Tłumaczenie Kart Ras

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl wykonał Tomasz Z. Majkowski

Na każdej karcie:

Runda gry

1) Faza Strategii
    Gracze wybierają Karty Strategii
2) Faza Akcji
    - Akcja Taktyczna
    - Akcja Transferu
    - Akcja Strategiczna
    - Pas
3) Faza Statusu
    a) Karty Celów
    b) Naprawa uszkodzonych statków
    c) Usunięcie Żetonów Dowodzenia
    d) Odświeżenie Kart Planet
    e) Pociągnięcie 1 Karty Akcji i 2 Żetonów Dowodzenia
    f) Rozmieszczanie Żetonów Dowodzenia
    g) Zwrot Krat Strategii

Akcja Taktyczna

1) Aktywacja systemu
2) Ruch do systemu
3) Ostrzał PSD?
4) Bitwy Gwiezdne
5) Desanty Planetarne
6) Inwazje
7) Produkcja

Bitwa Gwiezdna

Przed bitwą:
    - Zapora przeciw Myśliwcom Niszczycieli?
1) Deklaracja wycofania
2) Rzuty bojowe
3) Usuwanie strat
4) Wycofanie

Inwazja

Przed bitwą:
    a) bombardowanie?
    b) Strzały PSD?
1) Rzuty bojowe
2) Usuwanie strat

©2004 REBEL.pl (http://www.rebel.pl/)

Oddział	Koszt	Wartość bojowa	Prędkość	Specjalne
Pancernik	5	5	1	Bombardowanie, Przyjmowanie obrażeń
Transportowiec	3	9	1	Pojemność: 6
Krążownik	2	7	2	
Niszczyciel	1	9	2	Zapora przeciw Myśliwcom
Myśliwce (x2)	1	9	brak	
Słońce Bojowe+	12	3 (x3)	2	Bombardowanie*, Pojemność: 6, Przyjmowanie obrażeń
Siły Naziemne (x2)	1	8	-	
PSD	2	6	-	Tarcza planetarna, Działo międzygwiezdne
Stacja Kosmiczna	4	-	-	Produkcja oddziałów, Pojemność Myśliwców: 3
**Bombarduje pomimo tarczy planetarnej, nie wymaga Inwazji do bombardowania.*				
+ Wymaga rozwinięcia Technologii Słońce Bojowe.				

Trade Goods – Strefa Towarowa
Strategy Allocation – Zasoby Strategiczne
Fleet Supply – Zaopatrzenie Floty
Command Pool – Pula Dowodzenia

Emiraty Hactanu

Początkowe oddziały
4 Siły Naziemne
2 Transportowce
1 Krążownik
2 Myśliwce
1 Stacja Kosmiczna

Początkowe Technologie
Kompensator środowiska
Narzędzia sarwińskie

Zdolność specjalne

- Twoje umowy handlowe zawierane podczas negocjacji handlowych nie wymagają akceptacji
- Nie musisz wydawać Żetonu Dowodzenia by skorzystać ze Zdolności Dodatkowej Strategii Handlowej. Gdy otrzymujesz Towary z kontraktu handlowego, który zawarłeś, dostajesz o jeden Towar więcej.
- Żaden gracz nie może, poza wypowiedzeniem wojny, zerwać kontraktu handlowego, który z tobą zawarł.
- Podczas Fazy Statusu możesz wymieniać się Kartami Akcji z innymi graczami.

Rewers

Wokół gorącej gwiazdy, zwanej Kenara, krąży potrójny system Hactanu, którego planety spowija złocisty blask, tak charakterystycznych dla pustynnych światów. Te trzy przypominające klejnoty światy, Arretze, Kamdorn i Hercant, są ojczyzną Hactanów, potężnej cywilizacji koczowników, wojowników, rolników i, przede wszystkim, kupców.

W systemie Kenary trwa bezustanny międzygwiezdny ruch – w jednym cyklu więcej statków odwiedza chyba wyłącznie tunele czasoprzestrzenne. Stąd bowiem wyruszają w przestrzeń niezliczone statki handlowe Hactanów i innych ras. Ogromne ilości przybywających oraz opuszczających system kupców śpią, prowadzą interesy, remontują swoje statki, bawią się i oszczędzają pieniądze w połączonych w całe miasta stacjach orbitalnych, przez które płynie niepowstrzymany strumień towarów, osób i pieniędzy.

Na powierzchniach trzech pustynnych planet żyje się wolniej i pogodniej – wyłącznie w mieście Harcarun życie nabiera zawrotnego tempa charakterystycznego dla pobliskiej orbity. Położone w cienistej dolinie w pobliżu północnego bieguna Arretze miasto jest jedynym osiedlem w systemie, które znajduje się zawsze w tym samym miejscu. Jego stałe położenie i nieomal znośny klimat sprawiły, że jest ono bazą operacyjną wszystkich pochodzących spoza systemu firm handlowych, konsorcjów finansowych i poszukiwaczy szczęścia. Hactanowie, choć potrafią znakomicie dbać o swoich partnerów w interesach, a tym samym o profit, pogardzają chaotycznym stylem życia w zimnym, wietrznym Harcarunie.

Sami zamieszkują miasta zbudowane na ogromnych płozach, bezustannie przemieszczające się w stronę chłodniejszego klimatu w rytm obrotu planety. Choć od niedawna wprowadza się do nich nowoczesną technologię, większość takich osiedli ciągnięta jest po dawnemu, przez ogromne stada Tuuranów, których zbudowana niczym skrzela skóra potrafi pobierać wilgoć wprost z powietrza.

Przed wiekami Hactanowie byli ubogą rasą, której dokonania w przestrzeni nie mogły równać się z ekspansja innych wielkich ras Imperium. Z czasem jednak odkryli, że wszyscy rywale bezustannie pożądają pewnych produktów, rosnących pod oślepiającym blaskiem Kenary lub wykopywanych z głębokich piasków ich ojczyzny. Odurzające korzenie gerr, płótno wykonywane z gwiezdników, kwitnących wyłącznie podczas równonocny na Hercant, afrodyzjaki Spehat, napoje, leki i zakazane narkotyki, wytwarzane wyłącznie dzięki talentom i cierpliwości Hactanów, okazały się źródłem bogactwa i potęgi.

Wkrótce Hactanowie stali się mistrzami handlu, ich system rozkwitł, a coraz potężniejsze klany kupieckie, wśród których najważniejszy jest Emirat Mowshir z Arretze, zdobyły ogromne majątki. Chcąc chronić swój dobrobyt i pokojowo regulować stosunki między klanami, Hactanowie ustanowili zgromadzenie i wybrali pierwszego Quierona, przywódcę, który reprezentuje wszystkich przedstawicieli tej rasy. To on rządzi wszystkimi grupami kupców, z których każda posiada własną flotę handlową i wojenną. I to przed nim stoi zadanie zdobycia władzy nad odradzającym się Imperium, by jego rasa mogła zapoczątkować w galaktyce erę bogactwa oraz wolnego handlu.

