave. Portanto, se você tiver 1 nave adjacente à região que está sendo desenvolvida, isso totaliza 2 e é suficiente para receber o desconto.

ESTRATÉGIA: Avance na trilha de indústria e construa sua frota o quanto antes, colocando suas novas naves diretamente no tabuleiro. Proteja e posicione seu enxame de naves para construir desenvolvimentos com desconto.



CLASSIFICAÇÃO 1



LOBOS GUARDIÕES UIVADORES

Chamados pelas luas distantes, a matilha uiva a cada vitória, mas ainda estão famintos.

- ◆ A Lua Cheia permite que você escolha qualquer lua descartada, incluindo uma lua de Nebulosa.
- ◆ Se você avançar em uma Trilha de Progresso várias vezes, como ao receber 2 módulos novos, cada vez que avançar, você poderá usar o Uivo para descartar uma lua e avançar 1 vez adicional na mesma trilha.
- ◆ O Uivo não desencadeia outro Uivo. Quando o Uivo permitir que você descarte uma lua para avançar em uma trilha, você não poderá descartar imediatamente outra lua para avançar novamente.
- ◆ O Uivo é usado como uma ação livre. Ele não pode ser usado durante a resolução de um evento.

ESTRATÉGIA: Adquira luas sempre que possível visitando planetas e usando a Lua Cheia, depois use o Uivo para alcançar bônus poderosos nas trilhas de progresso antes de seus adversários.



CLASSIFICAÇÃO 2



MECHARON SINTÉTICOS

Convocados pelo Sinal e assombrados por memórias implantadas, os Mecharon se tornaram máquinas que constroem máquinas para construir máquinas.

- ◆ Síntese permite que você troque livremente titânio e energia a qualquer momento para qualquer finalidade.
- ◆ Convergência não concede mais do que +1 de mira, independentemente de quanta energia você gaste.
- ◆ Se o Exterminador for movido para o Ferro-Velho durante o turno de outro jogador, ele não retornará à sua Baía de Lançamento até o final do seu próximo turno.

ESTRATÉGIA: Concentre-se em ciência e indústria. Sua energia pode ser usada para construir coisas, e seu titânio pode ser usado para alimentar seu motor! Use o Exterminador para chegar aonde você precisa estar repetidamente, e não tenha medo de lutar.

CLASSIFICAÇÃO 1

NUVULINOS DE NEBULON

Raramente pisando em terra firme, os Nuvulinos se sentem em casa nas cidades flutuantes deles, colhendo tudo o que precisam da atmosfera.

- ◆ Deriva permite que você mova uma nave até o alcance da nave que está sendo movida.
- ◆ Como as outras ações simultâneas, você pode escolher a ordem em que usará Condensadores de Gás e Deriva.
- ◆ Deriva não concede habilidades de movimento especiais como Viagem, então uma nave sem Viagem não pode derivar para dentro de uma nebulosa.
- ◆ Deriva pode mover naves para regiões que já contenham invasores, naves adversárias e até mesmo suas próprias naves.

ESTRATÉGIA: Fique perto da nebulosa para obter seus recursos bônus, depois use Deriva para deslizar suas naves para posições cruciais, como planetas que você pode desenvolver. Use seus Coletadores de Nuvens para reivindicar as melhores luas da galáxia.

CLASSIFICAÇÃO 2

PIRATAS ESPACIAIS DA ENSEADA DO PESADELO

Navegando pelos vastos espaços, eles seguem o Código dos Piratas, fazendo o que querem e pegando tudo o que podem. Os piratas espaciais acumulam os frutos dos saques deles em unidades de armazenamento camufladas.

- ◆ Quando você usar a Hostilidade do Estandarte Noturno para alocar sua nave na estação de um adversário, você não poderá usar energia para ativar nenhum dos módulos do seu adversário. No entanto, você poderá usar energia para ativar módulos na fileira correspondente da sua estação, mesmo que não haja uma nave presente.
- ◆ A Pirataria recompensa você com um crédito bônus quando você faz um Lançamento para qualquer região ocupada, independentemente de quais naves dos outros jogadores ou invasores ocupem a região.
- ◆ Você não pode usar um módulo danificado com o Estandarte Noturno.

ESTRATÉGIA: Tente entrar em brigas que você pode vencer e use seu saque para focar no comércio. Fique de olho nos módulos que seus adversários têm para usar com sua nave Estandarte Noturno.

CLASSIFICAÇÃO 2

POVOS ALIADOS

Deixando de lado as rivalidades intermináveis, eles se unem e partem para as estrelas.

- ◆ Primeiro, você deve ter uma nave em uma fileira de módulos antes que seus líderes possam ser usados para ativar os módulos nessa fileira.
- ◆ Ao usar Nômades, você pode mover líderes para qualquer região adjacente, incluindo Quasares e nebulosas.
- ◆ O Recuo do Sabrecato não permite que a nave se mova para uma nebulosa.

ESTRATÉGIA: Mova líderes para posições melhores para aumentar as suas pontuações de desenvolvimento e, quando estiver pronto, colete vários líderes de uma vez. Talvez você não precise de tanta energia quanto outras facções, desde que tenha alguns líderes para manter seu motor funcionando.



REFUGIADOS DA GUERRA PULSANTE

Nas sombras de máquinas de cerco e naves de guerra, esses sobreviventes de guerras intermináveis buscam apenas evitar se tornarem danos colaterais.

- ◆ Devido à ordem de resolução de batalha, o vencedor de uma batalha avançará na trilha de supremacia antes que o Destemido permita que você avance na trilha.
- ◆ Se você usar a habilidade de Marillion, Em Fuga, para sair de uma batalha, e deixar para trás apenas as naves de um único adversário, a batalha terminará.

ESTRATÉGIA: Jogue frequentemente cartas táticas, ou gaste-as em coisas como construir transportadores, para manter poucas cartas em sua mão. Entre em batalhas com frequência já que você ficará mais forte vencendo ou perdendo.



TECNOBLURPS DE JELLULOID

Bolhas de lodo radiativo e consciente rastejam para fora de tubos de ensaio e gotejam pelos ralos de naves estelares abandonadas, transformando-as em uma frota formidável.

- ◆ O Muco Adesivo permite que você ignore o dano em seus módulos para TODOS os fins, desde que você não tenha mais do que 3 módulos danificados. Isso inclui a marcação de pontos de vitória em eventos desencadeados, bem como a penalidade de dano no fim da partida. Isso também permite pontuar módulos de civilização danificados.
- ◆ O Reparador concede a carta tática bônus, independentemente de como um módulo danificado foi obtido, incluindo como resultado de um evento.
- ◆ Um módulo Aniquilado com 2 danos conta como 1 módulo danificado.

ESTRATÉGIA: Não tenha medo de sofrer dano. Colete módulos danificados poderosos para obter cartas táticas bônus. Você pode usar esses módulos danificados mais cedo sem consertá-los.



COMANDANTES DA UNIDADE

Muitas faces, um propósito. A Unidade, a autoridade opressora da qual você fugiu, seguiu você até Andromeda's Edge. Diversos líderes da Unidade, variando em dificuldade e táticas, enfrentarão sua facção no modo solo. Ou, aumente o risco em uma partida com vários jogadores adicionando a Unidade à mistura.

FERINA

Ansiosa para provar que é capaz, a Capitã Ferina desobedeceu às diretrizes da Unidade, liderando um esquadrão indisciplinado e inexperiente até a Margem. Ela sabe que, se conseguir derrotar as facções rebeldes da Margem, a insubordinação dela será perdoada.

ESTRATÉGIA: Ferina negligencia a trilha científica e realiza poucos consertos. Tenha isso em mente ao selecionar módulos, deixando-a com os danificados.

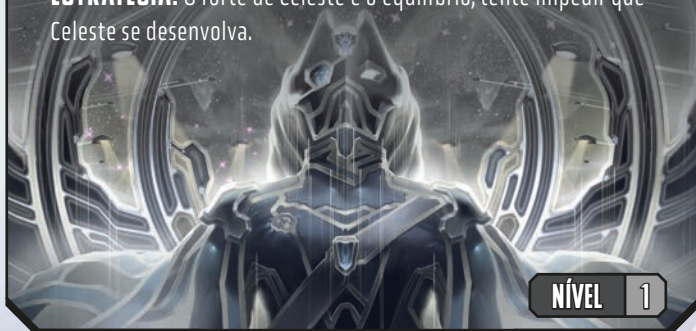


NÍVEL 1

CELESTE

Em uma era passada, Celeste liderou um esquadrão de caças para conter uma insurreição ciborgue. Agora com a veteranice, Celeste está no comando de uma fortaleza voadora da Unidade por mais tempo do que a maioria da tripulação está viva. No entanto, o fogo justo da juventude nunca queimou tão intensamente em seu olho restante.

ESTRATÉGIA: O forte de Celeste é o equilíbrio, tente impedir que Celeste se desenvolva.



NÍVEL 1

ASTAURION

Uma figura robusta e com chifres, Astaurion foi uma vez um soldado raso da Unidade. No entanto, a verdadeira força desse comandante está na liderança industriosa.

ESTRATÉGIA: Este comandante negligencia a trilha científica, mas favorece a trilha de indústria e realiza consertos com frequência. As batalhas se tornarão mais difíceis à medida que Astaurion coleta mais fichas de aprimoramento da Unidade, então prepare-se adequadamente.



NÍVEL 1

- ◆ **A UNIDADE COMO JOGADOR:** A Unidade é um jogador para todos os efeitos de jogo. Quaisquer efeitos ignorados pela Unidade serão especificamente indicados.
- ◆ **DECISÕES DA UNIDADE:** A qualquer momento, se todo o resto for igual, o jogador que estiver com a Conexão decide.
- ◆ **NEBULOSA:** A Unidade adota abordagens estáveis e lógicas. Ela não tem interesse em entrar nesse espaço inexplorado. Os sensores não mostram nada de valor...
- ◆ **ABISMO ETÉREO:** Durante um Lançamento, a Unidade trata o Abismo Etéreo como trataria uma Base Aliada.
- ◆ **LUAS DE NEBULOSAS EM UMA REGIÃO:** O jogador escolhe, no entanto a Unidade pegará uma lua com um ícone de relíquia, se possível.
- ◆ **APRIMORAMENTOS DA UNIDADE:** Observe que o d6+1 e +1 de mira são por batalha e não por nave.



