

Los Hechiceros Génicos Mahact

Color: Amarillo, Lila

La estrategia de esta facción se basa en la colección de tokens ajenos: cuando esta facción gana un combate contra otra, se añade un token de flota de los refuerzos del perdedor en la flota de los Hechiceros. Pero sólo uno por facción.

Con los tokens se pueden hacer dos cosas:

- Usar las habilidades de los comandantes desbloqueados cuyos tokens están coleccionados.
- Cancelar el turno de una facción cuyo token esté recolectado y active un sistema con un meca de los Hechiceros.

Aparte, con el agente se pagar el token de estrategia de una habilidad secundaria de estrategia quitando del tablero un token del jugador que ha ejecutado la principal. Esto da posibilidades de negociación interesantes.

El Comandante permite activar un sistema ya activado para retirar la activación y dejarlo disponible para volver a activar.

Una infantería propia destruida reintegra recursos.

Estrategia

Activar el comandante lo antes posible, conseguir tecnología de Logística de Flota, para poder hacer dos turnos seguidos, coleccionar tokens e invertir mucho en liderazgo para disponer de tokens para reactivar sistemas.

Contra

Si han capturado el comandante, considerar la conveniencia de la activación.

Intentar no dejar Liderazgo disponible.

El Virus Nekro

Color: Rojo, Negro, Rosa

La estrategia de esta facción se basa en ir haciendo una selección de las mejores tecnologías de los vecinos. Esta facción sólo necesita matar una unidad para copiar una tecnología: no necesita ganar el combate.

La nave insignia permite a sus tropas de tierra luchar como naves.

Estrategia

Invertir acciones en realizar ataques donde se pueda garantizar al menos una nave destruida sobre facciones que tengan tecnologías aún no adquiridas.

Contra

Asegurar la frontera con el Virus con naves con habilidad Resistir Daño. Lo mismo en tierra, con Mecas. Al virus no le importa mucho ganar los combates, sino destruir algo.

En partidas con muchos jugadores, la peligrosidad aumenta.

La Red Mental L1z1x

Color: Negro, Azul, Rojo, Rosa

Facción orientada a las invasiones terrestres, con grandes capacidades de bombardeo. Una de sus tecnologías de facción permite investigar cualquier tecnología ignorando todos los requisitos.

Estrategia

Maximizar su ventaja en las invasiones avanzando continuamente.

Conseguir 4 acorazados para activar el comandante e ignorar los escudos planetarios siempre.

La nave insignia permite ignorar a los cazas en la asignación de hits.

Contra

Asegurar planetas importantes con grandes cantidades de infantería.

Vigilar la nave insignia para no usar pantallas de cazas en combates contra ella.

Los cañones aún se pueden usar contra naves y al comienzo de la invasión, aunque el escudo no funcione.

El Colectivo Naalu

Color: Verde, Amarillo, Naranja

Facción especializada en verlas venir. Siempre actúan primero, porque tienen un token especial de orden "0" y tienen habilidades que les permiten adelantarse a las acciones del resto de facciones. Además de eso, tienen unos cazas muy molones, con combate mejorado y, en su evolución, gastan la mitad de espacio cuando cuentan como flotas.

Estrategia

Hacer muchos cazas y evolucionar a nivel II lo antes posible. Combinado con la nave insignia, que permite que los cazas luchen en tierra, se hace una fuerza invasora considerable.

La tecnología de facción propia es de nivel tres y desfavorece los ataques enemigos, porque les hace perder un token de flota. No es una prioridad.

Los mecas previenen las descargas contra cazas, incluso siendo transportados.

Contra

Potenciar los anti-cazas, porque los Naalu los van a emplear incluso como fuerza de invasión, acompañados de algún carguero.

Atacarlos antes de que consigan su tecnología de facción.

Son escurridizos cuando tienen tokens de estrategia. Elegir bien el momento para atacarlos.

Arborec

Color: Verde, por narices

¿Qué le dice una infantería Arborec a otra cuando se encuentran en un transporte? “¡Qué pasa, tronco!

La característica principal de esta facción es que todas sus infanterías son unidades de producción 1 y la producción se hace después del movimiento y las invasiones, independientemente de que estén en tierra o en el espacio.

La nave insignia NO tiene producción, pero puede construir hasta 5 unidades tras activar el sistema en el que se encuentra. No se pueden aplicar habilidades ligadas a la construcción.

Estrategia

Acumular árboles (infantería) y hacerlos reproducir hasta el aburrimiento. Evolucionar la infantería a nivel II para reproducir el doble y con la posibilidad de recuperarlos cuando mueren. Cuesta mucho sacar a los Arborec de un sistema infestado de palos.

Contra

Si tienes un vecino Arborec, tienes que investigar el arma biológica para eliminar todas las unidades de tierra al conseguir un impacto. Podrían haberlo llamado Agente Naranja, pero lo dejaron en arma X-89.

Alianza Naaz-Rokha

Color: Verde, pero los Arborec tienen prioridad. Negro es el alternativo.