Uniwersytety Jol Nar

Początkowe oddziały
2 Siły Naziemne
2 Transportowce
1 Myśliwiec
2 PSD
1 Pancernik
1 Stacja Kosmiczna

Początkowe technologie
Laser szturmowy Hylar V
Deflektor masy
Kompensator środowiska
Narzędzia sarwińskie

Zdolności specjalne
- Podczas Bitew Gwiezdnych i Inwazji otrzymujesz -1 do rzutów bojowych
- Gdy korzystasz ze Zdolności Dodatkowej Strategii Technologicznej możesz wykorzystać **zarówno** jej Zdolność Podstawową, jak Dodatkową.
- Możesz wydać Żeton Dowodzenia ze swoich Zasobów Strategicznych, by natychmiast przerzucić dowolny z **twoich** rzutów kością.

Rewers
Większość urządzeń technicznych, których używa się dziś w galaktyce posiada przynajmniej jeden element wynaleziony w laboratoriach Jol Nar – a w czasach potęgi Imperium Lazaxów galaktyka była jeszcze bardziej zależna od podstawowej technologii i wiedzy, zapewnianej przez podwodną rasę Hylarów. Właśnie to uzależnienie od zdolności tamtejszych inżynierów było jednym z podstawowych powodów kompletnego upadku cywilizacji galaktycznych i Lat Ciemności, które nastały po Wojnach Zmierzchu.

Gdy rozpoczął się konflikt zbrojny, Jol Nar zamknęło ambasady, wycofało pracowników i samo rozpoczęło najazdy. Bardzo niewielu przedstawicieli innych ras naprawdę rozumiało skomplikowaną maszynerię Hylarów, ich języki programowania i używane związki chemiczne. Wkrótce więc psuć się zaczęły najbardziej podstawowe maszyny, co zapoczątkowało łańcuchową reakcję destrukcji najważniejszych technologii, trwającą przez setki lat. Ponieważ nałożyła się ona z wyniszczającymi wojnami, rozpoczął się okres głodu, biedy i chaosu. Kultury i ekonomie uległy zagładzie, a Wojny Zmierzchu przekształciły się w Lata Ciemności.

Wojny nie oszczędziły jednak i samego Jol Nar, bo tak, jak reszta galaktyki polegała na technologiach Hylarów, oni sami uzależnieni byli od ochrony innych i handlu zagranicznego. Arogancja Najbardziej Uczonych popchnęła rasę do wojny zaczepnej wkrótce po wybuchu konfliktu o Quann. Już po kilku latach zaraza Doolak zabiła jedną czwartą populacji bliźniaczych planet, co zaowocowało ogromna utratą wiedzy. Wojna, która zaczęła się od ataku, wkrótce stała się obronna, a potężni N'orr zaczęli podbijać przestrzeń Jol Nar i tylko cudowne zwycięstwo w bitwie o Saudor uchroniło Hylarów przed całkowitą zagładą.

Bliźniacze planety: Jol i Nar są niczym błękitne szafiry, krążące wokół gwiazdy Garian. Pod powierzchnią ich mórz wznoszą się miasta wielkiej cywilizacji Hylarów, wodnej rasy chrzęstnoszkieletowej o ogromnych głowach i równie wielkich intelektach. Od wieków rządzi nią grupa uczonych, zwana Uniwersytetami. Na jej czele stoi Najwyższy Rektor, władający całą rasą z podwodnego miasta Wun-Escha na planecie Jol. Podlega mu Krąg Regentów, zarządzający różnymi regionami planet i obszarami wiedzy.

Choć uważani zwykle za jedną rasę, Hylarzy dzielą się na wiele odmian, żyjących w różnej temperaturze wody i na różnych głębokościach. Większość z nich potrafi oddychać powietrzem atmosferycznym i może przeżyć kilka tygodni bez zanurzania się, niektórzy jednak umieją pobierać tlen wyłącznie z wody i muszą podróżować w ogromnych zbiornikach, jeśli opuszczają planetę. Nie wiadomo, jakim cudem podwodna rasa opanowała w tak wysokim stopniu technologię – większość uczonych zgadza się, że to połączenie ogromnych mózgów z miękkimi i słabymi ciałami, które trzeba było przystosować do środowiska życia, doprowadziło do ewolucji w stronę wykorzystania materiałów, zamiast adaptacji ciała.

Choć słabi fizycznie, Hylarzy są bardzo dumni, często szorstcy i aroganccy. Od czasu tragicznych Lat Ciemności wykorzystują surowce naturalne swoich planet i ekstrahują metale czy leki z alg i korali Jol oraz Nar. Nadchodzą jednak nowe czasy i Hylarzy sięgają po władzę która, jak uważają, słusznie im się należy. Krąg Regentów potajemnie zdecydował, że rolą Hylarów jest zając miejsce Lazaxów jako zarządców i protektorów nowej, zjednoczonej galaktyki. Mając poparcie rady, Najwyższy Rektor zaczął program zbrojeniowy. Z pozoru przyjaźni, ale posiadający ukryte zamiary inżynierowie i dyplomaci Jol Nar zaczęli masowo odwiedzać inne rasy. Wkrótce Rektor sięgnie po imperialny Tron, a w galaktyce zapanuje era rozwoju nauki i technologii.

Baronia Letnev

Początkowe oddziały
1 Stacja Kosmiczna
1 Pancernik
1 Niszczyciel
1 Transportowiec
3 Siły Naziemne

Początkowe technologie
Laser szturmowy Hylar V
Deflektor masy

Zdolności specjalne

- Przed każdą rundą Bitwy Gwiezdnej lub Inwazji możesz wydać 2 Towary by na czas tej rundy dać wszystkim swoim statkom +1 do rzutów bojowych lub wszystkim swoim Siłom Naziemnym +2 do rzutów bojowych.
- W twoich flotach może znajdować się zawsze o jeden statek więcej, niż ilość Żetonów Dowodzenia, którą masz w Zaopatrzeniu Floty.

Rewers

Wśród niezmierzonej pustki kosmosu krąży skuta lodem, niebezpieczna Arc Prime. Jej system nie posiada centralnej gwiazdy, a brak regularnej orbity planety od tysięcy lat pozostaje niewyjaśnionym naukowym fenomenem. Żartuje się nawet, że Arc Prime po prostu płynie przez przestrzeń i jedyne, co chroni inne planety przed straszliwym zderzeniem jest odpychająca siła pogardy Letnevów wobec reszty galaktyki. Najważniejszy wasal Baronii, Wren Terra Iśni z kolei niczym potężna gwiazda na czarnym niebie, gdyż wokół jej czarnej powierzchni krążą bezustannie, niczym świetliki wokół czarnej dziury, setki kolczastych okrętów wojennych.

Odwiedzający Arc Prime przybysze prowadzeni są pod ścisłą eskortą prosto do Krateru Dunlain. Na jego dnie rozpościera się Feruc, jedyne miasto planety zbudowane na jej powierzchni – labirynt domów z czarnego metalu, pracujących pełną parą fabryk, magazynów i obiektów wojskowych. Cienka warstwa atmosfery planety uniemożliwia życie w jakimkolwiek miejscu poza Feruj, gdzie sztucznie wytwarza się odpowiednie ciśnienie. A że Baronia nie znajduje zastosowania dla marnej atmosfery, bez skrępowania wypuszcza do niej smog z podziemnych miast i fabryk Letnevów. Podróż do Feruc sprawia, że na kadłubie każdego statku osadza się gruba warstwa zamrożonych zanieczyszczeń i niektórzy kupcy nazywają czule jednostkę, wracającą z Arc Prime, „Kominiarczykiem".