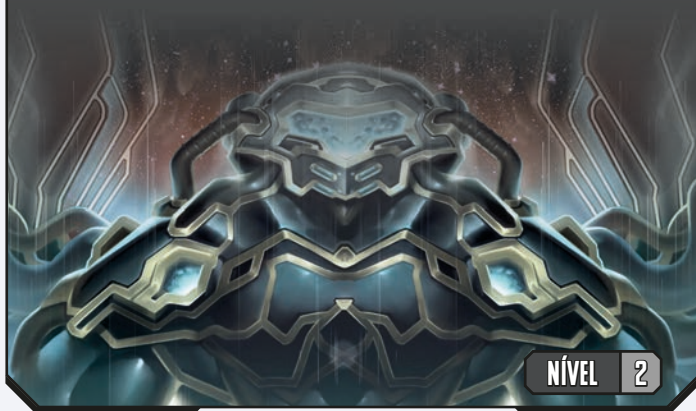
CAPITÃES

NÍVEL 1

ESTRAGO

Em seu tempo nos fuzileiros espaciais da Unidade, Estrago se destacou ao completar várias missões de salto espacial, estabelecendo um recorde galáctico. Estrago continua a se destacar como Major da Unidade, tendo personalizado a interface do sistema de armas para maximizar a eficiência destrutiva.

ESTRATÉGIA: Estrago danifica os seus módulos com a habilidade Assalto, então tente evitar batalhas, a menos que você tenha maneiras de compensar o dano.

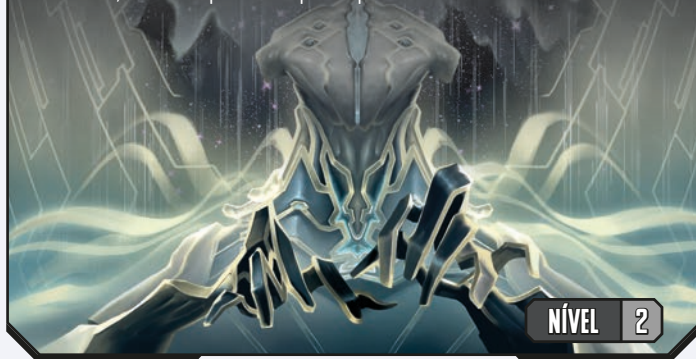


CHAVE

Embora possa parecer distante para os observadores, Chave é especialista em entender o ritmo do combate e do comando. Repetidamente, Major Chave surpreendeu a todos estando um passo à frente do inimigo, emergindo com vitória quando a tripulação pensou que tudo estava perdido.

- ◆ Os Silos de Mísseis não adicionam um dado, eles apenas estendem o alcance do dado existente que os desenvolvimentos fornecem.

ESTRATÉGIA: Chave tem mais poder de fogo com os Silos de Mísseis, então foque em impedir que Chave se desenvolva.



MAJORES

NÍVEL 2

TOM

Meticuloso e preciso, Major Tom usa sombra nos olhos e bebe chá enquanto lê os últimos relatórios e contempla as estratégias do dia.

- ◆ Retirar seus líderes da pilha de capturados do Major Tom é uma ação livre no seu turno. Você pode liberar quantos líderes quiser por 1 crédito cada.

ESTRATÉGIA: Este comandante rouba seus líderes com a habilidade de Captura. Lembre-se disso ao enfrentá-lo.

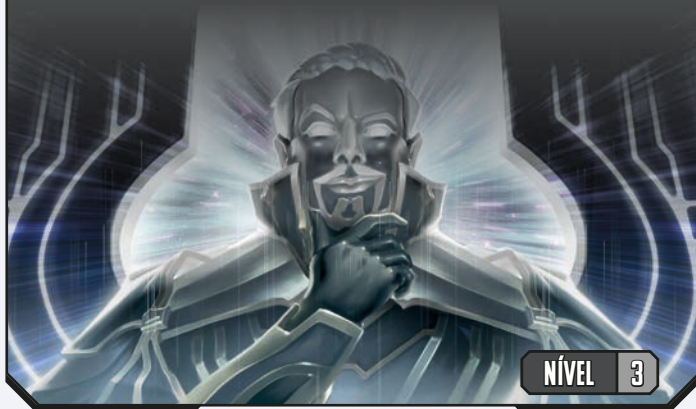


BRANDO

Sob um sorriso amigável, escondem-se determinação e ambição inabaláveis. Brando ficará feliz em ajudar você com sua assimilação.

- ◆ A Tributação Injusta aplica-se apenas uma vez, para qualquer quantidade de naves na região ativa, não por nave.

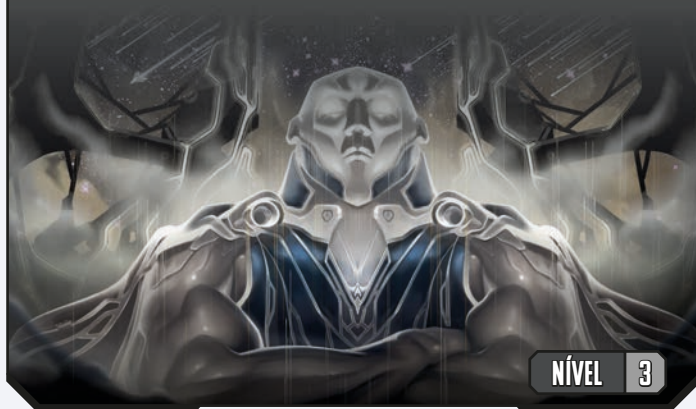
ESTRATÉGIA: Brando negligencia a trilha de indústria, mas drena os seus recursos com a habilidade Tributação Injusta. Tente evitar batalhas, a menos que você tenha recursos dos quais não sentirá falta.



OLMOS

Esta não é apenas uma frota, é a família dele, e ele fará qualquer coisa para protegê-la. Com todos os olhos na sobrevivência, é vital que novos desenvolvimentos sejam construídos na Margem, como previram os antigos senhores. Este é o lar dele.

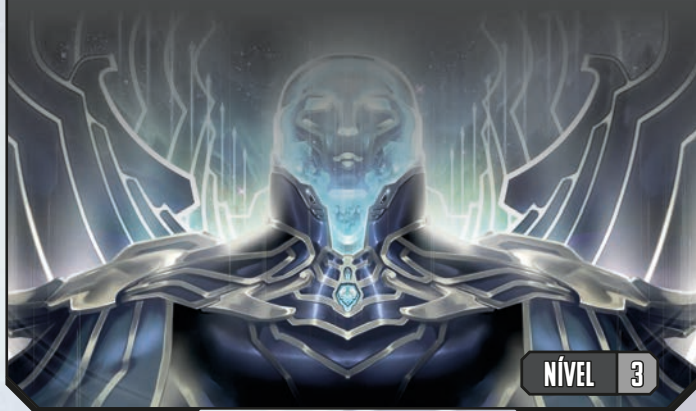
ESTRATÉGIA: Olmos negligencia a trilha científica, mas torna os recursos lunares escassos com a habilidade Apropriação Lunar. Portanto, é melhor construir um bom motor de geração de recursos primeiro.



ESMAGADOR

Imperioso e arrogante, o Esmagador acha inconcebível que qualquer ralé possa atrapalhar o destino da Unidade.

ESTRATÉGIA: O Esmagador negligencia a trilha de civilização, mas pode se juntar a quase qualquer batalha com a habilidade Armamento Avançado. Você pode tirar proveito disso provocando batalhas com os Invasores para eliminar as unidades dele.



COMANDANTES

NÍVEL 3

INVASORES

Seres malignos e implacáveis da galáxia espreitam logo além das nebulosas. Acredita-se que os esconderijos dos invasores estejam conectados a outras galáxias ou universos alternativos. Eles são de todas as formas de seres estranhos, monstros e pessoas. Eles atacam, invadem, capturam e roubam. Eles não estão todos alinhados com uma única facção, mas o ataque deles ainda pode parecer um esforço coletivo.

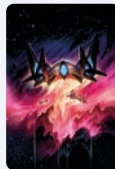


- ◆ Os invasores são considerados adversários e são afetados por qualquer carta ou efeito de jogo que tenha como alvo adversários. Qualquer habilidade que só funcione em adversários que NÃO sejam invasores terá isso especificado no texto dela.
- ◆ As peças de invasores são consideradas "naves" para fins de habilidades/cartas táticas que têm navas como alvo.
- ◆ Os jogadores não ganham uma recompensa se um invasor for destruído / danificado / removido por meio de cartas táticas / habilidades. A recompensa do invasor só é dada se o invasor for derrotado em uma batalha [após verificar a etapa de resultado na resolução da batalha].
- ◆ Se um jogador precisar dar um recurso aos invasores, o recurso será devolvido à reserva. Se os invasores precisarem dar um recurso a um jogador, o recurso virá da reserva.
- ◆ 2 unidades de invasores sempre aparecem quando invasores da classe S emergem [se possível, caso contrário, alocue o máximo disponível].
- ◆ Se um evento indicar que um novo invasor deve ser alocado, mas esse invasor já estiver no tabuleiro, alocue 2 invasores da Classe S em vez disso. Se todos os invasores da classe S estiverem no tabuleiro, não adicione mais invasores.
- ◆ Quando você derrotar um invasor da classe S com mais de uma unidade em batalha, você só receberá a recompensa uma vez, independentemente da quantidade de unidades de invasores na região ativa.
- ◆ Se um invasor aparecer em uma região específica, como uma Base Aliada, mas essa região já contiver um invasor, o invasor aparecerá em uma nebulosa aleatória em vez disso [ou Quasares/Vórtices, se estiverem em jogo].
- ◆ Se estiver usando Quasares e Vórtices e um invasor não puder aparecer nessas regiões devido a outros invasores ocupando a mesma região, o invasor aparecerá em uma nebulosa aleatória em vez disso.
- ◆ As cartas de invasores viradas para baixo são informações públicas.

