






Diruni




**Eccelle in:** Versatilità, difesa e mobilità.

**Complessità strategica:** 

Forme di vita composte di energia con una coscienza simbiotica. L'aspetto fisico dei DIRUNI è quello di una rete di cavi fluttuante. Le entità che vedi sono le loro bambole corazzate fatte di puro Titanio.

**Fragile:** i DIRUNI individualmente sono molto gentili e fisicamente deboli, a malapena in grado di sopravvivere nell'atmosfera dell'Arca. All'inizio del gioco i DIRUNI non hanno forza difensiva per unità . Per adattarsi costruiscono bambole corazzate. Un DIRUNI entra in una bambola e la controlla diventandone il sistema nervoso centrale. Queste bambole pesanti fatte di titanio sono abbastanza potenti, avendo un'eccellente difesa  (A)

**Usa i cilindri di potenza per muoverti:** visto che sono fatti di energia, i DIRUNI possono usare la rete di potenza dell'arca per muoversi attraverso di essa.

In aggiunta al normale movimento tra stanze adiacenti, puoi usare  per muoverti da qualsiasi stanza nella tua biocupola o in una qualsiasi stanza che abbia almeno uno dei tuoi cilindri di potenza. Non fa differenza chi controlla o occupa la stanza di arrivo. Se tu controlli un generatore di potenza esterno anche i suoi cilindri contano. Le unità neutrali che tu controlli hanno la stessa abilità.

Finezza del generatore di potenza: i DIRUNI capiscono l'energia perché essi stessi sono energia. Possono migliorare indipendentemente la capacità del generatore di potenza (B) e la velocità di instradamento dei cilindri (C). Focalizzati solamente sui loro generatori di potere, i DIRUNI hanno una inferiore capacità di produzione della Metamorfito (D).


I DIRUNI hanno 15 cilindri di potenza invece di 10. Quando giochi sul lato B utilizza tutti i cilindri. Quando giochi con il lato A 5 non vengono utilizzati e i DIRUNI hanno 10 cilindri di potenza nella loro riserva personale come tutte le altre fazioni.





**Coscienza Simbiotica:** gli individui possono connettersi in una rete neurale per parlare e incrementare significativamente le capacità cognitive. Essere parte della mente simbiotica offre nuove prospettive e una più profonda comprensione perciò i DIRUNI ricercano gli artefatti più efficacemente (E) e possono utilizzare questi artefatti in turni consecutivi (F).


**Strategia:** usa la velocità di instradamento aumentata per incrementare i modificatori prima di ogni altra azione. Usa la capacità aumentata del generatore per disperdere i tuoi cilindri su tutto il tabellone e con questa aprire più opzioni di movimento. Capitalizza la tua abilità di movimento usando la rete di potenza dell'Arca – evita il combattimento, salta nelle fabbriche indifese per prenderne il controllo ed affamare i tuoi avversari senza le risorse vitali.





 **1** Risveglia 1 delle tue unità.


 **1** Cura 1 delle tue unità


 **2:4** 2 di instradamento e 4 di capacità per il generatore di potenza verde.


 **2** Instrada 2 cilindri di potenza supplementari da generatori controllati.


 **1** Architetto. Scambia i posti di 2 stanze esterne (tranne i cancelli di trasporto). I componenti di gioco all'interno delle stanze (unità, cilindri, cubi, ecc.) vengono spostati con le stanze. **Le porte sigillate non sono tecnicamente nella stanza, quindi non vengono spostate.**

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a una stanza adiacente. Tutte i cancelli di trasporto sono considerate adiacenti.


 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 cancello di trasporto qualsiasi o nella tua biocupola.

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 stanza qualsiasi.


 Esegui azioni su una linea orizzontale da una sezione della biocupola qualsiasi. Il tuo segnalino azione rimane sulla sezione della biocupola che ti ha permesso di giocare la carta artefatto.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in una stanza **occupata** da te e **non occupata** dall'avversario.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in qualsiasi stanza **non occupata** dall'avversario. Non è necessario occupare la stanza.


 **1** Integra 1 cubo senza spendere le risorse necessarie.


 **1** Integra 1 cubo nella **tua biocupola** senza spendere le risorse necessarie.


 **Vantaggio** passivo. Rimuove tutti i limiti di "4 fabbriche".


 **2** può essere usato per piazzare 1 token potere nelle stanze **che occupi**.

 Spendi 4 arsenali militari per sigillare/de-sigillare una porta tra una stanza che **occupi** e una stanza **non occupata** da un **avversario**.

 Spendi 16 arsenale militare per rimuovere il cubo integrazione di un avversario in una stanza che **occupi**.


 **2** Muovi 2 come mini azione di inizio turno.

 **1** Aprire l'**AIRLOCK** nello spazio. Scegli 1 stanza esterna e ferisci tutte le unità su di essa (compresa la tua). Sposta le unità ferite nelle rispettive infermerie.


 ... per ogni fabbrica che controlli (limitato a 4 fabbriche).


 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2.


 **3** Incrementa il tuo arsenale militare di 3 per ogni 2 delle tue unità.



 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2 per ogni fabbrica che controlli.

 ... per ciascuna delle tue unità **risvegliate**. Le unità neutrali e ferite non sono incluse.

 **5** +5 forza difensiva.

 / **1** +1 forza di combattimento/-difesa per ciascuna delle tue unità nella sala combattimento.


 **2** +2 forza di combattimento e +2 forza difensiva se hai almeno 1 cubo integrazione nella stanza combattimento.

 /  ... per ogni 1/2 delle vostre unità. Le unità neutrali sono incluse, quelle ferite no.

 **1** Produci 1 Metamorphite (Mt).

 **1** Produci 1 Mt per ogni fabbrica che controlli.

 **1** Produci 1 Mt per ciascuna delle tue unità.

 **2** Sfrutta +2 risorse in ciascuna delle tue fabbriche controllate (limite a 4 fabbriche).





**Eccelle in:** controllo, mobilità x2

**Complessità strategica:**

Forme di vita composte di ossido di metallo con una coscienza individuale. Gli EILIS si sono evoluti in un ambiente semifluido, quindi loro sono lontani dall'adattarsi alle condizioni secche e fredde dell'arca.

**Adattamento all'ambiente dell'arca:** quando gli EILIS integrano un cubo in una stanza, cambiano l'ambiente della stanza per renderlo più simile al loro habitat naturale. Quando affrontato con gli EILIS sarà chiaro che il pericolo non verrà dagli attacchi diretti. Invece, gli EILIS adattano il clima dell'arca per renderlo più simile alla loro biocupola, essenzialmente uccidendo gli altri abitanti dell'arca nel processo.