Pod powierzchnią Arc Prime, w grotach ogrzewanych przez żółty rdzeń tej planety, żyją poddani Barona – dumna i bitna rasa Letnevów. Bardzo niewielu przybyszów miało okazję na własne oczy zobaczyć stołeczne Goz, słynne „miasto miliarda" czy któryś z pozostałych sześciu wielkich ośrodków Arc Prime. W całych właściwie planetarnych podziemiach znajduje się szara masa organiczna, zwana przez tutejszych Ao – to ona zapewnia sieciom jaskiń tlen i otoczona jest niemal religijnym szacunkiem i podziwem Letnevów.

Choć w dziesiątkach tysięcy jaskiń Arc Prime hoduje się jadalne grzyby pleśni, największą słabością Baronii były zawsze niedobory żywności, wody, leków i najważniejszych witamin. To dzięki ścisłej kontroli nad dostawami tych niezbędnych towarów starożytni Lazaxowie utrzymywali kontrolę nad agresywną rasą Letnevów.

W tamtych czasach Baronia dwukrotnie próbowała zbuntować się przeciw Imperium – obydwie rebelie upadły, wzmacniając mandat Lazaxów do władzy i kontroli Arc Prime i jej mieszkańców. To właśnie w proteście wobec bezustannego nadzoru i racjonowania dóbr Letnevowie zablokowali tunel Quann, rozpoczynając Wojny Zmierzchu i pośrednio doprowadzając Imperium do upadku.

Podczas Ery Półmroku Baron przejął władzę nad Wren Terrą i od tego czasu koloniści zajmują się tam przede wszystkim wytwarzaniem żywności dla populacji Arc Prime. Handel zagraniczny Baronii to przede wszystkim wymiana lokalnych dóbr – metali, broni i twardych kryształów Saimoc, używanych w kopalniach całej galaktyki – na jedzenie.

Baron sprawuje władzę dzięki machinie biurokratycznej, utrzymywaniu ścisłej dyscypliny życia poddanych i promocji militarystycznego kultu siły, który sprawia, że najsilniejsze i najmądrzejsze jednostki trafiają pod jego bezpośrednie rozkazy. Blada skóra Letnevów nie znosi światła i wielu z nich nosi ubrania ochronne, odwiedzając inne, skąpane w blasku słońc światy.

Z legendarnymi żołnierzami Letnevu równać się mogą wyłącznie niewiarygodnie silni Tekklar N'orr z dalekiej Quinarry. Nic więc dziwnego, że wobec odrodzenia międzygwiezdnego handlu, Rady Galaktyki oraz wzrostu ambicji wielkich ras Baron skrycie przygotowuje się. By poprowadzić swój lud do walki o dominację. Daz Emmiciel Werqan III ma tylko jedno marzenie: zostać cesarzem, niezależnie od ceny, którą przyjdzie za to zapłacić.

Królestwo Xxcha

Początkowe oddziały

1 Stacja Kosmiczna
3 Myśliwce
1 PSD
1 Transportowiec
2 Siły Naziemne
2 Krążowniki

Początkowe technologie

Deflektor masy
Kompensator środowiska

Zdolności specjalne

- Gdy korzystasz ze Zdolności Dodatkowej Strategii Dyplomatycznej możesz zamiast niej wykorzystać Strategię Podstawową.
- Natychmiast po tym, jak pociągnięto i odczytano Kartę Polityki możesz wydać Żeton Dowodzenia ze swoich Zasobów Strategicznych by anulować tę kartę i wymusić pociągnięcie kolejnej.
- Twoi przeciwnicy otrzymują w pierwszej turze Bitwy Gwiezdnej i Inwazji przeciw tobie -1 do rzutów bojowych.

Rewers

Nawet najstarsze kroniki zgadzają się, że pośród starożytnych ras to królestwo gadzich Xxcha jako pierwsze sięgnęło gwiazd. Zrodziło się ono na bliźniaczych planetach Archon Tau i Archon Ren orbitujących wokół łagodnej gwiazdy Xxlak w samym centrum bogatego regionu galaktyki. I choć sami Xxcha wciąż nazywają swoje planety „bliźniętami", przybysz z trudem dostrzeże podobieństwo pomiędzy spopielałą, mroczną Archon Tau i lśniącym, zielonym rajem Archon Ren.

Za czasów Imperium Lazaxów Xxcha cieszyli się opinią najłagodniejszej, najbardziej pokojowej i zadowolonej z życia cywilizacji. W przeciwieństwie do innych nie rwali się do władzy i nie poszerzali terytorium podczas Ery Półmroku. Dostrzegali jednak wyraźnie groźbę, która zawisła nad galaktyką i bezskutecznie starali się ostrzec Lazaxów i usiłowali godzić narastające, sprzeczne interesy pozostałych cywilizacji. Udało im się nawet przekonać potężnego kanclerza Lazaxów, imieniem Ibna Vel Syd – jednak nawet on nie zdołał rozproszyć fałszywego poczucia bezpieczeństwa, które żywił Cesarz. I wtedy zdarzyło się nieszczęście. Wybuchł konflikt o Quann, a wkrótce potem flota Letnevów, pod wodzą Barona Daza Arrokana I wyruszyła na podbój systemu Xxcha. Nieprzygotowana i bezbronna rasa sięgnęła do najgłębszych pokładów swoich umiejętności negocjacyjnych i zdołała wypracował porozumienie, na mocy którego oddała najeźdźcy Archon Tau, zdołała jednak zachować zależne od Letnevów, lecz własne, królestwo na Archon Ren. Xxcha nie byli jednak głupi i doskonale znali naturę Letnevów – wiedzieli, że porozumienie przetrwa, póki Baron zajęty będzie gdzie indziej, prędzej czy później wyciągnie jednak rękę po drugą z planet. Dlatego właśnie, po raz pierwszy w dziejach, gadzia rasa zaczęła zbroić się i formować armię. Król Xxcha ze smutkiem patrzył, jak w ukrytych dolinach i gęstych lasach jego poddani uczą się zabijać.

W niecałe dziesięć alt od zdobycia Archon Tau flota Letnevów została sromotnie pobita przez wojska Federacji Sol w systemie Gral. W kilka cyklów później należąca do Federacji potężna Flota Phoenix weszła do systemu Xxlak i zaatakowała ufortyfikowane pozycje Baronii na Archon Tau. Bezustanne bombardowania i bitwy ciągnęły się przez prawie dwa lata. W końcu Letnevowie zostali pokonani, jednak za straszliwą cenę. Ekosystem Archon Tau został kompletnie zniszczony, a niedawny bliźniak zielonej Archon Ren zmienił się w dymiący, poczerniały krater. Lasy spłonęły, a unoszący się w atmosferze pył i dym sprowadził na planetę trwającą przez sto lat zimę, której nie przetrwały niemal żadne rośliny i zwierzęta.