INVASORES DE CLASSE -



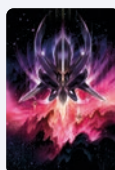
Todos os invasores desta classe têm Enxame.



ATACANTE VORTICON

Competindo pelo controle da galáxia, os Vorticons se aglomeraram na Margem para interceptar viajantes desprotegidos. Os atacantes são um estorvo sozinhos, mas podem se tornar uma ameaça formidável quando se aglomeram.

- ◆ O vencedor recebe apenas 1 carta tática como recompensa, independentemente de quantos Atacantes Vorticon estiverem na batalha.



CEIFADOR

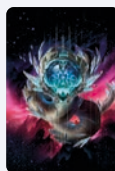
Originalmente uma cabala terrestre de criminosos sem coração, os Ceifadores comandaram navas da Unidade e implementaram modificações especiais. Conhecidos pela velocidade e ferocidade, esquadrões de Ceifadores são uma verdadeira ameaça sem piedade.

- ◆ O vencedor recebe apenas 1 titânio como recompensa, independentemente de quantos Ceifadores estiverem na batalha.

INVASORES DE CLASSE -



Todos os invasores desta classe têm um efeito global.



CÉREBRO ANCESTRAL

Proveniente do reino do caos entre as galáxias, o Cérebro Ancestral chegou a Andrômeda por razões desconhecidas. Cercado por um campo de ondas cerebrais perigosas, ele ataca implacavelmente, prevendo todos os movimentos inimigos. Ele não pode ser enganado ou manipulado.

- ◆ O Cérebro Ancestral não usa o Ataque Invasor em regiões adjacentes dentro do alcance. Ele só usa o Ataque Invasor quando a região ativa é uma Base Aliada.



CONTRABANDISTAS KORRUGAN

Tripulada por uma gangue heterogênea de personagens coloridos, os Korrugans farão negócios com qualquer facção. Embora protegidos por uma modesta matriz de canhões e um escudo de energia, as riquezas nos porões de carga deles estão sempre em risco.

- ◆ Os custos de desenvolvimento do Obelisco podem ser reduzidos por um recurso à sua escolha.



DRENA VAMPRA

Brutal e ameaçador, o Drena Vampra se agita sob o véu da nebulosa. A existência dele é como uma maldição para todos que se aventuram na Margem.

- ◆ A Drenagem de Energia é ativada sempre que uma carta tática é jogada, mas não conta se a carta tática for usada como um recurso.

INVASORES DE CLASSE -



Todos os invasores desta classe têm alcance estendido.



ABDUTOR SAUCERIANO

Em todas as eras e em todas as partes da galáxia, histórias desses discos misteriosos são contadas. Dizem que eles são responsáveis por desaparecimentos misteriosos. Por que eles buscam prisioneiros, ninguém sabe.

- ◆ Não pode abduzir líderes da sua estação.
- ◆ Os líderes que não são resgatados permanecem na carta de invasor, pois a carta pode entrar em jogo novamente.
- ◆ Cada vez que o Abdutor Sauceriano aparecer, ele capturará 2 líderes. Quando um jogador derrotar o Abdutor Sauceriano em batalha, ele recuperará TODOS os líderes dele *(incluindo os deixados anteriormente)*, enquanto todos os outros jogadores recuperarão apenas 1.
- ◆ A recompensa de líder é por derrotar o Abdutor Sauceriano em batalha. Se o invasor foi danificado fora da batalha, os líderes permanecem com a carta de invasor.



FUZILADOR PERILON

O lendário Fuzilador Perilon é uma nave de combate que não serve a nenhuma facção e não tem lealdade. Ele pega o que quer, e o que não quer, ele destrói.

- ◆ O Golpe Devastador não será ativado se o Fuzilador Perilon já estiver na região ativa e não realizar um Ataque Invasor.

INVASORES DE CLASSE -



Todos os invasores desta classe são protegidos por escudos.



DRAGÃO DO VAZIO

Um vazio sombrio se abriu, uma rachadura no espaço, uma ponte para a dimensão das sombras. Leituras de antimatéria revelam que uma erupção catastrófica é iminente. Do Vazio emerge uma criatura sombria semelhante a um dragão, buscando atrair seres desta dimensão para a escuridão eterna.

- ◆ A Distorção Sombria não será ativada se o Dragão do Vazio já estiver na região ativa e não realizar um Ataque Invasor.



KRAKEN GALÁCTICO

O kraken é uma ameaça cheia de tentáculos raivosos. Uma vez perturbado, o Kraken se debate e se agita implacavelmente. Poucos escapam do aperto inquebrável dele.

- ◆ Se a batalha com um Kraken ocorrer em uma região de nebulosa, apenas naves com Viagem serão atraídas.



PIRATAS DO GELO

Na escuridão fria do espaço, invasores brutais espreitam em uma nave feita de puro gelo. As táticas astutas deles pegam naves desavisadas de surpresa. Por onde passam, deixam para trás apenas naves estelares destruídas e cadáveres congelados.

- ◆ Todas as naves na região antes da fase de Escalada da batalha podem participar da batalha.

INVASORES DE CLASSE -



Todos os invasores desta classe são formidáveis.



COLMEIA & VESPAS

Dormente e purulenta desde a era da Civilização Precursora, a Colmeia passou despercebida e intocada. Com o aumento nas fontes de energia na Margem, a Colmeia começou a atrair energia para as células dela. Agora, a presença sombria dela é inevitável enquanto deriva pela Margem. É uma força de grande perigo, mas perturbá-la só piorará as coisas!

- ◆ Usar o Ferrão da Vespa não é um Lançamento. Enquanto a Vespa estiver na sua Baía de Lançamento, ela não será um invasor.
- ◆ Uma Vespa no tabuleiro se torna um invasor da classe S. Ela não pode ocupar a mesma região que a Colmeia, mas pode ocupar a mesma região e formar Enxame com qualquer invasor da classe S.
- ◆ A Unidade não recebe Vespas pela Colônia como um jogador. Em vez disso, avance o marcador de comando deles um espaço e aloque a vespa na região desocupada mais próxima.



ESFERA DA MORTALIDADE

Recentemente, foi confirmado que um projeto secreto está em construção. Muito maior do que os mais poderosos cruzadores pesados, essa ameaça esférica parece ter sido construída para uma única finalidade: Aniquilação.

- ◆ Se o jogador não tiver módulos restantes que possam ser danificados, incluindo módulos centrais, ele ignorará a Barragem.



TEMPESTADE DE ÍONS

Um fenômeno vibrante conhecido por se formar na borda das galáxias, as Tempestades de Íons são muito perigosas. Das nuvens em erupção, filamentos de plasma de alta energia perturbam os sistemas das naves e danificam estruturas.

- ◆ A Disrupção Iônica não será ativada se a Tempestade de Íons já estiver na região ativa e não realizar um Ataque Invasor.
- ◆ Uma batalha acontece na etapa final de um turno de Lançamento e só é desencadeada se houver 2 ou mais adversários na região ativa. Se todas as naves dos jogadores forem danificadas e removidas para o Ferro-Velho devido à Disrupção Iônica, não ocorrerá uma batalha.

EVENTOS

- Quando um evento ocorre no final do seu turno, você continua sendo o jogador ativo até que o evento seja completamente resolvido.
- Durante a resolução de um evento, nenhuma ação pode ser realizada, incluindo aquelas normalmente permitidas por habilidades da facção, e nenhuma carta pode ser jogada *(a menos que seja indicado o contrário de forma específica)*.
- Os recursos, incluindo cartas táticas, recebidos durante a resolução de um evento que excedam os limites podem ser mantidos até o final do seu próximo turno.
- Se o final da partida for desencadeado durante a resolução de um evento, continue a resolver todo o evento, mas nenhum evento adicional ocorrerá pelo restante da partida.

AURORA GALÁCTICA



BEM-VINDO À FROTA

Uma nova nave reluzente e uma tripulação esperançosa e inexperiente preparam-se para embarcar na viagem da vida deles.

- Se os Contramestres Arkonianos escolherem receber uma nave, eles poderão usar Embarcar para que a nova nave comece na Zona de Conserto em vez da Baía de Lançamento.
- Se os KrawlIn escolherem receber uma nave, eles poderão usar Eclusão para colocá-la imediatamente em qualquer região que contenha pelo menos 1 das naves deles.
- MODO SOLO:** A Unidade recebe 1 módulo de indústria durante o efeito especial deste evento.



CÉU DE ALGAS

O céu escureceu com nuvens ominosas, e um fedor nauseante tomou conta de nossos sentidos. A chuva veio rapidamente, glóbulos oleosos de piche borbulhante logo cobriram a paisagem. Seria isso uma nova fonte de combustível ou alimento?

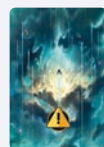
- Os jogadores podem pegar o nanocarbono de uma região como uma ação livre no turno deles.



CHAMADO DO OBELISCO

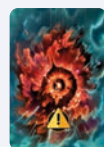
Um a um, os viajantes emergiam das naves, caminhando em linha reta em direção ao Obelisco imponente, como se respondessem a um chamado antigo. Vozes vindas das próprias pedras.

- Os jogadores podem recrutar líderes da nebulosa.



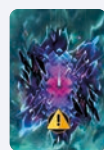
AURORA GALÁCTICA

As cartas de evento Aurora Galáctica geralmente beneficiam os jogadores quando um evento é desencadeado.



CREPÚSCULO CÓSMICO

O Crepúsculo Cósmico impõe desafios maiores aos jogadores. Recomendado para jogadores avançados que buscam um modo de jogo mais difícil.