Una stanza adattata è una stanza dove si trova almeno un cubo integrazione degli EILIS.

**Lenti camminatori, rapidi fluttuanti:** gli EILIS si muovono lentamente in una stanza non adattata (A). Però possono **muoversi liberamente** (senza spendere punti ) **tra due stanze adattate**. In aggiunta possono muoversi di 1 come mini azione (B). Riferisciti all'appendice III, muoversi liberamente tra due stanze adattate, pagina 18.

**Integrazione Protettiva:** gli EILIS possono potenziare i propri cubi integrazione per aumentarne la difficoltà di rimozione da parte delle altre fazioni (C).

Rimpiazzare i tuoi cubi integrazione costa 2 risorse in più.

**Terreno di Casa:** Gli EILIS sono significativamente più forti nel loro ambiente. Ricevono un aumento alla loro forza di combattimento e difensiva in una stanza adattata (D)


+2 forza di combattimento e +2 forza difensiva se hai almeno un cubo integrazione nella stanza dello scontro.


**Produzione di Metamorphite:** hanno perfezionato la loro produzione di Metamorphite (Mt). Gli EILIS possono usare i loro cilindri di potenza per PRODUZIONE (E) e possono svolgere PRODUZIONE in turni consecutivi (F).





**Strategia:** essendo una fazione basata sul controllo è vitale focalizzarsi sull'espansione attraverso l'arca all'inizio del gioco, piazzando un cubo integrazione in quante più stanze adiacenti possibili. Usa la loro abilità di muoversi in una stanza adiacente ogni turno. Durante la metà della partita e alla fine migliora e per assicurarti che i tuoi cubi rimangano nelle stanze e garantirti il vantaggio in combattimento. Usa le stanze adattate per spostarti velocemente in qualsiasi stanza dove hai un obiettivo.





 **1** Risveglia 1 delle tue unità.


 **1** Cura 1 delle tue unità


 **2:4** 2 di instradamento e 4 di capacità per il generatore di potenza verde.


 **2** Instrada 2 cilindri di potenza supplementari da generatori controllati.


 **1** Architetto. Scambia i posti di 2 stanze esterne (tranne i cancelli di trasporto). I componenti di gioco all'interno delle stanze (unità, cilindri, cubi, ecc.) vengono spostati con le stanze. **Le porte sigillate non sono tecnicamente nella stanza, quindi non vengono spostate.**

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a una stanza adiacente. Tutte i cancelli di trasporto sono considerate adiacenti.


 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 cancello di trasporto qualsiasi o nella tua biocupola.

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 stanza qualsiasi.


 Esegui azioni su una linea orizzontale da una sezione della biocupola qualsiasi. Il tuo segnalino azione rimane sulla sezione della biocupola che ti ha permesso di giocare la carta artefatto.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in una stanza **occupata** da te e **non occupata** dall'avversario.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in qualsiasi stanza **non occupata** dall'avversario. Non è necessario occupare la stanza.


 **1** Integra 1 cubo senza spendere le risorse necessarie.


 **1** Integra 1 cubo nella **tua biocupola** senza spendere le risorse necessarie.


 **Vantaggio** passivo. Rimuove tutti i limiti di "4 fabbriche".


 **2** può essere usato per piazzare 1 token potere nelle stanze **che occupi**.

 Spendi 4 arsenali militari per sigillare/de-sigillare una porta tra una stanza che **occupi** e una stanza **non occupata da un avversario**.

 Spendi 16 arsenale militare per rimuovere il cubo integrazione di un avversario in una stanza che **occupi**.


 **2** Muovi 2 come mini azione di inizio turno.

 **1** Aprire l'**AIRLOCK** nello spazio. Scegli 1 stanza esterna e ferisci tutte le unità su di essa (compresa la tua). Sposta le unità ferite nelle rispettive infermerie.


 ... per ogni fabbrica che controlli (limitato a 4 fabbriche).


 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2.


 **3** Incrementa il tuo arsenale militare di 3 per ogni 2 delle tue unità.



 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2 per ogni fabbrica che controlli.

 ... per ciascuna delle tue unità **risvegliate**. Le unità neutrali e ferite non sono incluse.

 **5** +5 forza difensiva.

 / **1** +1 forza di combattimento/-difesa per ciascuna delle tue unità nella sala combattimento.


 **2** +2 forza di combattimento e +2 forza difensiva se hai almeno 1 cubo integrazione nella stanza combattimento.


 /  ... per ogni 1/2 delle vostre unità. Le unità neutrali sono incluse, quelle ferite no.


 **1** Produci 1 Metamorphite (Mt).


 **1** Produci 1 Mt per ogni fabbrica che controlli.

 **1** Produci 1 Mt per ciascuna delle tue unità.

 **2** Sfrutta +2 risorse in ciascuna delle tue fabbriche controllate (limite a 4 fabbriche).

 **1:3** Pesca 3 carte artefatto e tienine 1.

 **1:1** Pesca e tieni 1 carta artefatto per ognuna delle tue unità.

 **1** Gioca 1 carta artefatto con utilizzo una tantum o per costruire una sezione della biocupola.





**Eccelle in:** controllo, ingegneria e mobilità  
**Complessità Strategica:**

Forme di vita composte di silicene con una coscienza collettiva. I GIMMLI sono microrganismi che hanno imparato a connettersi e formarsi in un grande sistema informatico. Per muoversi più efficientemente usano corpi robotici come contenitori degli sciame dei microrganismi.

**Costruiti:** i GIMMLI si costruiscono da soli. Le nuove unità non sono risvegliate ma costruite (A).

**Scientificamente Avanzati:** Essendo microrganismi un singolo GIMMLI può svolgere solo funzioni basilari, ma connessi alla rete le loro capacità inventive non sono seconde a nessuno. Fazione scientificamente più avanzata di tutte, i GIMMLI hanno già inventato il teletrasporto e iniziano con un teletrasporto nella loro biocupola (B). Una volta integrata completamente possono trasportarsi in qualsiasi stanza dell'arca (C).

**Maestria Ingegneristica:** essendo essi stessi un sistema informatico i GIMMLI comprendono profondamente gli altri sistemi informatici come l'Arca e possono velocemente integrare la tecnologia dell'Arca con la propria. Dove le altre fazioni sono limitate a integrare 1 cubo per stanza esterna, i GIMMLI possono superare questo limite:

Puoi integrare 1 cubo per ogni unità che occupa la stanza esterna. Nota che nella tua biocupola si applica ancora il limite di 1 cubo integrazione per sezione.



