



Gli Alien sono una misteriosa civiltà che minaccia di distruggere il fragile equilibrio di forze sulla Terra. Se ne ignorano le origini, ma il loro atteggiamento ostile nei primi approcci con il resto delle civiltà conferma che questi costituiscono una minaccia molto più grave del previsto.

Le orde degli Alien sono formate da varie speci, geneticamente modificate e ciberneticamente migliorate per servire come schiavi e soldati una sola specie dominante: i Jaar Lash.

Alien Master



Nella maggior parte dei rapporti sulle forze aliene, il loro capo spicca sul resto. Dispone di abilità sia offensive che curative, completate da uno scudo d'energia.

► Caratteristiche principali

- Capo Della razza
- Gran capacità di danno
- Combo d'attacco/cura
- Attacco AoE

► Abilità dell'Alien Master:



• **Scudo di plasma:** uno scudo d'energia personale riduce il danno ricevuto e in determinate occasioni può perfino deviare la totalità del danno di un attacco.



• **Assorbimento:** l'alien Master emette un raggio di luce soprannaturale che sottrae la vita dell'obiettivo e delle unità nemiche vicine.



• **Nova delle profondità:** si tratta di un gran vortice d'energia instabile che causa un forte danno sia agli organismi biologici che alle macchine che si trovano nell'area interessata.

Arbiter



L'Arbiter è attrezzato di un'arma a lungo raggio ed esercita una funzione fondamentale come supporto d'artiglieria. Il suo punto debole è il combattimento corpo a corpo, in cambio però gode di una capacità soprannaturale nel causare panico ad un gruppo di nemici.

► Caratteristiche principali

- Ufficiale
- Lungo raggio
- Controllo di massa

► Abilità dell'Arbiter:



• **Precisione a distanza:** gli spari dell'Arbiter assestano un danno letale a lunga distanza, ma la sua efficacia scende drasticamente nel combattimento a corta distanza.



• **Sparo a catena:** in certe occasioni l'arma dell'Arbiter causa una reazione a catena, danneggiando vari obiettivi vicini con un solo attacco.



• **Colpo del terrore:** l'alien utilizza le sue abilità psichiche per creare panico nella mente dei nemici organici per un certo periodo di tempo. Quelli che vengono colpiti disubbidiscono agli ordini del loro capo e corrono in modo disordinato, offrendo al nemico un bersaglio perfetto.

Dominator



Il Dominator è un ufficiale capace di paralizzare i suoi nemici ed esaurirne l'energia. Dispone inoltre di una buona potenza di fuoco e la sua arma è capace di penetrare ogni tipo di armatura.

► Caratteristiche principali

- Ufficiale
- Ignora l'armatura nemica
- Può assorbire l'energia del nemico
- Controllo di massa

► Abilità del Dominator:



• **Colpo paralizzante:** in certe occasioni gli spari stordiscono il loro obiettivo e gli infliggono il doppio del danno.



• **Raggio distruttivo:** lo sparo dell'arma del Dominator è a volte capace di penetrare ogni tipo di armatura



• **Catena dimensionale:** il Dominator è attrezzato di una tecnologia che rinchioda i suoi nemici in un campo statico. Finché l'effetto dura, rimangono storditi ed il danno che ne ricevono si raddoppia.



• **Cortocircuito:** il Dominator emette un'onda espansiva istantanea che riduce il potere di tutte le unità nemiche circostanti.

Manipulator



Unità di cura i cui attacchi s'impadroniscono dell'energia del nemico per poi distribuirla tra gli alleati vicini. Può generare un vortice di cura che rigenera la salute delle unità alleate per alcuni secondi.

► Caratteristiche principali

- Ufficiale
- Capacità curativa
- Sottrae la vita del nemico

► Abilità del Manipulator:



• **Sanguisuga vitale:** ad ogni attacco, il Manipulator ruba parte della forza del suo obiettivo e la distribuisce tra le unità amiche vicine.



• **Buco nero:** il Manipulator invoca un tornado di oscurità che trasmette la vita alle unità vicine alleate.

Harvester



Si tratta di una delle unità aliene più potenti. Dispone di una spessa armatura e di affilati coltelli che si estendono dalle sue mani. La sua attrezzatura gli permette di colpire con incredibile forza vari bersagli con un solo colpo e raggiungere con i suoi coltelli carne, ossa e armatura in ugual misura.

► Caratteristiche principali

- Ufficiale
- Eccellente combattente nel corpo a corpo
- Può curarsi da sé

► Abilità dell'Harvester:



• **Onda paralizzante:** in determinate occasioni l'Harvester realizza una manovra di combattimento che gli permette di colpire e stordire vari nemici contemporaneamente.