Dziś rasa Xxcha otrząsnęła się z szoku po utracie Archon Tau, a królestwo kwitnie na żyznej Archon Ren, planecie bogatej w minerały, energię, żywność i wodę, porośniętej przez lasy i dżungle drzew owocowych. Cywilizacja Xxcha rozwija się przede wszystkim w tysiącach nadrzewnych wiosek i miasteczek – jedyną prawdziwą metropolią jest królewska stolica Kklaj, leżąca na południowej półkuli planety. Rezyduje tu Król Xxcha, którego ogromny, wyrzeźbiony w całości z drewna Q'waar pałac i jego ogrody zajmują setki mil w centrum miasta.

Xxcha to lub pokojowy, powolny i skłonny do namysłu, szanujący szlachetnie urodzonych oraz starszych. Tutejsi mężczyźni i kobiety chętnie spędzają czas na dyskusjach filozoficznych, paląc przy tym korzeń gerr w fajkach o długich cybuchach. W tutejszych dżunglach i jeziorach nie lęgną się uprzykrzające życie insekty sprawiające, że tak trudno wytrzymać w tropikach innych światów.
Choć Xxcha wciąż wierzą w doktrynę pokojowych negocjacji, zdecydowani są nie ustąpić już nigdy przed najazdem. Podróżujący przez system Xxlak mogą podziwiać inteligentne superpancerniki Xxlun i roje myśliwców, uwijające się wokół nich w nie kończących się ćwiczeniach bojowych. I choć przeciętny Xxcha wydawać się może powolny, obciążony ciężkim, gadzim ciałem, rozgniewany potrafi zaskoczyć siłą i szybkością.
Jasny cień Archon Tau znaczy blizną jasny nieboskłon królestwa Xxcha. Widok utraconej planety napełnia serca tej rasy ogromnym smutkiem i jest bezustannym przypomnieniem kosztów, które płacą ulegli. Xxcha nie pozwolą, by taka tragedia dotknęła ich jeszcze raz. Król Ccysus wie doskonale, że dla dobra galaktyki to właśnie zdolni zaprowadzić pokój Xxcha powinni zasiąść na Imperialnym Tronie.

Federacja Sol

Początkowe oddziały
5 Sił Naziemnych
2 Transportowce
1 Niszczyciel
1 Stacja Kosmiczna
Początkowe technologie
Deflektor masy
Cybernetyka
Zdolności specjalne

- Możesz, jako Akcję, wydać Żeton Dowodzenia ze swoich Zasobów Strategicznych by umieścić dwa darmowe oddziały Sił Naziemnych na jednej z planet, które kontrolujesz.
- Podczas Fazy Statusu otrzymujesz dodatkowy Żeton Dowodzenia.

Rewers
Starożytna kolebka rasy ludzkiej, Jord, krąży na trzeciej orbicie gwiazdy Sol. Niewiele światów może rywalizować z tą planetą, jeśli idzie o różnorodność klimatów, pór roku i form życia. Bogactwo klimatyczne świat zawdzięcza swojemu ogromnemu księżycowi, który powoduje straszliwe przemieszczenia mas wody oceanów Jord, te zaś doprowadziły do tak ogromnych wahnięć klimatu. Sam księżyc, jak cała orbita, jest wiecznie zatłoczony przez bezustanny ruch z i do stacji lunarnych i orbitalnych. Do ogromnych platform wojskowych często cumują tu potężne okręty liniowe, ozdobione charakterystycznym symbolem Federacji – ich największym skupiskiem jest baza Churchill Prima orbitująca wokół czerwonej, czwartej planety układu.

Sami ludzie to chyba najbardziej różnorodna i liczna rasa galaktyki. Od czasu odkrycia silników grawitacyjnych opuszczali oni Jord w poszukiwaniu nowych światów i w ten sposób dotarli aż do najdalszych krańców galaktyki. Dziś można znaleźć ich praktycznie wszędzie – i nie sposób nie zdumieć się tym, jak bardzo potrafią różnić się intelektem i wiedzą. Trudno o planetę, na której nie znajdowałaby się ludzka kolonia i miejsce pozbawione wywodzących się z tej rasy służących, kupców, kartografów, podróżników, najemników, uczonych, mechaników, przemytników, naukowców, dyplomatów i tak dalej. Większość historyków uważa, że to właśnie tak szeroki rozstrzał umiejętności uchronił rasę ludzką przed zniszczeniem lub wyginięciem.

W galaktyce mieszkają zatem miliardy ludzi, którzy wszyscy wywodzą się od emigrantów z systemu Sol – większość jednak nie czuje się związana ani podległa Federacji i mieszkańcom Jord. Niektórzy czują tradycyjny sentyment i tylko nieliczne kolonie pozostają wierne Sol i jej władcom. Ironia losu jest fakt, że Federacja była ostatnią cywilizacją przyjętą do Rady Galaktyki w czasach Imperium – i to właśnie ona jako pierwsze wypowiedziała otwartą wojnę państwu Lazaxów. Flota Sol oddała pierwszy strzał podczas blokady tunelu Quann, zmieniając lokalny konflikt w ogólnogalaktyczne Wojny Zmierzchu.

Federacją Narodów Sol rządzi wybierany co dwa lata Nadpremier, posiadający władzę wykonawczą nad gospodarką, budżetem i armią Sol. Równowagę władzy zapewniają trzy ciała ustawodawcze: Izba Praw, Izba Ludności i Izba Przemysłu. Wszystkie cztery ośrodki władzy rezydują w ogromnym mieście Nowa Moskwa, tętniącym życiem centrum politycznym, handlowym i kulturalnym.

Obecny Nadpremier, Juan Salwador Tao, przygotowuje się na nadejście nowej epoki, której sygnały dostrzega wszędzie dookoła. Gotów jest rozpocząć ponownie oficjalną ekspansję Sol i odzyskać dawne kolonie, zwłaszcza na Centauri, Gralu i Quann. Zdaje sobie sprawę, że zmienia się równowaga sił i że galaktyka wkrótce znów zmieni się w jeno imperium. Zdecydowany jest zadbać, by Federacja przetrwała nadchodzący konflikt i nieuniknioną wojnę, a floty Sol gotowe są w każdej chwili uderzyć na najbliższe systemy. Wkrótce przeznaczenie ludzi wypełni się – a wszakże tym przeznaczeniem są gwiazdy.

Sardakk N'Orr

Początkowe oddziały
5 Sił Naziemnych
1 Transportowiec
1 Krążownik
1 PSD
1 Stacja Kosmiczna
Początkowe technologie
Laser szturmowy Hylar V
Działo dalekiego zasięgu
Zdolności specjalne
Otrzymujesz +1 do rzutów bojowych podczas Bitew Gwiezdnych i Inwazji.
Rewers
Gdy przebyć Mgławicę Jednorożca, niedaleko od jej granic dostrzeże się niezwykle starą, złocistą gwiazdę Sardakk, wokół której orbituje wielki, pozbawiony oceanów świat Quinarra. Wokół planety unosi się czerwony poblask przymglonego rubinu i nawet z orbity dostrzec można ogromne burze, trwające bezustannie na obu biegunach. W systemie roi się od stacji orbitalnych i dziesiątków elementów floty, gromadzącej się na podobieństwo swoich twórców, owadzich N'orr. Myśliwce śmigają niczym szerszenie, których gniazdo poruszono, wokół ogromnych, przypominających wieloryby transportowców. Z planety Tren'lak ciągną bezustannie konwoje wiozące góry lodu, które błyskawicznie obsiadają niewielkie, przypominające roboty stateczki,. Wycinają one bryły zamrożonej wody i przetworzą ją do orbitalnych przetwórni płynów. Tam, po wyodrębnieniu życiodajnego płynu i soli, przekazuje się je dalej, na pokład słonecznych żaglowców. Te, niczym unoszące się w powietrzu chrabąszcze, powoli dostarczają wodę miastom N'orr na samej planecie.