**Integrazione Protettiva:** i GIMMLI possono potenziare i propri cubi integrazione per aumentarne la difficoltà di rimozione da parte delle altre fazioni (D).

2 rimpiazzare i tuoi cubi integrazione costa 2 risorse in più.


**Potenziato:** aumentando la potenza i GIMMLI possono incrementare la loro mobilità (E). Possono anche usare SFRUTTAMENTO (F) in turni consecutivi.


**Coscienza Collettiva:** più grande è lo sciame di microrganismi maggiore è la capacità ingegneristica (G).


**Ingegneri, no combattenti:** i GIMMLI hanno una capacità limitata per la militarizzazione (H).


**Strategia:** muovi almeno 2 unità insieme per controllare e attivare una stanza velocemente. Nel centro della partita aumenta il tuo teletrasporto in modo da saltare direttamente in una stanza dove hai un obiettivo. Verso la fine aumenta così che gli avversari preferiranno rimuovere i cubi delle altre fazioni.





 **1** Risveglia 1 delle tue unità.


 **1** Cura 1 delle tue unità


 **2:4** 2 di instradamento e 4 di capacità per il generatore di potenza verde.


 **2** Instrada 2 cilindri di potenza supplementari da generatori controllati.


 **1** Architetto. Scambia i posti di 2 stanze esterne (tranne i cancelli di trasporto). I componenti di gioco all'interno delle stanze (unità, cilindri, cubi, ecc.) vengono spostati con le stanze. **Le porte sigillate non sono tecnicamente nella stanza, quindi non vengono spostate.**

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a una stanza adiacente. Tutte i cancelli di trasporto sono considerate adiacenti.


 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 cancello di trasporto qualsiasi o nella tua biocupola.

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 stanza qualsiasi.


 Esegui azioni su una linea orizzontale da una sezione della biocupola qualsiasi. Il tuo segnalino azione rimane sulla sezione della biocupola che ti ha permesso di giocare la carta artefatto.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in una stanza **occupata** da te e **non occupata** dall'avversario.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in qualsiasi stanza **non occupata** dall'avversario. Non è necessario occupare la stanza.


 **1** Integra 1 cubo senza spendere le risorse necessarie.


 **1** Integra 1 cubo nella **tua biocupola** senza spendere le risorse necessarie.


 **Vantaggio** passivo. Rimuove tutti i limiti di "4 fabbriche".


 **2** può essere usato per piazzare 1 token potere nelle stanze **che occupi**.

 Spendi 4 arsenali militari per sigillare/de-sigillare una porta tra una stanza che **occupi** e una stanza **non occupata da un avversario**.

 Spendi 16 arsenale militare per rimuovere il cubo integrazione di un avversario in una stanza che **occupi**.

 **2** Muovi 2 come mini azione di inizio turno.

 **1** Aprire l'**AIRLOCK** nello spazio. Scegli 1 stanza esterna e ferisci tutte le unità su di essa (compresa la tua). Sposta le unità ferite nelle rispettive infermerie.


 ... per ogni fabbrica che controlli (limitato a 4 fabbriche).


 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2.


 **3** Incrementa il tuo arsenale militare di 3 per ogni 2 delle tue unità.



 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2 per ogni fabbrica che controlli.

 ... per ciascuna delle tue unità **risvegliate**. Le unità neutrali e ferite non sono incluse.

 **5** +5 forza difensiva.

 / **1** +1 forza di combattimento/-difesa per ciascuna delle tue unità nella sala combattimento.


 **2** +2 forza di combattimento e +2 forza difensiva se hai almeno 1 cubo integrazione nella stanza combattimento.


 /  ... per ogni 1/2 delle vostre unità. Le unità neutrali sono incluse, quelle ferite no.

 **1** Produci 1 Metamorphite (Mt).


 **1** Produci 1 Mt per ogni fabbrica che controlli.

 **1** Produci 1 Mt per ciascuna delle tue unità.

 **2** Sfrutta +2 risorse in ciascuna delle tue fabbriche controllate (limite a 4 fabbriche).

 **1:3** Pesca 3 carte artefatto e tienine 1.


 **1:1** Pesca e tieni 1 carta artefatto per ognuna delle tue unità.

 **1** Gioca 1 carta artefatto con utilizzo una tantum o per costruire una sezione della biocupola.







**Eccelle in:** controllo, difesa, attacco




**Complessità** strategica: 


Sono forme di vita composte di Azoto di Boro con una coscienza collettiva – la mente dell'alveare. Gli HARA non hanno individualità, le unità sono solo un'estensione della mente dell'alveare completamente controllate da essa.


**Coscienza Collettiva:** padroneggiare la ricerca scientifica è difficile con una mente sola, perciò gli HARA hanno una capacità limitata per la ricerca degli artefatti (A)

**Ferocia:** Le Unità HARA non si preoccupano della sicurezza e sono costruiti per lottare. Le unità usano l'attacco fisico in aggiunta alle armi  (B)

1  +1 forza di combattimento per ognuna delle tue unità nella stanza dello scontro

**Evoluzione Costante:** gli HARA iniziano come la fazione più debole, ma durante il gioco adattano ed evolvono le loro unità nelle più forti. Possono aumentare il grado di forza di combattimento  (B), della forza difensiva  (C) e del metabolismo  (D) delle loro unità.

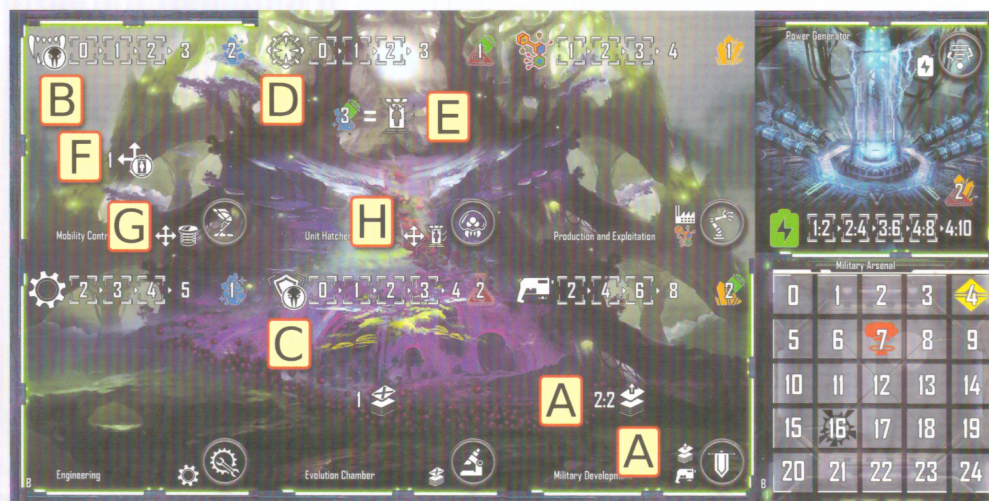
**Mangiatori non schizzinosi:** anche le unità delle altre razze sono sul menù. Dopo aver vinto un combattimento gli HARA si nutrono delle unità ferite  (D)