Los llaman los Indiana Jones del Twilight Imperium por sus habilidades para conseguir reliquias. Exploran muy bien.

Sus mecas combaten en el espacio también, aunque no aguantan daño en el espacio.

Combaten los líderes con su tecnología verde más cara para preparar los planetas que exploran.

Estrategia

Explorar y reexplorar para conseguir recursos y reliquias que puedan dar las ventajas para ganar la partida. Si consiguen convencer a los vecinos de que son pacíficos, pueden no necesitar combatir.

Contra

Hacerles pagar la paz. Dejarles en paz pero conseguir recursos de ellos. Ellos pueden conseguirlos con sus exploraciones. Ojo, las reliquias no se pueden comerciar, pero sí los fragmentos.

Los Fantasmas del cabo de Creuss

Color: Azul, Rosa

Facción muy móvil que debe espabilarse al principio de la partida, porque su habilidad de manipular los agujeros de gusano se va reduciendo según se explora el mapa. Ojo, puede poner sus agujeros generados en sistemas de la retaguardia que no tengan naves en ellos.

Van a vivir dentro o cerca de los agujeros de gusanos por el plus de movimiento y porque para ellos, los alfa y beta están conectados. Una vez por turno (agente), todos los agujeros están conectados para el Fantasma.

Su nave insignia es un generador de agujeros delta (ojo, no alfa ni beta ni gamma).

Los agujeros gamma no están conectados a los alfa y beta para los Fantasmas.

Estrategia

Los Fantasmas son una facción que elige con quién relacionarse. Si saben elegir bien, pueden conseguir beneficios.

Contra

Dejar destructores o cazas mejorados en los planetas de la retaguardia para evitar los agujeros de gusano por detrás. Superado este problema, los Fantasmas pierden cualquier ventaja.

Sardakk N'orr

Color: Negro, Rojo, Naranja

Son los bichos de Starship Troopers. Aplican +1 en todos los combates (pero no en cañones o cualquier cosa que no sean combates).

La habilidad del acorazado mejorado permite sacrificarlo para destruir dos naves enemigas **elegidas por el Bicho**. Eso hace los acorazados mejorados de los Bichos unas naves muy peligrosas.

El resto de las habilidades, meh.

Estrategia

¡Eres un bicho! ¡Mata, mata, mata! Pero no descuides ir rápido a por la Exotrirreme mejorada (así se llama su acorazado). Su tecnología de facción no es gran cosa.

Las estrellas de combate de los Bichos son pavorosas. Sólo fallan impactos con un 1 en el dado.

Contra

Pegarle mientras está flojo. Comienza sin ninguna tecnología, y eso es un punto bastante débil. Si consigue la Exotrirreme II... échale muchos cazas y purria para que se entretenga, porque cualquier nave grande la hará volar con la habilidad de kamicaze.

El Reino Xxcha

Color: Verde / Azul

Las tortugas espaciales, una facción muy defensiva pero que puede ir arrastrándose por el tablero para ampliar su zona vital. Y cuesta mucho sacarlos de donde han llegado.

Como habilidades de facción tienen:

1. **Acuerdos de Paz:** Permite a Xxcha tomar el control de planetas adyacentes a los suyos sin necesidad de combate.
2. **Quash:** Permite descartar una agenda y revelar una nueva.

Sus tecnologías particulares:

1. **Entrenamiento Instintivo:** Cuando otro jugador juega una carta de acción, puedes agotar esta carta: Gasta 1 ficha de tu reserva de estrategia para cancelar esa carta de acción.
2. **Campo de Anulación:** Permite cancelar una acción de otro jugador.

Otras habilidades nativas:

1. **Nave insignia:** Lleva 3 cañones espaciales a 5 y puede disparar a sistemas adyacentes sin SDP II. Los Mecas también llevan cañones.
2. **Promissory Note de Favor Político:** Es la habilidad de Quash cedida a otro jugador. El token que se consume es del jugador Xxcha.

Estrategia

1. **Defensa y Diplomacia:** Xxcha es una facción defensiva y diplomática. Enfócate en construir una red de planetas fuertemente defendidos y utiliza tus habilidades diplomáticas para evitar conflictos innecesarios.
2. **Control de Agendas:** Utiliza la habilidad Quash para controlar las agendas del juego y asegurarte de que las que te benefician se mantengan activas.
3. **Tecnologías:** Son cruciales para interrumpir las estrategias de tus oponentes y proteger tus propios planes.
4. **Cañones Espaciales:** Para defender tu territorio y atacar a los enemigos que se acerquen demasiado.

Contra

1. **Ataques Sorpresa:** Dado que Xxcha es una facción defensiva, los ataques sorpresa pueden ser efectivos para desestabilizar su posición.
2. **Control de Agendas:** Intenta mantener las agendas que benefician a Xxcha fuera del juego para limitar su capacidad de controlar el tablero.
3. **Movilidad:** Mantén una flota móvil para evitar que Xxcha establezca una defensa sólida en un área específica.