Sama Quinarra należy do najmniej przyjaznych planet zamieszkanych przez zaawansowaną cywilizację – chyba jedna Arc Prime, ojczyzna Letnevów może konkurować z nią w surowości warunków. Miasta Baronii rozciągają się jednak wyłącznie pod powierzchnią, podczas gry mieszkańcy Quinarry zamieszkują zarówno powierzchnię, jak wnętrze swojej planety. Niezamieszkane są wyłącznie regiony biegunów – nawet twardy lud N'orr nie zdoła znieść furii tamtejszych burz przez dłuższy czas. Gwałtowne burze elektryczne i piaskowe oraz gradobicia, regularnie nawiedzające inne regiony planety są jednak elementem tutejszego życia i N'orr nie uważają ich za szczególnie niebezpieczne.

Przybywający na Quinarrę obcy zawożeni są wprost do centrum imigracyjnego w stolicy, H'cor. Gdyby pogoda umożliwiała jakąkolwiek widoczność, zapewne byliby urzeczeni ogromnymi rozmiarami i bujnym życiem miasta. Budynki wznoszone przez N'orr są zwykle obłe lub okrągłe i buduje się je z twardego, czerwonawego materiału, do złudzenia przypominającego naturalną powierzchnię planety. H'cor, jak większości tutejszych miast, składa się z ogromnych budowli, wokół których rozciągają się mniejsze budynki oraz pojawiających się bez ostrzeżenia pęknięć w skorupie planety, ukazujących ogromne, przypominające gniazdo miasto, wrastające w czerwoną ziemię poniżej. Metropolie przecinają tysiące tętniących ruchem arterii oraz wind poduszkowych.

Każdy N'orr powie ci, że rasą rządzi „Sardakk, Królowa Matka", lecz to powszechne przekonanie wydaje się zakorzenione nie tyle w faktach, co w tradycji. Nikt nigdy nie spotkał tajemniczej „matki" i żadne dokumenty innych ras nie potwierdzają jej istnienia. Powszechnie uznawanym i pojawiającym się publicznie przywódcą N'orr jest Wysłannik Królowej, samiec odpowiedzialny za zarządzanie kulturą, gospodarką i wojskiem całej rasy. Długość rządów Wysłannika i proces wyboru nowego zależą najprawdopodobniej od tajnego stowarzyszenia, zwanego „Ukrytym Rojem", które zdaje się sprawować prawdziwą władzę nad N'orr.

Wysłannik i Ukryty Rój odpowiadają za gwałtowny wzrost liczebności okrętów wojennych i wojsk N'orr, których trzon stanowi Elita Tekklar, duma swojej rasy. Tekklarzy ćwiczą wyłącznie na południowym biegunie, gdzie słabi umierają, a silni stają się G'hom, dumnymi członkami czcigodnego związku Tekklarów, rycerstwa N'orr, którego boi się cała galaktyka. Quinarra obraca się powoli, a gwiazdy zajmują stopniowo odpowiednie pozycje. Ukryty Rój doskonale wie, że dla N'orr nadchodzi czas, by znów się wyroić – tym razem ich rój zaćmi gwiazdy.

Kolektyw Naalu

Początkowe oddziały

1 Stacja Kosmiczna
4 Siły Naziemne
1 PSD
1 Transportowiec
1 Krążownik
1 Niszczyciel
4 Myśliwce

Początkowe technologie

Deflektor masy
Kompensator środowiska

Zdolności specjalne

- Wartość inicjatywy wybranej przez ciebie Karty Strategii wynosi zawsze „0" (zamiast wartości wydrukowanej na karcie). Znaczy to, że jesteś zawsze pierwszy w kolejności zagrywania Akcji.
- Zaatakowana, flota Naalu może się wycofać przed rozpoczęciem segmentu Bitwy Gwiezdnej Akcji Taktycznej (zgodnie z normalnymi regułami wycofywania się).
- Myśliwce Naalu otrzymują +1 do rzutów bojowych podczas Bitew Gwiezdnych.

Rewers

Cywilizacja Naalu pozwoliła się odkryć dopiero w połowie Wojen Zmierzchu – jej ojczysty system, orbitujący wokół białej gwiazdy Mallac z tajemniczych powodów wymykał się kartografom Imperium, choć otaczają go bogate układy o historii dłuższej, niż dzieje Lazaxów. Otrząsnąwszy się ze zdumienia, uczeni i podróżnicy uznali, że prawdopodobnie manipulowała nimi sama rasa Naalu – faktycznie, po analizie starożytnych zapisków ustalono, że w tym regionie nader często dochodziło do zaginięć statków, a jeszcze częściej zdarzało się znajdować tu jednostkę zawieszoną bezwładnie w przestrzeni, której cała załoga utraciła pamięć. Niektórzy naukowcy (najdociekliwsi z nich zmarli wkrótce w tajemniczych okolicznościach) ustalili też, że przez system przelatywały często statki Yssarilów, wśród których nie zdarzały się ani zaginięcia, ani przypadki amnezji. W końcu ustalono ze zgrozą, że Naalu to rasa telepatów posiadająca technologię i broń zdolną zmieniać, manipulować i niszczyć impulsy nerwowe w mózgach wszystkich znanych ras.

Kluczem do zrozumienia jakim cudem Naalu, cywilizacja odizolowana i nie posiadająca żadnych bezpośrednich kontaktów z resztą galaktyki posiadła podobną do reszty galaktyki, a chwilami lepszą technologię jest sekretny układ zawarty między rasą telepatów Gildią Szpiegów Yssaril.

Wkrótce po pojawieniu się Naalu większość wielkich ras podjęła próby zjednania sobie tych potencjalnie potężnych sojuszników, zamieszkujących sam środek imperium. Dowiedziawszy się jednak prawdy o telepatycznych mocach tej rasy i doświadczywszy niepojętej arogancji pięknych Naalu większość cywilizacji wycofała swoich przedstawicieli obawiając się, że wężowa rasa wyczyta w ich umysłach coś, czego wiedzieć nie powinna.

Choć Naalu wywodzą się z niepozornej i brzydkiej planety Maaluk, za swoją prawdziwą ojczyznę przyjęły przepiękną Druaa. Większość Naalu wzdraga się na każdą wzmiankę o maaluckim dziedzictwie a nowe pokolenia starają się znaleźć niepodważalny dowód naukowy który zaprzeczyłby pogłoskom, że ta dumna, stoicka rasa wywodzi się innego świata, niż cudowna Druaa – a w szczególności obali pogląd, jakoby zrodziła się w cuchnących bagnach Maaluk.