2  se vinci il combattimento guadagni 2Mt per ogni unità nemica che hai ferito

Sacrificio per l'alveare! Gli HARA non hanno capacità di curarsi – schiudere nuove unità è più semplice. Se perdi in combattimento, invece di ferirle, le tue unità muoiono: falle ritornare nella tua riserva personale. Avrai bisogno di risvegliarle di nuovo per farle tornare dalla tua riserva personale nella tua biocupola. Allo stesso modo non puoi curare le unità neutrali controllate – se ferite rimangono semplicemente nella stanza esterna associata a loro.

**La natura è superiore al nutrimento:** Le unità HARA sono meno costose da produrre rispetto alle altre fazioni (E)


**Forza in numeri:** Quando il loro numero aumenta, gli HARA diventano più coraggiosi ed esplorano più a lungo. Il loro movimento aumenta automaticamente con il numero di unità risvegliate (F). Possono anche MUOVERE (G, H) in turni consecutivi e possono svolgere sia RISVEGLIO che MUOVERE nella stessa fase azione (H).





**Io sono Molti!** Gli HARA hanno 9 unità invece di 6. Quando usi il lato B assicurati di prendere tutte e 9 le unità. Quando giochi con il lato A 3 unità non vengono utilizzate e gli HARA hanno 6 unità nella loro riserva personale come qualsiasi altra fazione.


**Strategia:** all'inizio del gioco evita il combattimento visto che le tue unità sono più deboli di tutte le altre fazioni e hai bisogno di risvegliarle invece di curarle. Quando avrai migliorato le tue unità abbastanza, inizia ad essere più aggressivo. Appena migliorato al massimo attacca frequentemente perché le unità HARA sono le più forti.





 **1** Risveglia 1 delle tue unità.


 **1** Cura 1 delle tue unità


 **2:4** 2 di instradamento e 4 di capacità per il generatore di potenza verde.


 **2** Instrada 2 cilindri di potenza supplementari da generatori controllati.


 **1** Architetto. Scambia i posti di 2 stanze esterne (tranne i cancelli di trasporto). I componenti di gioco all'interno delle stanze (unità, cilindri, cubi, ecc.) vengono spostati con le stanze. **Le porte sigillate non sono tecnicamente nella stanza, quindi non vengono spostate.**

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a una stanza adiacente. Tutte i cancelli di trasporto sono considerate adiacenti.


 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 cancello di trasporto qualsiasi o nella tua biocupola.

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 stanza qualsiasi.


 Esegui azioni su una linea orizzontale da una sezione della biocupola qualsiasi. Il tuo segnalino azione rimane sulla sezione della biocupola che ti ha permesso di giocare la carta artefatto.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in una stanza **occupata** da te e **non occupata** dall'avversario.


 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in qualsiasi stanza **non occupata** dall'avversario. Non è necessario occupare la stanza.


 **1** Integra 1 cubo senza spendere le risorse necessarie.


 **1** Integra 1 cubo nella **tua biocupola** senza spendere le risorse necessarie.


 **Vantaggio** passivo. Rimuove tutti i limiti di "4 fabbriche".


 **2** può essere usato per piazzare 1 token potere nelle stanze **che occupi**.

 Spendi 4 arsenali militari per sigillare/de-sigillare una porta tra una stanza che **occupi** e una stanza **non occupata** da un **avversario**.

 Spendi 16 arsenale militare per rimuovere il cubo integrazione di un avversario in una stanza che **occupi**.

 **2** Muovi 2 come mini azione di inizio turno.

 **1** Aprire l'**AIRLOCK** nello spazio. Scegli 1 stanza esterna e ferisci tutte le unità su di essa (compresa la tua). Sposta le unità ferite nelle rispettive infermerie.


 ... per ogni fabbrica che controlli (limitato a 4 fabbriche).

 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2.


 **3** Incrementa il tuo arsenale militare di 3 per ogni 2 delle tue unità.



 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2 per ogni fabbrica che controlli.

 ... per ciascuna delle tue unità **risvegliate**. Le unità neutrali e ferite non sono incluse.

 **5** +5 forza difensiva.

 **1** / **1** / **+1** forza di combattimento/-difesa per ciascuna delle tue unità nella sala combattimento.


 **2** +2 forza di combattimento e +2 forza difensiva se hai almeno 1 cubo integrazione nella stanza combattimento.

 /  ... per ogni 1/2 delle vostre unità. Le unità neutrali sono incluse, quelle ferite no.

 **1** Produci 1 Metamorphite (Mt).

 **1** Produci 1 Mt per ogni fabbrica che controlli.

 **1** Produci 1 Mt per ciascuna delle tue unità.

 **2** Sfrutta +2 risorse in ciascuna delle tue fabbriche controllate (limite a 4 fabbriche).





**Eccelle in:** difesa e versatilità x2.

**Complessità strategica:**

Forme di vita composte di Germanio con una coscienza individuale. I PAJAK sono centrali elettriche larghe 20 metri di elettricità e muscoli.

**Difficili da Uccidere:** l'elemento chimico Germanio è stabile abbastanza da formare molecole covalenti complesse essenziali per la vita solo nel sottosuolo ad una pressione estrema. Essendosi evoluti in condizioni estreme, questi alieni sono molto larghi e resilienti. Iniziano il gioco con la forza difensiva per unità aumentata. (A).

**Le Unità potenziano una Stanza/Sezione:** il corpo dei PAJAK è esso stesso un condensatore e trasmettitore di energia. Il semplice movimento dei loro corpi enormi causa abbastanza attrito per produrre grandi quantità di elettricità che usano in combattimento o per potenziare le loro macchine (B)




ogni tua unità ha l'effetto di due cilindri di potenza in una stanza non occupata o in una sezione della tua biocupola.


**Alta Versatilità:** la maggior parte dei potenziamenti della biocupola richiede potere. Questo rende i PAJAK molto versatili nel potenziamento. Sposta i tuoi cilindri o unità da una a un'altra sezione della biocupola per cambiare velocemente strategia. I PAJAK non possono muoversi di molto (C), ma possono svolgere l'azione MUOVERE in turni consecutivi (D).