SOMBRAS DO VAZIO

As Sombras do Vazio apresentam efeitos que dependem da proximidade das naves dos jogadores. Recomendadas para jogadores experientes.



CORRIDA LUNAR

Cada vez que uma lua rica em recursos é descoberta, prospectores espaciais experientes são sempre os primeiros a chegar. As brocas de núcleo enferrujadas e guindastes celestes deles estão na cena antes que alguém tenha a chance de resolver os direitos de mineração.

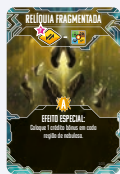
- Os jogadores não podem pegar luas das regiões da nebulosa.
- Os jogadores não podem escolher um planeta que não tenha luas para pegar do descarte, eles devem escolher entre os planetas onde ainda restem luas.



ENCONTRO IMEDIATO

Alguns viram o disco no céu, outros não. Flutuações de energia detectaram uma anomalia, mas os escâneres não mostraram sinais de intrusos. Mas então o desaparecimento ocorreu, e ninguém pôde duvidar de que havia algo verdadeiramente alienígena responsável.

- Se os Forjadores da Solda completarem uma coluna de módulos com recebimento de módulo, eles não poderão usar a habilidade Grelha deles.
- Se os Tecnoblurps de Jelluloid receberem um módulo danificado, eles poderão usar o poder Reparador deles para comprar 1 carta tática.



RELÍQUIA FRAGMENTADA

Dilacerada por forças gravitacionais ou deliberadamente destruída pelos antigos, os fragmentos de uma relíquia antiga foram descobertos na própria Margem do universo, com propósito e função há muito esquecidos.

- Os jogadores podem pegar os créditos das regiões da nebulosa como uma ação livre no turno deles.
- MODO SOLO:** A Unidade recebe 1 módulo de comércio durante o efeito especial deste evento.



RENASCENÇA GALÁCTICA

Alguns pensavam que uma nova civilização na Margem nunca seria possível com tantos tipos indesejáveis em posições de liderança. Mas esta é uma era na galáxia, e o impulso do desespero e da necessidade traz uma nova esperança. As artes e ciências estão florescendo, e os sábios estão escrevendo as novas lendas; as histórias da Aurora Galáctica.

- Se os Forjadores da Solda completarem uma coluna de módulos com recebimento de módulo, eles não poderão usar a habilidade Grelha deles.
- Se os Tecnoblurps de Jelluloid receberem um módulo danificado, eles poderão usar o poder Reparador deles para comprar 1 carta tática.



REVERSÃO ENTRÓPICA

No caos do universo, nem todas as coisas levam à inevitável decadência. Em um súbito acidente da física, estações danificadas se consertaram enquanto uma onda de ordem revertia a entropia, mesmo que apenas por um momento.

- Conforme as regras principais, se não houver nada para consertar, o jogador poderá receber um ponto de vitória para cada conserto não utilizado.
- A habilidade Soldar dos Forjadores da Solda não funciona durante a resolução de um evento.



SURTO DE ENERGIA

Fritando os circuitos de naves e estações, um surto súbito de neutrinos de uma supernova sobrecarregou todos os núcleos de reator no setor. Felizmente, esse surto foi relativamente benigno. Podemos não ter tanta sorte na próxima vez.

- Ativar o Reator Primário **ativa** toda a fileira de módulos de ciência.
- MODO SOLO:** A Unidade recebe 1 módulo de ciência durante o efeito especial deste evento.



TEMPESTADE DE COMETAS

Agitado por um planeta rebelde que passava, o cinturão de cometas foi bagunçado e arremessado em todas as direções. Blocos de gelo maciços caíram nas regiões próximas, deixando crateras de gelo e fogo.

- Os jogadores podem pegar gelo de uma região como uma ação livre no turno deles.

CREPÚSCULO CÓSMICO



ANOMALIA TEMPORAL

No início, as coisas desaceleraram, e depois se reverteram. Nenhuma ciência conhecida poderia explicar a série bizarra de eventos inversos e as causas imprevisíveis deles.

- O Lançamento Reverso não é um Retorno à Estação.
- Os Nuvulinos de Nebulon podem usar Deriva antes do Lançamento Reverso.
- Os Nuvulinos de Nebulon podem usar seus Condensadores de Gás se fizerem o Lançamento Reverso a partir de uma região dentro ou adjacente a uma nebulosa.
- Os Carregadores de Tolzeed podem usar a habilidade deles de Pegar e Entregar se fizerem o Lançamento Reverso a partir de uma Base Aliada.
- Os Piratas Espaciais da Enseada do Pesadelo podem usar Pirataria se fizerem o Lançamento Reverso a partir de uma localização ocupada.
- Os Anciões de Dwelonenon podem usar Feitiços se fizerem o Lançamento Reverso a partir do Monólito Ancestral.
- MODO SOLO:** A Unidade ignora esta opção.



CARGA ROUBADA

Bem debaixo de nossos narizes. Nossos guardas e defesas falharam em impedir o roubo. E precisávamos desses suprimentos. Não sabemos quem foi o responsável, mas alguém pagará.

- Os jogadores descartam quantos recursos puderem para cumprir o efeito especial. Não há efeito adicional se o jogador não tiver recursos suficientes para descartar.



COLAPSO CATASTRÓFICO

A escassez de suprimentos e o aumento dos separatistas levaram a consequências catastróficas em alguns planetas desenvolvidos. Apenas uma abordagem cuidadosa e deliberada restaurará a paz.

- ❖ Se os desenvolvimentos estiverem de lado, eles não contarão para nenhuma pontuação e não poderão ser usados para habilidades de facção, como os Covis de Dragão dos Astrodracos.
- ❖ Os transportadores em desenvolvimentos de lado não são devolvidos aos jogadores e permanecem com o desenvolvimento.
- ❖ Nenhum novo desenvolvimento pode ser construído em planetas que contenham um desenvolvimento de lado.
- ❖ Os jogadores não precisam de um novo transportador na região para reconstruir.
- ❖ **MODO SOLO:** A Unidade irá reconstruir este desenvolvimento danificado na próxima ação de desenvolvimento dela, antes de construir qualquer novo.



CRATERAS RADIOATIVAS

Meteoros de origem desconhecida explodem para criar crateras luminosas em vários sistemas. As sondas falham em determinar a origem dessa energia destrutiva. Com concreto suficiente, ainda seremos capazes de pavimentá-las.

- ❖ **MODO SOLO:** A Unidade não é afetada por danos em planetas e pode desenvolver normalmente.



DESCONSTRUÇÃO MOLECULAR

Efeitos colaterais de resíduos industriais e negligência ambiental, os catalisadores nanocorrosivos levam a uma desconstrução molecular massiva e simultânea.

- ❖ A lua descartada pode estar alocada ou não.



INFESTAÇÃO DE MECAFAGOS

Criaturas desagradáveis, os mecafagos. Cobertos de dentes pontiagudos e quase indestrutíveis, eles são bem adequados para aniquilar estações espaciais inteiras se não forem controlados. E uma vez que atingem as linhas de energia, eles têm toda a energia que precisam para uma reprodução rápida.

- ❖ As fichas de mecafago contam como dano para eventos e pontuação de fim da partida.
- ❖ As fichas de mecafago terão o mesmo efeito que o dano enquanto estiverem nos módulos. Sempre que um jogador receber uma nova ficha de mecafago, ele escolherá onde atribuí-la e deverá colocá-la em um dos módulos dele que não estejam danificados.



INVASÃO EM LARGA ESCALA

Nunca pensamos que chegaria a isso. Os invasores forjaram uma aliança e estão se preparando para travar uma guerra total na Margem. Todos os nossos esforços para construir um novo mundo estão em perigo.

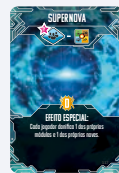
- ❖ Se não houver unidades de Classe S suficientes disponíveis para alocar, aloque a maior quantidade disponível.



PERDIÇÃO IMINENTE

Uma ascensão de exércitos. Alianças quebradas. Traição a todo momento. E quando parecia haver esperança, os planos secretos foram roubados.

- ❖ Os jogadores descartam quantas cartas táticas puderem para cumprir o efeito especial. Não há efeito adicional se o jogador não tiver cartas suficientes para descartar.



SUPERNOVA

Uma estrela massiva subitamente implode e depois explode, enviando uma onda de choque esmagadora que se espalha pela Margem, destruindo naves e estações.

- ❖ Os jogadores podem danificar naves na própria Baía de Lançamento ou em qualquer região para este efeito especial.



TRAIADOR

Traindo a facção na hora mais sombria, quando estávamos tão perto da vitória. Essa transgressão não será esquecida.

- ❖ Para determinar uma nebulosa aleatória, os jogadores rolam um dado e alocam o líder na nebulosa correspondente ao número rolado.
- ❖ Se estiver jogando com Quasares e Vórtices, os jogadores ainda alocam líderes em espaços de nebulosa.

SOMBRAS DO VAZIO



ARCA DOS SEGREDOS

Uma nave enigmática à deriva além do Vazio. Trancada dentro dela, há uma tecnologia misteriosa de uma civilização esquecida.

- ❖ Se os Forjadores da Solda completarem uma coluna de módulos com recebimento de módulo, eles não poderão usar a habilidade Grelha deles.
- ❖ Se os Tecnoblurps de Jelluloid receberem um módulo danificado, eles poderão usar o poder Reparador deles para comprar 1 carta tática.



EMERGINDO DAS SOMBRAS

Como se saísse diretamente da linha de montagem, a reluzente nova nave estelar chegou sem custo, sem tripulação e sem explicação.

- ❖ Os Contramestres Arkonianos podem usar Embarcar para que a nova nave comece na Zona de Conserto em vez de na Baía de Lançamento.

- Os Krawlin podem usar Eclosão para colocá-la imediatamente em qualquer região que contenha pelo menos 1 das naves deles.
- MODO SOLO:** A Unidade recebe 1 módulo durante o efeito especial deste evento. Conforme as regras do modo solo, a Unidade tentará receber um módulo do qual tenha menos, *com o jogador [ou jogador com a Conexão da Unidade em partidas com vários jogadores]* desempatando, se necessário.