Naalu rzadko odzywają się do siebie – telepatia jest znacznie efektywniejsza, pozwala przekazać zarówno emocje, jak porozumieć się na poziomie intelektualnym i zapobiegać większym konfliktom wewnętrznym. Unikając ich wężowa rasa zdołała (z niewielką pomocą Yssarilów) znacznie podźwignąć się kulturowo i cywilizacyjnie i stworzyć flotę oraz potęgę wojskową. O ile nie rozmawiają z przybyszami, Naalu używają głosu wyłącznie do śpiewu, wydając niepokojąco hipnotyczne arie melodyjnych syknięć.

Naalu utrzymują dziewicze piękno swych kryształowych miast w nienaruszonym stanie umieszczając większość przemysłu na Maaluk. Tam zmuszają do pracy Miashan, niezbyt inteligentną rasę bagienną, niewoloną i kierowaną do przetwórni żelaza, podziemnych kopalni gazu i na tysiące farm gryzoni. Przetworzone materiały wędrują z powrotem na Druaa, gdzie składuje się je w ogromnych podziemnych magazynach i rozwozi między miastami za pomocą szybowców.

Zarówno przywódcy Naalu jak wszyscy przedstawiciele tej rasy, kontaktujący się z obcymi, to wyłącznie samice. Od dziesięciu lat kolektywem rządzi czerwonołuska Q'uesh Sish, rezydująca w pałacu w kryształowym mieście Eershin. Granic systemu Mallac pilnują piękne statki o gładkich kadłubach, a na dwóch księżycach Druaa świczy armia. Zaglądając w Nefushh, urządzenie z rzadkiego kryształu radu, Q'uesh czyta w myślach innych ras. Uśmiecha się wtedy, a wraz z nią uśmiecha się kolektyw Naalu, czując jej wiedzę i sącząc słodką truciznę jej myśli. Wielki plan kolektywu przybiera ostateczny kształt. Naalu od dawna obserwują chaos i brzydotę innych ras. Czas, by zanieść piękno Druaa poza granice systemu Mallac. Czas, by reszta galaktyki poznała śmiertelną ciszę, ład i prawdziwe piękno Naalu. Czas, by wszechświat ugiął się przed pięknem – lub został zniszczony.

Koalicja Mentaka

Początkowe oddziały

1 Transportowiec
3 Krążowniki
1 Stacja Kosmiczna
1 PSD
4 Siły Naziemne

Początkowe technologie

Laser szturmowy Hylar V
Kompensator środowiska

Zdolności specjalne

- Zaczynasz grę z dodatkowym Żetonem Dowodzenia w puli Zaopatrzenia Floty
- Przed rozpoczęciem Bitwy Gwiezdnej (w której bierzesz udział) możesz wystrzelić z jednego lub dwóch Krążowników lub Niszczycieli (albo ich kombinacji) Przeciwnik ponosi straty natychmiast i nie może odpowiedzieć ogniem.
- Podczas Fazy Strategii możesz wziąć jeden żeton Towaru od dwóch różnych graczy. Na karcie każdego z nich musi znajdować się przynajmniej po 3 żetony Towarów.

Rewers

Daleko za Obszarem Mahact, na pograniczu do którego wiedzie stary szlak gwiezdny zwany Drogą Łez leży odległa Moll Primus i jej trzy maleńkie księżyce. Powierzchnię tej młodziutkiej planety pokrywają przede wszystkim niezmierzone stepu pomarańczowej, miękkiej trawy i miliony migotliwych jezior. Ziemię wielu kontynentów rwą strzeliste, niedawno spiętrzone góry, w których lodowate strumienie wypłukują żyzne doliny, pełne drzew owocowych i kwiatów, kontrastujących z pomarańczowymi równinami.

Choć planeta jest bogata w zasoby, leży tak daleko, że Lazaxowie nie zdecydowali się na jej kolonizację tysiące lat po jej odkryciu. Dopiero po stłumieniu rebelii Landara cesarz odkrył dla niej zastosowanie – stała się kolonią karną, gdzie zsyłano najbardziej buntowniczych przeciwników politycznych i kryminalistów wszystkich ras. Wygnanie na Moll Primus oznaczało długą podróż w trzewiach przemierzających Drogę Łez frachtowców więziennych, zmagającymi się z niebezpiecznymi studniami grawitacyjnymi Obszaru Mahact. Tyko jedna planeta, Kraniec Nadziei, leży dalej na Szlaku łez, niż Moll Primus. Po dostarczeniu na miejsce, więźniowie kierowani byli do rozmaitych prac fizycznych, które nadzorowali Zarządcy planety, zazwyczaj politycy lub urzędnicy Lazaxów, którzy popadli w niełaskę. Przydział na Moll Primus oznaczało dla Lazaxa śmierć cywilną, nic więc dziwnego że większość Zarządców była okrutna, niekompetentna i zgorzkniała. Choć warunki na samej planecie nie były surowe, a ona sama była wręcz piękna więźniowie cierpieli, torturowani, prześladowani i zmuszani do udziału w lokalnych wojenkach, toczonych przez Zarządców.

Minęło prawie 800 lat i rozpoczęły się Wojny Zmierzchu. Imperium rozpadało się, a z Mecatol Rex coraz rzadziej przybywały statki z zaopatrzeniem. Gdy ruch gwiezdny ustał, Zarządcy wpadli w panikę. Niektórzy uciekli nocą z planety, zabierając cały dobytek, inni zginęli podczas rewolty więźniów, która wybuchła wkrótce potem. Przed końcem Wojen Zmierzchu Moll Primus stała się wolna planetą. Część wyzwolonych więźniów uciekła, jednak dla większości wielorasowej populacji planety, to Moll Primus była prawdziwym domem. Więźniowie, którzy zjednoczyli się, by obalić Zarządców zaczęli szybko popadać w regionalne konflikty. Wojenki trwały, póki nie ukrócił ich człowiek, który przed śmiercią miał zapewnić Moll Primus dobrobyt. Nazywał się Erwan Mentak.

Dziś Moll Primus rządzi Rada Kapitanów, przywódców reprezentujących wszystkie regiony planety. Wybierają oni spomiędzy siebie na dziesięć cyklów wodza, który otrzymuje honorowy tytuł Następny Erwana, czy krócej: „Następcy". Dzięki zaangażowaniu byłych więźniów pochodzenia hylarskiego koalicja osiągnęła ogromny postęp technologiczny. Dzięki regularnemu wydobyciu metali na księżycach, technologii wytwarzania rozmaitych produktów z miękkiej trawy, dochodom ze „specjalnych" wypraw floty i przede wszystkim ciężkiej pracy swoich mieszkańców, na Moll Primus powstały podwaliny nowej, dumnej cywilizacji.