**Strategia:** capitalizza la tua forza difensiva e il fatto che le tue unità aumentano i benefici di una stanza/sezione. Muovi le tue unità in un'area, prendi ciò di cui hai bisogno e trasferiscile in un'altra area. I PAJAK sono superiori all'inizio del gioco poiché tu puoi cambiare strategia velocemente solo potenziando le differenti sezioni della tua biocupola. L'azione MUOVERE consecutiva è utile a questo. Attenzione, più tardi nel gioco perderai il vantaggio dei PAJAK visto che avrai giusto abbastanza cilindri di potere e unità per potenziare entrambe le sezioni della biocupola ed esplorare l'esterno per completare gli obiettivi.





 **1** Risveglia 1 delle tue unità.


 **1** Cura 1 delle tue unità


 **2:4** 2 di instradamento e 4 di capacità per il generatore di potenza verde.


 **2** Instrada 2 cilindri di potenza supplementari da generatori controllati.


 **1** Architetto. Scambia i posti di 2 stanze esterne (tranne i cancelli di trasporto). I componenti di gioco all'interno delle stanze (unità, cilindri, cubi, ecc.) vengono spostati con le stanze. **Le porte sigillate non sono tecnicamente nella stanza, quindi non vengono spostate.**

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a una stanza adiacente. Tutte i cancelli di trasporto sono considerate adiacenti.


 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 cancello di trasporto qualsiasi o nella tua biocupola.

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 stanza qualsiasi.


 Esegui azioni su una linea orizzontale da una sezione della biocupola qualsiasi. Il tuo segnalino azione rimane sulla sezione della biocupola che ti ha permesso di giocare la carta artefatto.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in una stanza **occupata** da te e **non occupata** dall'avversario.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in qualsiasi stanza **non occupata** dall'avversario. Non è necessario occupare la stanza.


 **1** Integra 1 cubo senza spendere le risorse necessarie.


 **1** Integra 1 cubo nella **tua biocupola** senza spendere le risorse necessarie.


 **Vantaggio** passivo. Rimuove tutti i limiti di "4 fabbriche".


 **2** può essere usato per piazzare 1 token potere nelle stanze **che occupi**.

 Spendi 4 arsenali militari per sigillare/de-sigillare una porta tra una stanza che **occupi** e una stanza **non occupata** da un **avversario**.

 Spendi 16 arsenale militare per rimuovere il cubo integrazione di un avversario in una stanza che **occupi**.


 **2** Muovi 2 come mini azione di inizio turno.

 **1** Aprire l'**AIRLOCK** nello spazio. Scegli 1 stanza esterna e ferisci tutte le unità su di essa (compresa la tua). Sposta le unità ferite nelle rispettive infermerie.


 ... per ogni fabbrica che controlli (limitato a 4 fabbriche).


 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2.


 **3** Incrementa il tuo arsenale militare di 3 per ogni 2 delle tue unità.

 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2 per ogni fabbrica che controlli.

 ... per ciascuna delle tue unità **risvegliate**. Le unità neutrali e ferite non sono incluse.


 **5** +5 forza difensiva.

 / **1** +1 forza di combattimento/-difesa per ciascuna delle tue unità nella sala combattimento.


 **2** +2 forza di combattimento e +2 forza difensiva se hai almeno 1 cubo integrazione nella stanza combattimento.


 / ... per ogni 1/2 delle vostre unità. Le unità neutrali sono incluse, quelle ferite no.


 **1** Produci 1 Metamorphite (Mt).


 **1** Produci 1 Mt per ogni fabbrica che controlli.

 **1** Produci 1 Mt per ciascuna delle tue unità.

 **2** Sfrutta +2 risorse in ciascuna delle tue fabbriche controllate (limite a 4 fabbriche).

 **1:3** Pesca 3 carte artefatto e tienine 1.

 **1:1** Pesca e tieni 1 carta artefatto per ognuna delle tue unità.

 **1** Gioca 1 carta artefatto con utilizzo una tantum o per costruire una sezione della biocupola.





**Eccelle in:** difesa, attacco, ingegnerizzazione

**Complessità strategica:**

Sono essere incorporei che vivevano inizialmente nel subspazio. Possono usare l'energia per materializzarsi e agire nello spazio della nostra dimensione. I QFIN hanno una coscienza simbiotica.

**Seconda prospettiva:** esistendo sia nel spazio che nel subspazio, i QFIN hanno un'altra prospettiva dalla quale possono esaminare gli artefatti dell'arca. Loro eccellono nella ricerca degli artefatti e possono sia focalizzarsi nel ricercarne di più (A) o scoprendone di più (B). I QFIN possono utilizzare gli artefatti anche in turni consecutivi (C).

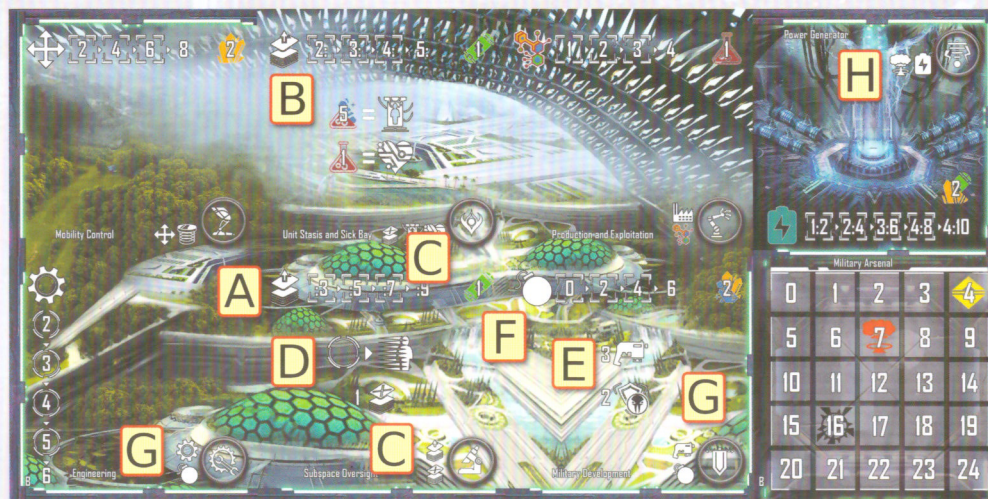
**Spostamento Subspazio-Spazio:** le unità QFIN possono spostarsi tra lo spazio e il subspazio intradando energia (D).