La Coalición Mentak

Colores: Naranja / Negro / Amarillo

La facción de los mendigos espaciales. Le gusta hacer amigos por el mundo y ser vecino de todos.

Sus habilidades de facción son:

1. **Emboscada (AMBUSH):** Disparo oportunista de hasta 2 cruceros o destructores antes del combate.
2. **Pillaje (PILLAGE):** Cuando un vecino mueve mercancías, si tiene 3 o más se le pierde una y se la encuentran los Mentak.

Como tecnologías de facción:

1. **Operaciones de Salvamento (Salvage Operations):** Se gana una mercancía después de un combate. Y si ha sido victorioso, se puede construir una nave de cualquier tipo destruido.
2. **Cálculo espejo:** las mercancías valen doble.

Otras habilidades:

1. **Promissory Note de Protección (Promise of Protection):** Protege contra el pillaje.
2. La nave insignia y los mecas impiden sostener daños.

Estrategia

1. **Estrategia Agresiva:** Mentak es una facción agresiva y oportunista. Enfócate en construir una flota fuerte y utilizar tus habilidades para atacar y saquear a tus oponentes.
2. **Control de Bienes Comerciales:** Utiliza tu habilidad de Pillaje para interrumpir las estrategias económicas de tus oponentes y obtener recursos adicionales.
3. **Operaciones de Salvamento:** Aprovecha esta habilidad para mantener una presencia fuerte en los sistemas adyacentes después de los combates.
4. **Negociación y Alianzas:** Usa tu Promissory Note de Protección para negociar con otros jugadores y proteger tus intereses.

Contra

1. **Defensa Rápida:** Dado que Mentak es una facción agresiva, es crucial tener una defensa sólida y estar preparado para responder rápidamente a sus ataques.
2. **Control de Bienes Comerciales:** Intenta mantener tus bienes comerciales seguros y evita que Mentak los saquee.
3. **Movilidad:** Mantén una flota móvil para evitar que Mentak establezca una defensa sólida en un área específica.

Los Nómadas

Colores: Azul / Púrpura

La facción de los hippies espaciales. Habilidades buenrollistas y tres agentes.

Sus habilidades de facción son:

1. **La Compañía (The Company):** Tienen tres agentes.
2. **Visión del Futuro (Futuresight):** Gana una mercancía si acierta el resultado de una votación.
3. La nave insignia se considera adyacente a cualquiera de sus mecas.

Tecnología:

1. **Traje de mando temporal:** Puede recuperar un agente usado propio o de cualquier otro jugador. Eso sí, la carta se gasta.

Estrategia

1. **Flexibilidad de Comando:** Aprovecha las habilidades de tus muchos agentes.
2. **Movilidad y Expansión:** Mantén una presencia móvil y expansiva en el tablero, aprovechando la habilidad de la nave insignia.
3. **Negociación y Diplomacia:** Utiliza tus habilidades para negociar con otros jugadores y asegurar tus intereses sin recurrir a conflictos directos.

Contra

1. **Anticipar Movimientos:** Dado su alto grado de flexibilidad, es crucial anticipar los movimientos de Los Nómadas y preparar tus defensas en consecuencia.
2. **Defensas Sólidas:** Mantén bien defendidos tus sistemas clave para evitar ataques sorpresa y despliegues estratégicos de Los Nómadas.

Los Emiratos de Hacan

Colores: Amarillo / Naranja

La facción más comercial de todas las existentes. Son como unos Ferengi con melenas.

Sus habilidades nativas son:

1. **Comercio Guild (Guild Trade):** Puedes realizar transacciones con cualquier jugador, no solo con tus vecinos.
2. **Maestros del comercio:** Pueden usar la habilidad secundaria de Comercio sin gastar token.
3. **Árbitros:** Pueden negociar con cartas de acción.

Otras habilidades:

1. **Promissory Note de Alianza Comercial (Trade Alliance):** Permite comerciar con cualquiera.
2. Con la nave insignia, puede gastar una mercancía para sumar 1 a un dado. Se puede hacer con todos los dados del combate, pero sólo una vez por dado.

Estrategia

1. **Dominio Económico:** Aprovecha tus habilidades comerciales para generar una economía fuerte, intercambiando bienes y recursos con cualquier jugador en el tablero.
2. **Negociación:** Usa tu capacidad de negociar con todos los jugadores para obtener ventajas estratégicas y construir alianzas que te beneficien a largo plazo.
3. **Expansión Rápida:** Utiliza tus recursos económicos para expandirte rápidamente y asegurar sistemas clave en el tablero.

Contra

1. **Control Económico:** Intenta limitar las oportunidades de Hacan para comerciar y negociar, bloqueando sus rutas comerciales y evitando transacciones con ellos.
2. **Ataques Sorpresa:** Aprovecha la movilidad y la sorpresa para atacar los sistemas clave de Hacan y desestabilizar su economía.
3. **Defensas Sólidas:** Mantén tus sistemas bien defendidos para evitar que Hacan utilice su superioridad económica para expandirse agresivamente.