Choć ambasadorowie Mentaka publicznie temu zaprzeczają, koalicja dysponuje ogromna flotą piracką, siejącą popłoch wśród kupców i atakującą nawet małe konwoje wojskowe. Choć tworzą dziś zaawansowane, wykształcone społeczeństwo, mieszkańcy Moll Primus nigdy nie zapomnieli, że wywodzą się od „łotrów i kryminalistów" a w sercu każdego z nich goreje pragnienie zemsty na galaktyce, która przed wiekami kazała ich przodków na tortury i śmierć w zapomnianym zakątku galaktyki. Rada Kapitanów dała Następcy jasne wytyczne: ma knuć, rabować i zdobywać, aż władcy staną się niewolnikami, a niewolnicy zasiądą na tronach.

Plemiona Yssaril

Początkowe oddziały

1 Stacja Kosmiczna
5 Sił Naziemnych
1 PSD
2 Transportowce
1 Krążownik
2 Myśliwce

Początkowe technologie

Deflektor masy
Transportowiec XRD

Zdolności specjalne

- Możesz opuścić swoją akcję podczas Fazy Akcji. Nie możesz opuścić w ten sposób dwóch akcji z rzędu.
- Podczas każdej Fazy Statusu ciągniesz dodatkową Kartę Akcji. Możesz mieć dowolną ilość Kart Akcji niezależnie od zasad gry i działających Kart Polityki.
- Raz na każdą Fazę Strategii możesz spojrzeć w Kraty Akcji innego gracza.

Rewers

W pobliżu Obszaru Mahact, po przeciwnej stronie wejścia na Drogę Łez, w znacznie bogatszym punkcie regionu znajduje się system gwiazdy Myoc i jej dwóch nadających się do zamieszkania planet: Shalloq i Retilliona. Już najstarszych kronikach napisano, że Retillion słynie pysznego, jadalnego korzenia menn i nic dziwnego, że w czasach Lazaxów na planecie funkcjonowało wiele kolonii rolniczych, zajmujących się hodowlą tego delikatesu na brzegach cuchnących bagien Fianni. W czasach cesarza Munhana Las Idu znacząco zwiększono wysiłki mające na celu kolonizację planety. Wkrótce jednak sprawy przybrały fatalny obrót: niszczono maszyny rolnicze, płonęły oddalone od innych farmy a ich mieszkańcy ginęli mordowani przez nieznanych przeciwników, pojawiających się gdy mgła znad bagien spowijała ziemię.

Imperium zaczęło słać na Retillion uzupełnienia i koloniści odkryli wkrótce, że prowadzą regularną wojnę z niewielką tubylczą rasą o zielonej skórze i wielkich, żółtych oczach, która posiada naturalną zdolność zlewania się z otoczeniem – tubylcy potrafili po prostu „zniknąć" tak, że nie sposób dostrzec ich gołym okiem. Stanowili wielkie zagrożenie dla społeczności rolników, choć prymitywni, byli bowiem inteligentni, zajadli i zdecydowani nie dopuścić do skolonizowania swoich ojczystych bagien. Od schwytanych jeńców dowiedziano się, że rasa mówi na siebie „Yssaril" i na ciągnących się przez tysiące kilometrów bagnach Fianni znajduje się ogromna sieć ich wiosek.

Nie mogąc znieść myśli, że zapasy jego ulubionego korzenia menn mogą się wyczerpać, cesarz wysłał do tłumienia powstania Yssarilów 21 dywizję ekspedycyjna, powierzając jej zadanie wyegzekwowania poszerzonych praw do uprawy ziemi. Podczas krwawych zmagań tysiące Yssarilów zginęły lub zostały schwytane, wywiezione i sprzedane lub przekazane instytucjom rządowym do badań i polowania. Podjęto uprawy, ale wojsku nie udało się do końca stłumić buntu Yssarilów. Wkrótce rasa ta opanowała sztukę wojny Lazaxów i nauczyła się używać ich broni – a Retillion stał się miejscem haniebnych porażek i rzezi wojsk cesarza.

Nadeszła Era Półmroku, a wielkie rasy nauczyły się wykorzystywać inteligentnych przecież Yssarilów w charakterze zabójców i szpiegów. Przez kolejne setki lat lud ten uczył się w związku z tym wykorzystywania technologii, technik infiltracji i poznawał potęgę informacji. Łącząc zdobyte informacje i naturalny talent do maskowania się Yssaril byli szpiegami doskonałymi – i wkrótce zdali sobie sprawę z własnego potencjału, zakładając potężną i budzącą strach Gildię Szpiegów. Ogromne zyski, które zaczęła przynosić stały się podstawowym źródłem dochodu całej cywilizacji i pozwoliły na szybki rozwój Retilliona. Wykorzystując swoją pozycję, Yssaril przekonali Lazaxów, by wycofali się z ich ojczyzny (pod warunkiem dalszego dostarczania korzenia menn). W ciągu kilku pokoleń zmienili się rasę wykształconą, ambitną i uprzemysłowioną.

Choć w pewnych kręgach Gildia wciąż ma ogromne znaczenie, dziś jest przede wszystkim ciałem zarządzającym rasą Yssaril. Jej przywódcę wybiera się zawsze z frakcji mistrzów skrytobójstwa. Obecny przywódca, Cqaark, stoi na czele narodu potężnego, rozwiniętego, ambitnego i zdeterminowanego – narodu, z którym historia obeszła się szorstko i który nie kocha innych wielkich ras.

Od czasu upadku Lazaxów na Retillion nie wpuszcza się obcych. Wiadomo, że na tej planecie leży stolica Yssaril, Wuecca, jednak nikt spoza tej rasy nie zna dokładnego położenia tej zagubionej wśród bagien Fianni metropolii. Centrum oficjalnych interesów, handlu i usług szpiegowskich jest pobliska planeta Shalloq, którą Yssaril skolonizowali wkrótce po odzyskaniu niepodległości. Leży na niej Mojeb, jedyne miasto tej rasy, do którego wpuszcza się przybyszów. To właśnie tu, albo w stacji orbitalnej Haarsuh Yssaril przyjmują ambasadorów, partnerów handlowych i gości.

Dumni i nie znający kompromisu Yssaril zaczynają powoli spoglądać poza swoje granice i pożądać więcej, niż dochód zapewniany przez Gildię. W cieniu planety Shalloq powstaje ukrywana przed resztą galaktyki wszystkimi dostępnymi metodami ogromna flota inwazyjna. Reszta galaktyki wzdraga się dziś na myśl o niewidzialnych oczach i uszach Yssaril – w jakie przerażanie wpadłaby, gdyby poznała prawdziwe, iście cesarskie ambicje małych, zielonych ludzików!

Współjaźń L1Z1X

Początkowe oddziały

1 Stacja Kosmiczna
1 Transportowiec
5 Sił Naziemnych
1 Pancernik
3 Myśliwce
1 PSD

Początkowe technologie

Kompensator środowiska
Kapsuły podtrzymujące życie
Cybernetyka
Laser szturmowy Hylar V

Zdolności specjalne

- Podstawowy koszt twoich Pancerników wynosi 4
- Twoje Pancerniki otrzymują +1 do rzutów bojowych podczas Bitew Gwiezdnych, a twoje Siły Naziemne +1 do rzutów bojowych podczas Inwazji, jeśli atakują.
- Zaczynasz grę z dodatkowym Żetonem Dowodzenia w Zasobach Strategicznych.