Nel subspazio le tue unità non interagiscono **in nessun modo** con le altre unità o i sistemi dell'arca, con l'eccezione di poter svolgere le azioni di ESPLORA e PIAZZA BOMBE.

All'**inizio della partita**, scegli se iniziare con uno dei tuoi 2 cilindri di potenza nello spazio circolare del subspazio (D).

**Arriva il botto!** I QFIN non sono abili militarmente (E), ma lo diventano grazie alle bombe di neutroni (F). Possono svolgere l'azione PIAZZA BOMBE consecutivamente (G). I QFIN svolgono l'azione ESPLODI BOMBE per attivare l'esplosione di **tutte** le bombe e questa azione può essere svolta nella stessa fase azione di ROUTE POWER (H).


**Un attacco inarrestabile:** la combinazione di subspazio e bombe di neutroni è essenziale per la strategia di combattimento dei QFIN. Mentre sono nel subspazio le unità QFIN possono liberamente muoversi tra le stanze senza poter agire, eccetto piazzare bombe di neutroni. Quando si materializzano nel nostro spazio tutte le bombe esplodono – e dopo potrai vedere le unità QFIN integrare cubi in una stanza vuota.





Esempio. Muovi le tue unità nel subspazio nella stanza A che è occupata da un avversario. Piazza una bomba di neutroni nella stanza. Turno seguente, muovi il indicatore di azione nella sezione "Generatore di potenza". Prima svolgi l'azione ESPLODI BOMBE per ferire le unità che occupano la stanza A. Le tue unità residenti nella stanza A non sono ferite poiché sono nel subspazio. Dopo, svolge l'azione ROUTE POWER e rimuovi il cilindro dallo spazio del subspazio. Questo materializzerà le tue unità (spostandole dal subspazio allo spazio) nella stanza A.


**Strategia:** è vitale pianificare quando la tua fazione si sposta dal subspazio allo spazio. All'inizio della partita inizia nel subspazio, investi e utilizza le carte artefatto. A metà inizia a investire nelle e preparati strategicamente per muoverti dentro e attivare le stanze cruciali. Una volta sbloccata la tua missione, fai esplodere le bombe per fare strada alle tue unità e spostarti nello spazio.





 **1** Risveglia 1 delle tue unità.


 **1** Cura 1 delle tue unità


 **2:4** 2 di instradamento e 4 di capacità per il generatore di potenza verde.


 **2** Instrada 2 cilindri di potenza supplementari da generatori controllati.


 **1** Architetto. Scambia i posti di 2 stanze esterne (tranne i cancelli di trasporto). I componenti di gioco all'interno delle stanze (unità, cilindri, cubi, ecc.) vengono spostati con le stanze. **Le porte sigillate non sono tecnicamente nella stanza, quindi non vengono spostate.**

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a una stanza adiacente. Tutte i cancelli di trasporto sono considerate adiacenti.


 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 cancello di trasporto qualsiasi o nella tua biocupola.

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 stanza qualsiasi.


 Esegui azioni su una linea orizzontale da una sezione della biocupola qualsiasi. Il tuo segnalino azione rimane sulla sezione della biocupola che ti ha permesso di giocare la carta artefatto.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in una stanza **occupata** da te e **non occupata** dall'avversario.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in qualsiasi stanza **non occupata** dall'avversario. Non è necessario occupare la stanza.


 **1** Integra 1 cubo senza spendere le risorse necessarie.


 **1** Integra 1 cubo nella **tua biocupola** senza spendere le risorse necessarie.


 **Vantaggio** passivo. Rimuove tutti i limiti di "4 fabbriche".


 **2** può essere usato per piazzare 1 token potere nelle stanze **che occupi**.

 Spendi 4 arsenali militari per sigillare/de-sigillare una porta tra una stanza che **occupi** e una stanza **non occupata** da un **avversario**.

 Spendi 16 arsenale militare per rimuovere il cubo integrazione di un avversario in una stanza che **occupi**.


 **2** Muovi 2 come mini azione di inizio turno.

 **1** Aprire l'**AIRLOCK** nello spazio. Scegli 1 stanza esterna e ferisci tutte le unità su di essa (compresa la tua). Sposta le unità ferite nelle rispettive infermerie.


 ... per ogni fabbrica che controlli (limitato a 4 fabbriche).


 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2.


 **3** Incrementa il tuo arsenale militare di 3 per ogni 2 delle tue unità.



 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2 per ogni fabbrica che controlli.

 ... per ciascuna delle tue unità **risvegliate**. Le unità neutrali e ferite non sono incluse.

 **5** +5 forza difensiva.

 / **1** +1 forza di combattimento/-difesa per ciascuna delle tue unità nella sala combattimento.


 **2** +2 forza di combattimento e +2 forza difensiva se hai almeno 1 cubo integrazione nella stanza combattimento.

 /  ... per ogni 1/2 delle vostre unità. Le unità neutrali sono incluse, quelle ferite no.

 **1** Produci 1 Metamorphite (Mt).


 **1** Produci 1 Mt per ogni fabbrica che controlli.

 **1** Produci 1 Mt per ciascuna delle tue unità.

 **2** Sfrutta +2 risorse in ciascuna delle tue fabbriche controllate (limite a 4 fabbriche).





**Eccelle in:** Controllo, ingegneria, versatilità  
**Complessità strategica:** 

Forme di vita composte di solfato di idrogeno con una coscienza ibrida collettiva-individuale. I RAGHNA sono organismi piccoli come insetti volanti che si uniscono in una massa coesa. La massa condivide una mente collettiva, ma le masse separate di RAGHNA sembrano essere indipendenti senzienti. La loro speciale abilità è la mimica, ma invece di assomigliare al soggetto che copiano, i RAGHNA cambiano la loro struttura molecolare per diventare il soggetto stesso. Gli evolucionisti teorizzano anche che la loro intelligenza è la copia del comportamento di altre forme di vita intelligenti.

**Mimica a livello molecolare:** andando oltre gli organismi copiati, i RAGHNA possono trasformarsi in artefatti  $\text{U} = \text{+}$  (A), risorse  $\text{U} = 3$  (B) e anche cubi integrazione  $\text{U} = \text{C}$  (C) che costano 3 o meno risorse. Nota che i RAGHNA non possono trasformarsi in cilindri di potenza poiché i cilindri di potere non esistono realmente – servono solo per segnare verso dove l'energia scorre dai generatori di potenza.