RESTAURAÇÃO SOMBRIA

- Conforme as regras principais, se não houver nada para consertar, o jogador poderá receber um ponto de vitória para cada conserto não utilizado.
- A habilidade Soldar dos Forjadores da Solda não funciona durante a resolução de um evento.

SURTO GRAVITACIONAL

- Os jogadores descartam quantos recursos puderem para cumprir o efeito especial. Não há efeito adicional se o jogador não tiver recursos suficientes para descartar.

VAPORIZAÇÃO

- ◆ A Unidade também causa danos a cada nave dentro do alcance.

INFUSÃO DE PODER

- Os jogadores devem avançar na trilha de supremacia em ordem, começando pelo jogador ativo.

LIVRO DAS TREVAS

- ◆ Os jogadores não precisam descartar cartas táticas até chegar ao limite da mão até o final do turno deles.

METEOROS ESFACELADORES

- ◆ Se o jogador não puder colocar mais danos nos módulos dele (*incluindo módulos centrais*), então não haverá efeito para esse jogador.

MUNDO RECOMPOSTO

- ◆ Se os Forjadores da Solda completarem uma coluna de módulos com recebimento de módulo, eles não poderão usar a habilidade Grelha deles.
- ◆ Se os Tecnoblurps de Jelluloid receberem um módulo danificado, eles poderão usar o poder Reparador deles para comprar 1 carta tática.

PORTÃO PERIGOSO

- ◆ Os jogadores descartam quantas cartas táticas puderem para cumprir o efeito especial. Não há efeito adicional se o jogador não tiver cartas suficientes para descartar.



MÓDULOS

Os módulos são como "construções espaciais" que estão ligadas em correntes presas a cada uma das quatro fileiras da sua estação quando adquiridas. Os módulos são peças de tecnologia antiga, relíquias da civilização precursora. Eles são encontrados espalhados como asteroides em "campos". Alguns precisam de consertos mínimos, outros estão prontos para serem usados como estão.

CATEGORIAS DE MÓDULOS



PRINCIPAIS [108]: Os vestígios da civilização precursora estão esperando para serem descobertos e acoplados à sua estação em uma variedade de combinações interessantes.



RELÍQUIAS [16]  : Artefatos poderosos e esquecidos podem ser encontrados na Margem, para aqueles resilientes e determinados o suficiente para buscá-los em meio ao restante do caos.

Esses módulos apresentam um ícone de relíquia abaixo do título.
Uso: As relíquias são pontuadas no fim da partida com base em quantos ícones de relíquia os jogadores têm entre as luas e os módulos na própria estação.



EXPLOSIVOS [16]: Esses módulos instáveis podem ser um pouco difíceis de operar e, de vez em quando, explodem!

Esses módulos apresentam um ícone de dado abaixo do título.
Uso: Role após a ativação, em um resultado de 1-3, o módulo age normalmente; em um resultado de 4-6, dobre a ação do módulo e danifique o módulo.



METAMORFOSES [16]: Compostos por algum tipo de matéria exótica e metamórfica, esses módulos se adaptam organicamente ao ambiente.

Uso: Pode ser adicionado a qualquer fileira de módulos da sua estação. Avance na trilha correspondente dessa fileira da estação, versus o campo onde o módulo foi adquirido.

Os módulos de Metamorfose incluem espaços de meia-lua para que possam ser combinados com módulos de indústria ou outros módulos de metamorfose em qualquer fileira para criar um espaço de lua cheia.



ANIQUILADOS [16]: Muitas vezes ignorados por causa dos danos que possuem, esses são possivelmente os módulos mais poderosos da galáxia.

Uso: Funciona normalmente, mas mostra 2 ícones de dano. Esses módulos começam com 2 marcadores de dano, exigindo 2 consertos para usar a ação. Ainda conta como um único módulo danificado.

- Os módulos no tabuleiro são reabastecidos após cada ação, incluindo ações livres. Uma ocorrência comum é comprar módulos pelo Campo Maximus ou Campo de Odessa, que serão reabastecidos após essa ação e então mais jogadas de cartas poderão adquirir módulos, reabastecendo novamente após cada uma.
- Você avança na trilha de progresso sempre que **recebe** um módulo, independentemente se é comprado ou adquirido por meio de qualquer outra carta ou habilidade. Os módulos apresentam um ícone de trilha de progresso para lembrar desse avanço.
- Durante um Retorno à Estação, se você pegar um módulo de ciência depois de já ter ativado o seu reator, o novo módulo de ciência não será ativado.



CONCEITOS DE MÓDULOS

SAÍDA DE RECURSOS



EXEMPLO: Receba o efeito ou os recursos mostrados quando você ativar o módulo.

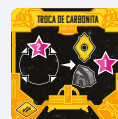
SAÍDA DE RECURSOS - "/"



EXEMPLO: Receba uma recompensa das escolhas separadas por um símbolo de OU (/) quando você ativar o módulo.

ENTRADA E SAÍDA DE RECURSOS

- Um módulo com um espaço de entrada vazio é considerado incompleto e não pode ser ativado.
- Se um espaço de entrada mostrar uma estrela de PV no ícone, receba os PV quando uma lua for alocada no espaço.



EXEMPLO: Gaste os recursos representados na lua alocada para receber os recursos ou efeito à direita da seta.

MÓDULOS QUE RECEBEM MÓDULOS



- Quando você receber um módulo ao ativar esses módulos, anexe-o à sua Estação e avance nessa trilha.
- Não pague nenhum outro custo pelos módulos além do custo no módulo ativado.
- Você pode usar um módulo recebido dessa maneira durante o mesmo turno de Retorno à Estação em que recebeu o módulo.



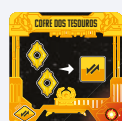
ARQUIVO CULTURAL: gaste 1 crédito e 1 gelo para receber um módulo de civilização do tabuleiro.



ARQUIVO DE PESQUISA: gaste 1 crédito e 1 nanocarbono para receber um módulo de ciência do tabuleiro.



ARQUIVO DE TECNOLOGIA: gaste 1 crédito e 1 titânio para receber um módulo de indústria do tabuleiro.



COFRE DOS TESOUREOS: gaste 2 créditos para receber um módulo de comércio do tabuleiro.



ESTRADA GALÁCTICA: gaste 1 de qualquer recurso para receber um módulo de comércio ou de civilização do tabuleiro.



MONTADOR DE MÓDULOS: gaste 1 energia e 2 titânios para receber um módulo de indústria do tabuleiro.



MONTADOR DE NÍVEL 11: gaste 1 de qualquer recurso para receber um módulo de ciência ou de indústria do tabuleiro.



PORTAL DIMENSIONAL: gaste os recursos representados na lua alocada para receber qualquer módulo à sua escolha do tabuleiro.



SANTUÁRIO DO PORTADOR DE SOL: gaste 3 cartas táticas para receber qualquer módulo à sua escolha do tabuleiro.

MÓDULOS QUE AVANÇAM TRILHAS



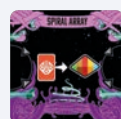
ALFÂNDEGA: gaste 1 de qualquer recurso para avançar 1 espaço na trilha de progresso do comércio.



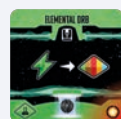
EMBAIXADA INTERGALÁCTICA: gaste 1 carta tática para avançar 1 espaço na trilha de progresso à sua escolha.



FUNDAÇÃO CIENTÍFICA: gaste 1 de qualquer recurso para avançar 1 espaço na trilha de progresso da ciência.



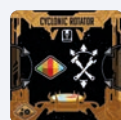
MATRIZ ESPIRAL: gaste 1 carta tática para avançar 1 espaço na trilha de progresso à sua escolha.



ORBE ELEMENTAL: gaste 1 energia para avançar 1 espaço na trilha de progresso à sua escolha.



PESOS E MEDIDAS: gaste 1 de qualquer recurso para avançar 1 espaço na trilha de progresso da indústria.



ROTADOR CICLÔNICO: avance em qualquer trilha de progresso à sua escolha e todos os jogadores recebem 1 concerto.



SALA DE GUERRA: gaste 1 de qualquer recurso para avançar 1 espaço na trilha de progresso da supremacia.



SIMULADOR ESTRATÉGICO: gaste 1 de qualquer recurso para avançar 1 espaço na trilha de progresso à sua escolha.



TRIBUNAL DO POVO: gaste 1 de qualquer recurso para avançar 1 espaço na trilha de progresso da civilização.

MÓDULOS COM EFEITOS ÚNICOS

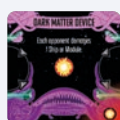


CÁPSULAS TRANSFORMADORAS: troque 1 dos seus outros módulos por 1 no tabuleiro do mesmo tipo.

- ❖ Você não recebe nenhum avanço nas trilhas de progresso por esta troca.
- ❖ Se houver uma nave ou energia no módulo que você está trocando, ela será transferida para o novo módulo trocado, mantendo o módulo ativado.
- ❖ Se o módulo que você está trocando tiver marcadores de dano, os marcadores serão removidos do módulo quando ele entrar no campo. Se o módulo recebido tiver dano, isso será marcado normalmente ao ser recebido na sua estação.



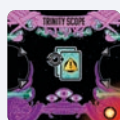
CHAVE DO TESOURO TECNOLÓGICO: gaste 2 créditos para receber uma peça de aprimoramento. Se você já tiver colocado o máximo de 4 peças de aprimoramento, nada acontecerá. *[Não ative este módulo e pague este custo].*



DISPOSITIVO DE MATÉRIA ESCURA: cada adversário danifica imediatamente 1 nave ou módulo.



ELEVADOR ESPACIAL: realize uma ação de desenvolvimento ao ativar este módulo. Assim como com seu módulo central de civilização de Arquiteto, você deve ter todos os requisitos para construir um desenvolvimento ao ativar este módulo.