Rewers

Trzynaście lat temu zaginąć hactański statek handlowy, Zollar. W rok po jego zniknięciu stacja nasłuchowa Yssarilów w polu asteroidów Mahact przechwyciła jego ostatnią, desperacką transmisję. Ostatnia wiadomość z Zollara była zdecydowanie ponura. Wkrótce po opuszczeniu Moll Primus i wkroczeniu na Obszar Mahact zawiodły jego przyrządy nawigacyjne, wskutek czego statek opuścił najdalsze pogranicze. Po prawie dwóch tygodniach dryfowania w pustce odebrał nagle pozdrowienie z okrętu wojennego nieznanego pochodzenia. Radość załogi wkrótce przekształciła się w przerażenie – okręt zbliżył się i odsłonił działa burtowe, by zniszczyć Zollara. Kapitan haitańskiej jednostki zdołał jeszcze wysłać ostatnią, rozpaczliwą transmisję – urywa się ona w chwili zniszczenia statku.

Wkrótce po odebraniu transmisji na granicy przestrzeni Yssarilów pojawiła się potężna, obca flota. Opuściła ją wkrótce niewielka grupa wysłanników, kierująca się wprost na Mecatol i zgłaszając pretensje do tronu imperium. Wysłannicy twierdzili, że sa jedynymi prawdziwymi potomkami starożytnych Lazaxów, którzy dziś nazywają się L1z1x (elrazzetrazix). Wyglądali przerażająco, lecz faktycznie przypominali dawnych władców galaktyki, potwornie zniekształconych przez wszczepy cybernetyczne, zastępujące im większość prawdziwego ciała.

Strażnicy winnariańscy podzielili się niemal natychmiast. Część twierdzi, że L1z1x to nie potomkowie dawnych władców, lecz nowa, prawdopodobnie groźna hybryda. Inni uznali, że choć w niezwykłej postaci, Lazaxowie powrócili i obowiązek strzeżenia Tronu, nałożony na Winnarian, niniejszym ustaje.

W obliczu tych kontrowersji L1z1x pozwolili jednemu Winnarianinowi odwiedzić ich ojczysty świat, zwany przez nich „0.0.0" i przez pozostałe rasy przezwany szybko „Null". Obserwator jeszcze nie powrócił i dziwaczna rasa pozostaje wciąż taką samą zagadką. Wszystko, co udało się ustalić, pochodzi częściowo od przedstawicieli tej rasy, a częściowo z zapisków udostępnionych przez Regentów Jol Nar.

Pozwoliły one stwierdzić, że L1z1x wywodzą swoją historię z ostatnich dni cesarstwa. W niecały rok przed zbombardowaniem Mecatol Rex cesarski kanclerz imieniem Ibna Vel Syd pojął, że oto zbliża się zagłada. Próbował ostrzec cesarza i jego otoczenie, ci jednak nie chcieli go wysłuchać. Ich krótkowzroczność doprowadzała kanclerza do pasji. Gołym okiem widać było, że flota Lazaxów ponosi kolejne klęski, każdego dnia coraz to nowe systemy przyłączały się do trzech rebelii, handel stanął w miejscu, kończyły się zapasy żywności na Mecatol Rex – a cesarz i jego otoczenie nie chciało dopuścić do siebie myśli, że ich cudowne imperium może upaść.

Nie godząc się podzielić nieuchronnego losu cesarza, Ibna Vel Syd zaczął w tajemnicy zbierać zwolenników pośród swojej rodziny i kilku tysięcy Lazaxów podzielających jego obawy. Przy ich pomocy pragnął ocalić to, co najcenniejsze w kulturze, wiedzy i technologii Lazaxów. Zdołał nawet przekonać do swojego planu grupę hylarskich naukowców, zdając sobie sprawę, że to wiedza wodnej rasy satynowi fundament technologicznej potęgi imperium.
Wreszcie, pamiętnej nocy w siedemdziesiątym siódmym roku wojny port kosmiczny na Mecatol Rex opuściły dwa frachtowce, Manda i Hurwana oraz osobisty krążownik Ibny, Syd. W dole, na planecie, płonął cesarski Pałac Kartografów – Ibna był tak przerażony myślą, że zostanie odkryty przez wrogów Lazaxów, że postarał się o zniszczenie wszystkich zapisów mogących zdradzić dokąd się udał. Niewielka flota obrała kurs na zimną lecz nadającą się do zamieszkania planetę okrążającą gwiazdę Hazz, daleko za pograniczem.
Spekuluje się, że założona tam kolonia, walcząc desperacko o przetrwanie, zaczęła coraz mocniej polegać na udogodnieniach technologicznych. Wspomagani przez społeczność Hylarów Lazaxowie zaczęli faszerować swoje ciała mechanizmami, aż zatracili granice między żywa istotą a maszyną.
Słychać plotki, że na czele L1z1x wciąż stoi Ibna Vel Syd, kompletnie uzależniony od dziwacznej maszynerii, utrzymującej jego wiekowe ciało przy życiu. Trudno jednak ocenić, czy rasa ta kieruje się dziś mądrością, która pozwoliła jej ujść z rzezi, czy obłędem, z jakim zniszczyła sławny Pałac Kartografów. Jej puste oczy są zarówno świadectwem wielkiej tragedii, jak i diabolicznych skłonności. Pewnym jest jednak, że powrót Lazaxów przyniesie galaktyce powódź starożytnych proroctw i niepowstrzymanej przemocy.

Oferujemy dostawę
do domu w 2 dni oraz
dziesięciodniową gwarancję
możliwości zwrotu
zakupionych gier!

Internetowy sklep z grami wszelkiego rodzaju oraz akcesoriami. Tylko u nas masz okazję przejrzeć bogate galerie zdjęć oferowanych produktów, przeczytać komentarze innych graczy i porozmawiać ze sprzedawcą na Gadu-Gadu.

- 261 gier planszowych i towarzyskich
- 170 polskich podręczników do RPG
- 240 angielskich podręczników do RPG
- 300 akcesoriów do gier i zestawów kości
- 156 talii do karcianek kolekcjonerskich i nie tylko

U nas z pewnością znajdziesz coś dla siebie :-)

> Piszę w związku z zabójczym wręcz wrażeniem, jaki wywarła na mnie Wasza firma - jej solidność i niezawodność jest absolutnie na najwyższym poziomie. Trochę podręczników już od Was kupiłem i za każdym razem mogłem się cieszyć profesjonalną i szybką (<--tu potrójne podkreślenie!!) transakcja. Myślę, że rodzice i cały RPGowy świat może być z Was dumny!
>
> (...) paczka w dwa dni, niezłe (i częste) promocje, spory wybór, mile powiadomienia o nowościach (prawie jak ze starymi znajomymi :P) oraz solidność pracy, w moich oczach czynią z Was liderów na tym rynku i z przyjemnością stwierdzam, iż z dniem dzisiejszym przechodzę na monosklepowość :)
>
> Pozdrawiam! **Wojciech "Awen" Cysdorf**

Ponad 10.000 zadowolonych Klientów. Nam możesz zaufać.

http://www.REBEL.pl