**Sono dei cubi integrazioni viventi?** Tutti i loro strumenti, tutte le loro macchine sono fatte dai RAGHNA. Nel vero senso i RAGHNA non integrano i cubi, ma in realtà modellano gli altri RAGHNA nell'integrazione di cui hanno bisogno. Come tale, tutto ciò che loro costruiscono sono in realtà RAGHNA in uno stato dormiente, e con una piccola stimolazione possono farle tornare in vita come RAGHNA di monossido di zolfo senzienti e respiranti  $\text{C} = \text{U}$  (D). Loro possono svolgere RISVEGLIO in turni consecutivi (E).

Non possono risvegliare unità dai cubi integrazione dalle fabbriche. Non c'è limite di quanti cubi integrazione puoi convertire in unità fino a che hai unità nella tua riserva personale.

Solo 6: non è chiaro perché, ma solo un massimo di 6 RAGHNA possono essere nella forma di unità attiva senziente. Le nuove ipotesi dicono che i RAGHNA sono capaci di mantenere solo 5 connessioni sociali, così creare più di 6 connessioni potrebbe dividere essenzialmente i RAGHNA in due fazioni che immediatamente inizierebbero a combattere l'una con l'altra. Se hai già 6 unità sulla plancia, dunque non ci sono più unità nella tua riserva personale e quindi non puoi svolgere (D). Devi prima svolgere (A, B, C) per riempire la tua riserva personale con le unità. Inizi la partita con 1 unità risvegliata invece di 2.

unità nella tua riserva personale e quindi non puoi svolgere  $\text{C} = \text{U}$ . Devi prima svolgere  $\text{U} = \text{C} / \text{+} / 3$  per riempire la tua riserva personale con le unità.

Inizi la partita con 1 unità risvegliata invece di 2.





**Sono piccoli e volano:** i RAGHNA possono dividersi in piccole masse, volare invisibilmente in una stanza lontana e fondersi insieme in un nuovo cubo integrazione  $8 \text{G} = 1 \text{C}$  (F).


**Comprensione Superficiale:** i RAGHNA non necessariamente comprendono l'oggetto copiato – loro sanno solo di cosa è fatto. Quindi, la ricerca degli artefatti è costosa (G) e la produzione di Metamorfite è limitata (H).


**Strategia:** aumenta il numero delle unità il prima possibile. La mancanza di una risorsa specifica non dovrebbe essere un problema se hai unità da sacrificare. Se hai trovato una preziosa carta artefatto rara fanne una copia. Considera di evitare il combattimento all'inizio della partita, invece solo temporaneamente converti le unità in cubi. Tu puoi svolgere  $\text{U} = \text{C}$  durante qualsiasi fase azione, così qualsiasi azione concatenata sarà utile per integrare cubi.





 **1** Risveglia 1 delle tue unità.


 **1** Cura 1 delle tue unità


 **2:4** 2 di instradamento e 4 di capacità per il generatore di potenza verde.


 **2** Instrada 2 cilindri di potenza supplementari da generatori controllati.


 **1** Architetto. Scambia i posti di 2 stanze esterne (tranne i cancelli di trasporto). I componenti di gioco all'interno delle stanze (unità, cilindri, cubi, ecc.) vengono spostati con le stanze. **Le porte sigillate non sono tecnicamente nella stanza, quindi non vengono spostate.**

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a una stanza adiacente. Tutte i cancelli di trasporto sono considerate adiacenti.


 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 cancello di trasporto qualsiasi o nella tua biocupola.

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 stanza qualsiasi.


 Esegui azioni su una linea orizzontale da una sezione della biocupola qualsiasi. Il tuo segnalino azione rimane sulla sezione della biocupola che ti ha permesso di giocare la carta artefatto.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in una stanza **occupata** da te e **non occupata** dall'avversario.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in qualsiasi stanza **non occupata** dall'avversario. Non è necessario occupare la stanza.


 **1** Integra 1 cubo senza spendere le risorse necessarie.


 **1** Integra 1 cubo nella **tua biocupola** senza spendere le risorse necessarie.


 **Vantaggio** passivo. Rimuove tutti i limiti di "4 fabbriche".


 **2** può essere usato per piazzare 1 token potere nelle stanze **che occupi**.

 Spendi 4 arsenali militari per sigillare/de-sigillare una porta tra una stanza che **occupi** e una stanza **non occupata** da un **avversario**.

 Spendi 16 arsenale militare per rimuovere il cubo integrazione di un avversario in una stanza che **occupi**.


 **2** Muovi 2 come mini azione di inizio turno.

 **1** Aprire l'**AIRLOCK** nello spazio. Scegli 1 stanza esterna e ferisci tutte le unità su di essa (compresa la tua). Sposta le unità ferite nelle rispettive infermerie.


 ... per ogni fabbrica che controlli (limitato a 4 fabbriche).


 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2.


 **3** Incrementa il tuo arsenale militare di 3 per ogni 2 delle tue unità.



 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2 per ogni fabbrica che controlli.

 ... per ciascuna delle tue unità **risvegliate**. Le unità neutrali e ferite non sono incluse.

 **5** +5 forza difensiva.

 / **1** +1 forza di combattimento/-difesa per ciascuna delle tue unità nella sala combattimento.


 **2** +2 forza di combattimento e +2 forza difensiva se hai almeno 1 cubo integrazione nella stanza combattimento.


 /  ... per ogni 1/2 delle vostre unità. Le unità neutrali sono incluse, quelle ferite no.

 **1** Produci 1 Metamorphite (Mt).


 **1** Produci 1 Mt per ogni fabbrica che controlli.

 **1** Produci 1 Mt per ciascuna delle tue unità.

 **2** Sfrutta +2 risorse in ciascuna delle tue fabbriche controllate (limite a 4 fabbriche).

 **1:3** Pesca 3 carte artefatto e tienine 1.

 **1:1** Pesca e tieni 1 carta artefatto per ognuna delle tue unità.

 **1** Gioca 1 carta artefatto con utilizzo una tantum o per costruire una sezione della biocupola.





**Eccelle in:** ingegneria, attacco x2  
**Complessità strategica:**  


Forme di vita composte di carbonio-silicio con una coscienza sconosciuta. Nessuno ha visto un TOGACH, si nascondono sotto il loro impero di fumo e ruote e non si avventurano mai fuori dalla loro biocupola. Invece i TOGACH creano cloni cibernetici di altre forme di vita e le mandano fuori come emissari a svolgere il loro lavoro. Questa mimica di altre specie è usata come forma di adulazione e manipolazione.