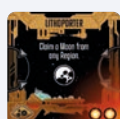
ESCOPO DA TRINDADE: este módulo se comporta como a ação de um espaço de nebulosa. Olhe as 2 próximas cartas de evento e coloque 1 no topo e 1 no fundo do baralho.



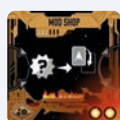
FAROL DA VERDADE: Recrute um líder de qualquer região, incluindo regiões de nebulosa. Você não precisa ter uma nave presente nessa região para realizar esta ação.



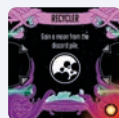
FIBRA DE CARBONITA: Gaste 2 energias para escolher 1 ficha de descoberta de uma pilha à sua escolha. Isso pode incluir a pilha de Descobertas dos Observatórios.



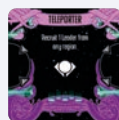
LITOTRANSPORTADOR: reivindique uma lua de qualquer região, incluindo a nebulosa.



OFICINA DE MODIFICAÇÕES: gaste 1 de qualquer recurso para receber uma peça de aprimoramento. Se você já tiver colocado o máximo de 4 peças de aprimoramento, nada acontecerá. *[Não ative este módulo e pague este custo].*



RECICLADOR: receba uma lua à sua escolha da pilha de descarte.



TELETRANSPORTADOR: Recrute um líder de qualquer região, incluindo regiões de nebulosa. Você não precisa ter uma nave presente nessa região para realizar esta ação.

SAÍDA ALOCADA

- ❖ Aloque uma ficha de lua para receber o efeito ou os recursos mostrados quando você ativar o módulo.
- ❖ Um módulo com um espaço vazio é considerado incompleto e não pode ser ativado.

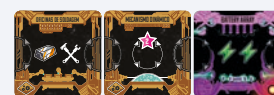


EXEMPLO: O Mecanismo Dinâmico não pode ser ativado até que uma lua seja alocada neste módulo.

CONEXÕES DE INDÚSTRIA/METAMORFOSE

Quando você conectar 2 módulos de indústria na fileira de indústria *(ou 2 módulos de metamorfose em qualquer fileira)*, você poderá alocar uma ficha de lua para receber recursos após ambos os módulos conectados terem sido ativados.

Se houver algum PV representado nas bordas dos círculos de meia lua, receba esses PV apenas na primeira vez que uma lua for alocada no círculo completo.



MÓDULOS DE BÔNUS DE DESENVOLVIMENTO

OBSERVAÇÃO: Se qualquer um de seus desenvolvimentos for afetado pelo evento Colapso Catastrófico *(Baralho do Crepúsculo Cósmico)*, esses módulos não contarão esses desenvolvimentos para fins de recompensas.



APARELHO DE REABASTECIMENTO: receba 1 energia e receba 1 crédito por espaçoporto que você desenvolveu.



CAMPO SOLAR: receba 1 energia e receba 2 PV por observatório que você desenvolveu.



LENTE QUÂNTICA: receba 1 energia e receba 1 PV e 1 energia por obelisco que você desenvolveu.



MOTIVADOR PERPÉTUO: receba 1 energia e receba 1 PV e 1 titânio por fábrica que você desenvolveu.



RESPIRADOUROS DE OXIGÊNIO: receba 1 energia e receba 1 PV e 1 gelo por cidade que você desenvolveu.

MÓDULOS DE FIM DA PARTIDA

Os módulos de fim da partida são caracterizados por um título rosa e uma área na parte inferior que não está aberta para ativação por uma nave ou energia. Cada módulo de fim da partida é único e detalhado a seguir:



ANTEPAROS DESGASTADOS POR BATALHA: receba 2 PV para cada ícone de dano representado nos seus módulos (*incluindo 4 PV pelos 2 ícones neste módulo*), até um máximo de 12 PV. Os Anteparos Desgastados por Batalha devem estar totalmente consertados para pontuar, mas os módulos danificados que ele está pontuando ainda podem estar danificados.



COLETIVO DE COGNIÇÃO: receba 3 PV e também 1 PV por carta tática que você tiver na mão no fim da partida (*não podem ser contadas cartas além do limite de mão*).



CONFERÊNCIA DOS PREFEITOS: receba 4 PV e também 4 PV por cidade que você desenvolveu.



ESCRITÓRIO DE PATENTES: receba 4 PV e também 2 PV por peça de aprimoramento de nave que você adicionou à sua Baía de Lançamento.



ESCRITÓRIO DE PROPRIEDADE LUNAR: receba 2 PV por ficha de lua na sua Estação (*alocada ou não*) até um máximo de 10 PV.



FONTE DA GENEROSIDADE: receba 3 PV e também 3 PV por módulo que mostre o ícone de “todos os jogadores recebem”, até um máximo de 12 PV.



GUILDA DO COMÉRCIO: receba 3 PV e também 3 PV por espaçoporto que você desenvolveu.



GUILDA DOS ASTRÔNOMOS: receba 3 PV e também 3 PV por observatório que você desenvolveu.



GUILDA DOS GUARDIÕES DA TORRE: receba 3 PV e também 3 PV por obelisco que você desenvolveu.



GUILDA DOS MAQUINISTAS: receba 3 PV e também 3 PV por fábrica que você desenvolveu.



INTERFACE DE COMUNICAÇÕES: receba 3 PV e também 1 PV por líder que você tiver em desenvolvimentos no fim da partida (*edição padrão do jogo: este é o número de líderes impressos no desenvolvimento que você gastou ao construir o desenvolvimento*).



MINISTÉRIO DA CIÊNCIA: receba 2 PV para cada módulo de ciência que você tiver (*incluindo seu módulo central de ciência, Reator Primário*) até um máximo de 10 PV. O Ministério da Ciência deve estar sem danos para pontuar, mas os módulos de ciência contados nessa pontuação podem estar danificados.



MINISTÉRIO DA INDÚSTRIA: receba 2 PV para cada módulo de indústria que você tiver (*incluindo seu módulo central de indústria, Contramestre*) até um máximo de 10 PV. O Ministério da Indústria deve estar sem danos para pontuar, mas os módulos de indústria contados nessa pontuação podem estar danificados.



MINISTÉRIO DA TERRA: receba 4 PV e também 2 PV para cada um dos seus desenvolvimentos.



MINISTÉRIO DO BEM-ESTAR PÚBLICO: receba 2 PV para cada módulo de civilização que você tiver (*incluindo seu módulo central de civilização, Arquiteto*) até um máximo de 10 PV. O Ministério do Bem-Estar Público deve estar sem danos para pontuar, mas os módulos de civilização contados nessa pontuação podem estar danificados.



MINISTÉRIO DO COMÉRCIO: receba 2 PV para cada módulo de comércio que você tiver (*incluindo seu módulo central de comércio, Tesouraria*) até um máximo de 10 PV. O Ministério do Comércio deve estar sem danos para pontuar, mas os módulos de comércio contados nessa pontuação podem estar danificados.



SALÃO DA GLÓRIA: receba 3 PV para cada um dos seus módulos de pontuação de fim de partida (*incluindo este*) até um máximo de 12 PV. O Salão da Glória deve estar sem danos para pontuar, mas os módulos contados nessa pontuação podem estar danificados.

CARTAS TÁTICAS/DE CONFLITO

Enfrentar a Margem requer não apenas estratégias elaboradas, mas também manobras táticas brilhantes. O que sua frota mais precisa é de flexibilidade para se adaptar a um cosmos em constante mudança. Com alguns movimentos precisos, você pode decidir eventos, mudar o rumo da batalha ou negociar a paz, bem como controlar os momentos cruciais necessários para sua própria sobrevivência.

CARTAS DE AÇÃO [BORDA BRANCA]



ALQUIMIA ESTRANHA

- ◆ Os recursos descartados ou recebidos não precisam ser correspondentes.
- ◆ Lembrete: cartas táticas são recursos.



ASSUMIR COMANDO (2)

- ◆ Deve haver invasores no tabuleiro para usar o efeito desta carta.
- ◆ Você deve ser capaz de mover legalmente um invasor para uma Base Aliada desocupada para usar esta carta.
- ◆ Um invasor da Classe S não pode se juntar a outro invasor da Classe S para usar o efeito desta carta.
- ◆ Você não pode pegar um invasor em uma Base Aliada e “movê-lo” para a mesma região para desencadear esta ação.
- ◆ Os invasores não coletam os seus líderes como uma ação livre por você.
- ◆ Se um invasor realizar a ação do Campo Maximus ou do Campo de Odessa, o marcador de eventos avançará.



CAÇADOR

- ◆ Se já houver um invasor da Classe S na região, esta carta poderá ter como alvo um invasor da Classe S do mesmo tipo para realizar um ataque na região ativa devido à habilidade de Enxame.
- ◆ O Caçador pode desencadear uma batalha se os adversários ainda estiverem na região ativa durante a etapa de batalha da ação de Lançamento.



CONGRUÊNCIA QUÂNTICA

- ◆ Se usar o Reator Primário de outro jogador, você não poderá usar seu próprio Reator Primário durante todo o seu turno de Retorno à Estação.



DÉJÀ VU

- ◆ Não inclua Déjà Vu na pilha de descarte ao embaralhar para comprar 2 cartas descartadas. Adicione Déjà Vu à pilha de descarte após esta ação.



DISPOSITIVO DE RASTREAMENTO

- ◆ Deve ser jogado após haver avanço em qualquer trilha no turno do adversário (*se ele avançar rapidamente em várias*).



ESCUDO DEFLETOR

- ◆ Esta carta previne danos aos módulos e naves durante todo o turno em que é jogada.
- ◆ Se jogar esta carta ao perder uma batalha, você ainda receberá a recompensa de Operações Táticas pela derrota, mas não sofrerá os danos.