**Pochi:** basandosi sui rapporti con i loro emissari è certo che siano rimasti pochissimi TOGACH. Questo spiega come sia necessaria la loro segretezza e il nascondersi per proteggere i pochi rimasti. Evitano i rapporti diretti e usano i droni per applicare la loro ingegneria e creare armi a distanza per difendersi dagli nemici.

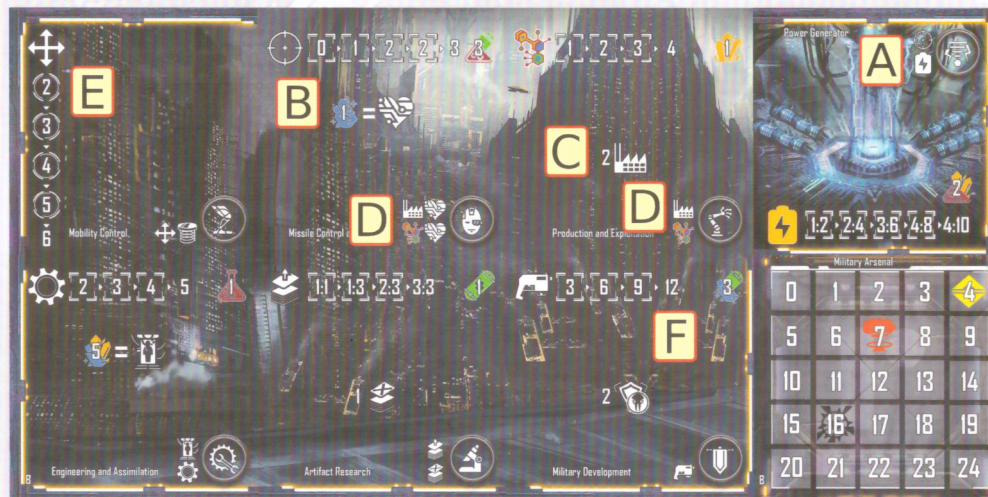
**Ingegnere Adiacente:** Ad accompagnare i TOGACH ci sono sciame di droni ingegneri capaci di svolgere ogni compito che le unità possono fare.

In aggiunta all'ingegnerizzare in una stanza occupata le unità possono ingegnerizzare in una qualsiasi **stanza adiacente non occupata** da un avversario.

**Attacco a distanza:** i TOGACH preferiscono combattere a distanza. Hanno sviluppato armi a distanza capaci di bersagliare le unità in stanze distanti (A, B).

 2 attacca unità a 2 di distanza dalle tue unità

**Industria Focalizzata:** per i TOGACH è tutta una questione di risorse. Hanno avanzamenti che aumentano lo sfruttamento delle. Fabbriche (C) e possono svolgere SFRUTTAMENTO e PRODUZIONE in turni consecutivi (D).





**Potenziato:** aumentando la potenza i TOGACH possono incrementare la loro mobilità (E).


**Paranoici:** la loro paranoia protettiva li ha spinti ad investire fortemente nella militarizzazione (F).


**Strategia:** controlla le fabbriche all'inizio della partita. Capitalizza sul fatto che puoi ricevere più alti rendimenti dalle fabbriche rispetto alle altre fazioni. Nella metà del gioco espandi e investi nel tuo attacco a distanza. Poi taglia fuori le altre fazioni dall'utilizzare stanze vitali usando l'azione **ATTACCO A DISTANZA** per colpirli preventivamente. Verso la fine sgombra la strada e muoviti nelle stanze dove hai gli obiettivi.





 **1** Risveglia 1 delle tue unità.


 **1** Cura 1 delle tue unità


 **2:4** 2 di instradamento e 4 di capacità per il generatore di potenza verde.


 **2** Instrada 2 cilindri di potenza supplementari da generatori controllati.

 **1** Architetto.  
Scambia i posti di 2 stanze esterne (tranne i cancelli di trasporto). I componenti di gioco all'interno delle stanze (unità, cilindri, cubi, ecc.) vengono spostati con le stanze. **Le porte sigillate non sono tecnicamente nella stanza, quindi non vengono spostate.**

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a una stanza adiacente. Tutte i cancelli di trasporto sono considerate adiacenti.


 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 cancello di trasporto qualsiasi o nella tua biocupola.

 **1** Muovi un numero qualsiasi delle tue unità da 1 stanza a 1 stanza qualsiasi.


 Esegui azioni su una linea orizzontale da una sezione della biocupola qualsiasi. Il tuo segnalino azione rimane sulla sezione della biocupola che ti ha permesso di giocare la carta artefatto.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in una stanza **occupata** da te e **non occupata** dall'avversario.

 **1** Spendi le risorse e integra 1 cubo in qualsiasi stanza **non occupata** dall'avversario. Non è necessario occupare la stanza.


 **1** Integra 1 cubo senza spendere le risorse necessarie.


 **1** Integra 1 cubo nella **tua biocupola** senza spendere le risorse necessarie.


 **Vantaggio** passivo. Rimuove tutti i limiti di "4 fabbriche".


 **2** può essere usato per piazzare 1 token potere nelle stanze **che occupi**.

 Spendi 4 arsenali militari per sigillare/de-sigillare una porta tra una stanza che **occupi** e una stanza **non occupata da un avversario**.

 Spendi 16 arsenale militare per rimuovere il cubo integrazione di un avversario in una stanza che **occupi**.

 **2** Muovi 2 come mini azione di inizio turno.

 **1** Aprire l'**AIRLOCK** nello spazio. Scegli 1 stanza esterna e ferisci tutte le unità su di essa (compresa la tua). Sposta le unità ferite nelle rispettive infermerie.


 ... per ogni fabbrica che controlli (limitato a 4 fabbriche).


 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2.


 **3** Incrementa il tuo arsenale militare di 3 per ogni 2 delle tue unità.



 **2** Incrementa il tuo arsenale militare di 2 per ogni fabbrica che controlli.

 ... per ciascuna delle tue unità **risvegliate**. Le unità neutrali e ferite non sono incluse.

 **5** +5 forza difensiva.

 / **1** / **1** +1 forza di combattimento/-difesa per ciascuna delle tue unità nella sala combattimento.


 **2** +2 forza di combattimento e +2 forza difensiva se hai almeno 1 cubo integrazione nella stanza combattimento.

 /  ... per ogni 1/2 delle vostre unità. Le unità neutrali sono incluse, quelle ferite no.

 **1** Produci 1 Metamorphite (Mt).

 **1** Produci 1 Mt per ogni fabbrica che controlli.

 **1** Produci 1 Mt per ciascuna delle tue unità.

 **2** Sfrutta +2 risorse in ciascuna delle tue fabbriche controllate (limite a 4 fabbriche).