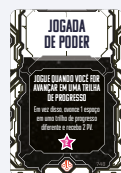
ESPIONAGEM INDUSTRIAL

- ◆ Você deve escolher um módulo de um adversário (*incluindo o módulo central de indústria dele*), mesmo se ele estiver danificado.
- ◆ **MODO SOLO:** Você pode ter como alvo os módulos de indústria sem danos da Unidade.



HOLOGRAMA

- ◆ Você pode trocar naves de qualquer local em jogo: o tabuleiro, sua Baía de Lançamento ou o Ferro-Velho. Você não pode trocar uma nave por uma que ainda não foi construída.
- ◆ Você pode mudar uma nave para a nebulosa que, de outra forma, não teria Viagem. Essa nave não terá Viagem para a Escalada.



JOGADA DE PODER

- ◆ Esta carta pode ser jogada a qualquer momento, em qualquer turno.



JOGADA EXTRAORDINÁRIA

- ◆ Se o jogador alcançou o topo de uma trilha de progresso, escolher avançar nessa trilha não teria nenhum efeito.



MANOBRA FURTIVA (2)

- ◆ Esta carta não requer que você esteja dentro do alcance como na alocação subsequente de um turno de Lançamento (*porque você pode jogar esta carta logo após o Lançamento*).
- ◆ Isto não é um Lançamento, portanto, não cria uma região ativa nem desencadeia quaisquer efeitos de Lançamento.
- ◆ Pode ser usada no final de um turno de Retorno à Estação.



MODIFICAÇÕES PERIGOSAS

- Se os Contramestres Arkonianos receberem uma nave através do aprimoramento de nave, eles poderão Embarcar para que a nova nave comece na Zona de Conserto em vez de na Baía de Lançamento. Eles também desencadeiam a habilidade de Cultura Espacial com o aprimoramento.
- Se os KrawlIn receberem uma nave através do aprimoramento de nave, eles poderão usar Eclosão para colocá-la imediatamente em qualquer região que contenha pelo menos 1 das naves deles.



MUDANÇA ESTRATÉGICA (2)

- Mudança Estratégica não conta como 1 das cartas descartadas. O máximo de descarte é de 3 cartas.



NANITES NOCIVOS

- Esta carta **não** afeta invasores.
- Modo Solo: Esta carta **afeta** a Unidade.



ONDA SÍSMICA

- Reabasteça os módulos antes de selecionar um módulo para comprar.
- Os módulos que você descartar não precisam corresponder ao tipo de módulo que você comprar.



PILOTO DE ELITE

- Se você usar esta carta para conceder a habilidade Viagem a uma nave, ela poderá permanecer na nebulosa para onde foi Lançada mesmo após o efeito desta carta ser resolvido, mas ela não terá Viagem para a Escalada.



POÇO GRAVITACIONAL

- A nave à qual você conceder Viagem poderá permanecer em uma nebulosa para onde se moveu mesmo após o efeito desta carta ser resolvido, mas ela não terá Viagem para a Escalada.



PRECOGNIÇÃO

- Ao contrário da maioria dos efeitos que permitem olhar o baralho de eventos, observe que este evento coloca todas as cartas de volta no topo do baralho.



PRESCIÊNCIA

- Esta carta é resolvida como o efeito das ações da nebulosa.



PROPULSOR DE SALTO

- Embora a nave alvo tenha alcance infinito, ela não pode entrar na nebulosa sem Viagem.



REALIDADE ALTERNATIVA

- Os outros jogadores ainda pontuam na trilha de progresso indicada no evento como de costume.



SALVAMENTO OPORTUNO

- Você não avança em uma trilha de progresso ao ativar um módulo com Salvamento Oportuno.



SUPERPOSIÇÃO

- Esta carta não concede um Lançamento extra, ela descreve mais condições/opções para um Lançamento.



VISITANTE INDESEJADO

- Você pode ativar os módulos centrais.

CARTAS DE EVENTO [BORDA AMARELA]



Não se esqueça de que cada uma das cartas táticas de evento com borda amarela avança o marcador de eventos e pode desencadear um evento. Se um evento for desencadeado durante a jogada desta carta, resolva a revelação do planeta imediatamente antes de finalizar a carta.



AUTOMAÇÃO

- Você deve ter ou gerar a energia para usar esta carta.
- Toda a energia usada desta forma é descartada no final do turno de Retorno à Estação, como de costume.



CONCERTOS DESESPERADOS

- A verificação de PV é para dano em módulos (não naves), mas o concerto realizado não precisa ser um concerto de módulo.



CONCERTOS FRENÉTICOS

- Realize cada concerto separadamente. Para cada concerto que você não tenha outra nave, módulo ou escudo para consertar, você poderá receber um PV conforme o manual de regras principal.



DISPERSAR

- Os jogadores não podem usar esta carta para mover naves que não tenham Viagem para uma nebulosa.
- As naves podem ser movidas para várias regiões. As naves movidas não desencadeiam efeitos ou batalhas.
- Os invasores não podem ser movidos até outros invasores *[exceção: invasores da Classe 5 podem se mover juntos]*.



ECLIPSE LUNAR

- Você não pode ter como alvo um planeta sem luas.



LUA ESQUECIDA

- Você pode ver todas as luas na pilha de descarte antes de fazer sua seleção.



MERCADO CLANDESTINO (2)

- Pague o custo apropriado pelo módulo mostrado no campo. Reabasteça o campo de módulos após completar a ação.



MISSÃO CATÁSTROFE

- Os jogadores podem danificar as naves disponíveis na Baía de Lançamento deles.



NA ENERGIA DE RESERVA

- Todas as suas naves no Ferro-Velho se movem para a Zona de Conserto e podem ser usadas no seu turno de Retorno à Estação.



PEDIR UM FAVOR

- Você deve escolher seu próprio módulo *[incluindo seu módulo central de comércio]*, e ele deve estar sem danos.



PLANO ARDILOSO

- "Cada jogador" inclui a Unidade.
- "Cada jogador" inclui o jogador que joga esta carta.



REFORMA

- As naves na Zona de Conserto contam como no Ferro-Velho para pontuar "cada nave no Ferro-Velho".



REUNIÃO SECRETA

- Você deve escolher seu próprio módulo *[incluindo seu módulo central de civilização]*, e ele deve estar sem danos.



SOBRECARGA DE SISTEMA

- Esta ação é usada apenas na sua estação.
- Você pode ativar seu Reator Primário com esta carta ou pode ter como alvo um módulo de ciência individual com qualquer seleção.



TOTALMENTE OPERACIONAL

- Os Contramestres Arkonianos podem usar Embarcar para que a nova nave comece na Zona de Conserto em vez de na Baía de Lançamento.
- Os Krawl'n podem usar Eclosão para colocar a nova nave imediatamente em qualquer região que contenha pelo menos 1 das naves deles.



VERIFICAÇÃO DE SISTEMAS

- Você deve escolher seu próprio módulo *[incluindo seu módulo central de indústria]* e ele deve estar sem danos.

CARTAS DE SUSTENTAÇÃO (INTERIOR VERDE)

- As cartas de Sustentação permanecerão em vigor até a próxima vez que esse jogador Retornar à Estação, no final desse turno.
- As cartas de Sustentação jogadas durante um Retorno à Estação também terminarão no final desse turno.
- As cartas de Sustentação podem ser jogadas antes ou depois da batalha, mas não durante as etapas da batalha.



ACELERAÇÃO DE CONTROLE DE DANOS

- Se você estiver jogando com os Forjadores da Solda, isso poderá desencadear uma primeira ação de conserto e a ativação de um módulo.
- Se você estiver jogando com os Tecnoblurps de Jelluloid, esse efeito de sustentação ainda permitirá que você receba uma carta tática por módulo danificado adquirido, além do efeito de sustentação.



COLETANDO INFORMAÇÕES

- Os jogadores não precisam descartar cartas táticas até chegar ao limite da mão até o final do turno deles.



COMPUTADORES DE MIRA

- Lembrete de mira: Há um máximo de 5 de mira.



CORRETOR DE SEGREDOS

- ◆ Você ainda pode usar cartas táticas como cartas táticas ou como créditos livremente, sem limitações.



FAROL DE NUENS

- ◆ Suas naves recebem Viagem para movimentos de Lançamento ou Escalada.



LASERS APRIMORADOS

- ◆ O jogador não pode rolar mais de 6d6 em uma batalha.



XENOCOMBUSTÍVEL

- ◆ Cada nave recebe o alcance adicional.

CARTAS DE DIPLOMACIA (BORDA AZUL)



ABANDONAR POSTO

- ◆ Se você escolher uma nave com escudos danificados, não remova o dano ao retornar à sua Baía de Lançamento.



APOSTA ARRISCADA

- ◆ Se o jogador alcançou o topo da trilha de supremacia, escolher avançar nessa trilha não terá nenhum efeito.



AVALIANDO A SITUAÇÃO

- ◆ Compre as cartas táticas imediatamente.



CESSAR FOGO

- ◆ Se o jogador alcançou o topo da trilha de supremacia e isso o fizer avançar além do espaço superior, não haverá nenhum efeito adicional. A batalha ainda termina.



ERRO CUSTOSO

- ◆ Se a Unidade estiver na batalha, você poderá comprar uma carta tática para este adversário.
- ◆ Se invasores estiverem na batalha, você poderá comprar uma carta tática para este adversário.



É UMA ARMADILHA

- ◆ Se você danificar todos os jogadores adversários e não restar nenhum, a batalha não ocorrerá. Você não os derrotou em batalha e não coletará nenhuma recompensa por vencer a batalha.
- ◆ Se você estiver no limite de cartas táticas, você ainda receberá 1, pois você não precisa descartar cartas táticas até chegar ao limite da mão até o final do seu turno.



FREQUÊNCIAS DE SAUDAÇÃO

- ◆ Os invasores contam como adversários, e os invasores da Classe S são naves adversárias individuais.



IMUNIDADE DIPLOMÁTICA

- ◆ Se perder a batalha, você ainda receberá a recompensa de Operações Táticas pela derrota, mas não sofrerá o dano.



INFORMAÇÕES TÁTICAS

- ◆ O jogador não precisa descartar cartas táticas até chegar ao limite da mão até o final do turno dele.



INTENÇÕES PURAS

- ◆ Os recursos entregues a um invasor vão para a reserva.
- ◆ Os recursos entregues à Unidade são fornecidos na forma de uma carta tática, independentemente do que você pagar.



NEGOCIAR UMA PASSAGEM SEGURA

- ◆ Esta carta não pode ser usada para mover naves para a nebulosa.



POSICIONAMENTO INTELIGENTE

- ◆ O jogador pode fazer uma escolha duas vezes para Operações Táticas, entre a recompensa de lua alocada e a carta tática. Uma lua pode até substituir a lua alocada entre as escolhas, pois alocar é uma ação livre.



RENDIÇÃO

- ◆ Se o jogador alcançou o topo da trilha de civilização e isso o fizer avançar além do espaço superior, não haverá nenhum efeito adicional. A batalha ainda termina.



SUPERADOS E SUPERARMADOS

- ◆ "Superados" é determinado por um único adversário, não por todas as naves adversárias.
- ◆ Empates não contam como "superados".

CARTAS DE BATALHA [BORDA VERMELHA]



ALIADO INVISÍVEL (2)

- Esta carta não conta como parte da sua rolagem de dados e limite.



ALIANÇA SOMBRIA

- Se o jogador alcançou o topo da trilha de supremacia e isso o fizer avançar além do espaço superior, não haverá nenhum efeito.



ARMA SECRETA

- O jogador não pode rolar mais de 6d6 em uma batalha.
- Já que Arma Secreta pode ser usada no turno de qualquer jogador, você pode ativá-la fora do momento em que ativa qualquer outra de suas cartas nas Preparações para a Batalha.



ATIRADOR DE ELITE COM LASER

- Lembrete de mira: Há um máximo de 5 de mira.



BARRAGEM DE TORPEDOS

- Esta carta não conta como parte da sua rolagem de dados e limite.



CANHÃO ELÉTRICO

- O jogador não pode rolar mais de 6d6 em uma batalha.



FINGINDO DE MORTO

- Os Piratas do Gelo impedem que os jogadores se juntem durante a Escalada, inclusive a partir do Ferro-Velho.
- Após o turno, se você venceu, suas nave permanecerão na região.



PAGO PARA PERDER

- O jogador não precisa descartar os créditos que excederem o limite de recursos dele até o final do turno dele.



PERDA ACEITÁVEL

- Use esta carta após o vencedor da batalha ter recebido o avanço dele na trilha de supremacia.



RAIO DE ANTIMATÉRIA

- Esta carta afeta invasores.
- Se um adversário ficar sem dados, então ele não terá dados para vencer a batalha, embora possa jogar outras cartas para adicionar resultados de dados.



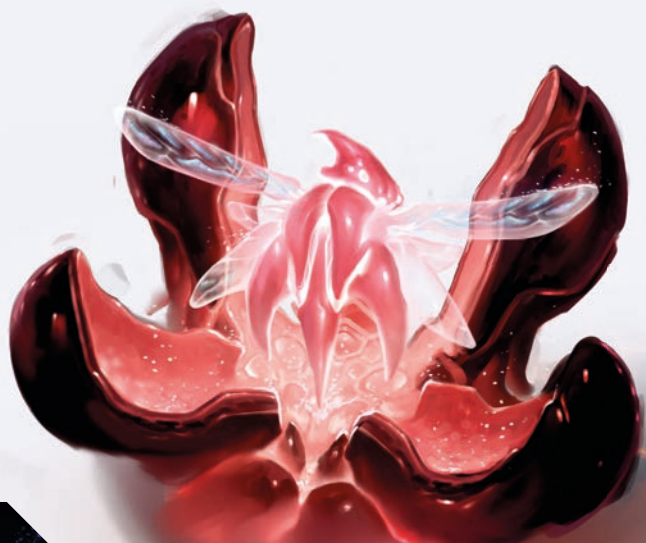
SALTAR A FROTA

- Você não pode se mover para regiões de nebulosa com esta ação. Se não houver adversários na região ativa após você sair, a batalha não continuará, e ninguém vencerá ou perderá a batalha.



TIRO PERFEITO (2)

- Esta carta não conta como parte da sua rolagem de dados e limite.



CARTAS DE CONFLITO

[MODO SOLO, CARTAS DE BATALHA DA UNIDADE, BORDA PRETA]



ATAQUE NA ESTAÇÃO

- Se o jogador não puder colocar mais danos nos módulos dele (incluindo módulos centrais), então não haverá efeito para esse jogador.



BARRAGEM IMPLACÁVEL (2)

- A Unidade não pode rolar mais de 6d6 em uma batalha.



CAMINHO DESOBSTRUÍDO

- Isto não é um Lançamento para a Unidade, não cria uma batalha nem uma região ativa.



DEMONSTRAÇÃO DE SUPERIORIDADE

- Se a Unidade alcançar o topo da trilha de supremacia e isso a fizer avançar além do espaço superior, não haverá nenhum efeito.



DESISTÊNCIA

- Os jogadores não precisam descartar cartas táticas até chegar ao limite da mão até o final do do turno deles.



ESPAÇO DISTORCIDO

- Isto não é um Lançamento para a Unidade, não cria uma batalha nem uma região ativa.



FRAQUEZA EXPOSTA (2)

- Esta carta não conta como parte da rolagem de dados e limite da Unidade.



MINAS EXPLOSIVAS

- Isto pode encerrar a batalha, se apenas a Unidade permanecer na região ativa.



PRESENÇA AVASSALADORA

- Se a Unidade alcançar o topo da trilha de supremacia e isso a fizer avançar além do espaço superior, não haverá nenhum efeito adicional. A batalha ainda termina.



PRONTIDÃO PARA A BATALHA (3)

- A Unidade prossegue para a batalha.



RESTAURAÇÃO

- A ordem em que a Unidade irá consertar os itens é: módulos, depois naves.



RETORNO AO DEVER ATIVO

- Conte todas as naves no Ferro-Velho, incluindo aquelas na Zona de Conserto.



TORPEDOS TELEGUIADOS (2)

- A Unidade não pode rolar mais de 6d6 em uma batalha.



PERGUNTAS FREQUENTES

Estas são algumas das perguntas frequentes, sem uma seção específica, e certamente darão início a muitas descobertas interessantes sobre as regras. Para mais discussões sobre o jogo, encontre-nos em:

BoardGameGeek ♦ Facebook ♦ www.CardboardAlchemy.com
(em inglês)

AÇÕES LIVRES

- ♦ Se você receber uma ficha de descoberta depois de já ter feito sua última jogada da partida, você não poderá descartá-la como uma ação livre fora do turno para obter algum benefício.
- ♦ Você não pode descartar uma ficha de supremacia ou de descoberta quando não for o seu turno. Consulte Ações Livres na página 14 do manual de regras principal.
- ♦ Você só pode recrutar líderes não reivindicados no seu próprio turno como uma ação livre. No entanto, isso pode ser feito em qualquer região onde você tenha navios presentes, não apenas na região ativa.
- ♦ Quando você **alocar uma lua** em um espaço de entrada vazio com PV, você receberá os PV uma vez, quando alocar a lua e cobrir o ícone de PV. Se você substituir uma lua alocada (*descartando-a sem receber nenhum benefício*), você poderá receber os PV por alocar uma nova lua no espaço de entrada vazio novamente.

REGIÕES E DESENVOLVIMENTO

- ♦ Os jogadores podem ir para uma Base Aliada desde que consigam resolver a ação da região até o final do turno.
- ♦ Se você não tiver líderes suficientes, mas o último líder necessário puder ser recrutado no Escritório de Desenvolvimento, você poderá ir até lá e realizar essa ação. Como você pode recrutar um líder a qualquer momento durante o seu turno, você pode fazer um Lançamento para a Base Aliada, realizar a sua ação livre e então concluir o desenvolvimento.

CONCERTO

- ♦ Se você tiver navios ou módulos para consertar, você **DEVERÁ** consertar todas elas antes de estar apto a receber PV.
- ♦ Se um cruzador pesado danificado for aprimorado, o dano não é transferido para a peça de aprimoramento.

BATALHA

- ♦ Você só recebe seu bônus de Operações Táticas uma vez, independentemente de quantas navios você tenha perdido na batalha.
- ♦ Se você tiver uma lua de conserto alocada em suas Operações Táticas, você não poderá usá-la para consertar navios enviadas para o Ferro-Velho quando elas perderem na batalha. Isso ocorre porque você recebe o benefício das Operações Táticas antes das navios serem danificadas e enviadas para o Ferro-Velho na batalha.
- ♦ Se você jogou uma carta de diplomacia que encerra a batalha, os adversários subsequentes (*na ordem do turno*) não poderão jogar as cartas de diplomacia deles, pois a batalha terminou depois de você resolver a sua carta.
- ♦ As cartas de Sustentação terminam no final do seu turno quando você Retorna à Estação. Portanto, se você jogar uma carta de Sustentação durante um turno de Retorno à Estação, ela terminará no final desse turno.

APRIMORAMENTOS DE NAVES NEUTROS

TRANSPORTADOR DE TORPEDOS

- ♦ Para usar Torpedos, você deve ter pelo menos 1 nave na batalha, e o Transportador de Torpedos não deve estar na região ativa.
- ♦ A menos que seja indicado de outra forma, cada adversário não pode ter mais de 6d6 dados em uma batalha.

TRANSFORMADOR

- ♦ Transformar é uma ação livre no turno de qualquer pessoa, então você pode usá-la de forma flexível.
- ♦ Se o Transformador estiver na nebulosa, você poderá usar o poder dele para trocar com uma nave que não tenha Viagem. Essa nave não terá Viagem para Escalada nos turnos subsequentes.

TRANSPORTADORES RENEGADOS

- ♦ Cada Transportador Renegado adiciona +1 de mira. O máximo de mira é 5 no total.