• **Campo paralizzante:** un campo di forza rallenta tutti i nemici che si trovano nelle vicinanze.



• **Ondata di vitalità:** gli Harvester dispongono di avanzati dispositivi curativi incorporati nella propria possente attrezzatura, cosa che gli permette di guarire all'istante perfino dalle ferite più gravi.

Trisat



Geneticamente migliorati a partire da una specie schiava, si tratta di un'unità specializzata nel combattimento corpo a corpo. La sua efficacia aumenta con l'esperienza. Maggiori sono i colpi riusciti che assesta, maggiore sarà il danno che provoca.

► Caratteristiche principali

- Unità base di combattimento corpo a corpo.
- Rallenta i nemici.

► Abilità dei Trisat:



• **Furore:** dopo aver inflitto dei danni considerevoli, i Trisat entrano in una smania di sangue che aumenta il potere d'attacco e l'efficacia della sua armatura. Quest'effetto è cumulativo.



• **Campo paralizzante:** il Trisat proietta un campo simile a quello dell'Harvester, rallentando i nemici vicini.

Tritech



Il Tritech è l'unità più comune. Dispone di un alto livello di danno e di un ampio raggio; compensa la sua armatura relativamente debole con la capacità di rubare energia sparando contro i suoi obiettivi.

► Caratteristiche principali

- Unità regolare base
- Buon attacco a lungo raggio
- Si cura da sé mentre attacca

► Abilità del Tritech:



• **Retroalimentazione:** mentre spara, il Tritech è capace di estrarre la vita del suo obiettivo per curare sé stesso.

Shifter



Gli attacchi di questa unità possono indebolire il nemico e perfino sottrargli energia. Il suo scudo può clonarsi da solo per essere utilizzato da un Trisat o un Tritech vicino. Per riprodursi, può inoltre produrre delle uova ("Hatchling").

► Caratteristiche principali

- Indebolisce gli attacchi nemici
- Esaurisce l'energia degli avversari
- Fornisce uno scudo difensivo ad unità di livello inferiore
- Può creare unità di combattimento corpo a corpo

► Abilità dello Shifter:



• **Indebolimento:** lo Shifter può sparare delle munizioni speciali sui nemici vicini all'obiettivo, riducendo in breve tempo il danno che questi infliggono.



• **Fuga d'energia:** l'attacco per difetto di questa creatura permette di ridurre la potenza del suo obiettivo.



• **Scudo clonico:** lo Shifter dispone di uno scudo molto avanzato che clona se stesso per assorbire l'energia di un attacco. Ciò aiuta a proteggere i Trisat o Tritech vicini.



• **Coltura:** lo Shifter può deporre istantaneamente un piccolo gruppo di uova nel campo di battaglia; tali creature attaccheranno tutti i nemici vicini.

Overseer



L'Overseer è capace di mutare per adattarsi a diverse tattiche sul campo di battaglia. Il suo attacco è debole e la sua velocità di sparo media, ma può attaccare da una grande distanza. Può inoltre rigenerare l'energia degli alleati che si trovano all'interno della sua area d'influenza.

► Caratteristiche principali

- Può alternarsi tra due forme corporee
- Capace di ricaricare l'energia degli alleati
- Potente attacco

► Abilità dell'Overseer



• **Mutazione:** l'Overseer può tramutarsi in "Power Overseer" o in "Field Overseer".



• **Campo di ricarica (sotto forma di Power Overseer):** il "Power Overseer" ricarica costantemente l'energia delle unità alleate vicine.



• **Scudo di plasma (sotto forma di Overseer di Campo):** in questa forma, l'Overseer non carica altre unità, ma ne utilizza le riserve per creare uno scudo simile a quello dell'Alien Master alieno.

EDIFICI



► Portale

Quest'edificio è la struttura di campo più comune delle forze aliene. Si evolve partendo dalla sua più piccola struttura, e serve per molteplici scopi.

Le sue Abilità sono le seguenti:

- **Generare uova** – Il Portale crea attorno a sé delle grandi uova che offrono da difesa all'edificio principale.
- **Campo di decelerazione** – Le truppe che si avvicinano ad un Portale subiscono un progressivo rallentamento nei movimenti.
- **Campo di Corruzione** – Il Portale emette una radiazione che danneggia costantemente tutti i nemici che si trovano nelle vicinanze.
- **Infestare** – Gli Alien inviano delle nanomacchine mortali che infestano i giacimenti di xenolite e impediscono il loro sfruttamento. Trascorso un determinato periodo di tempo, il giacimento torna ad essere disponibile per essere utilizzato.
- **Ordinare Unità** – Quest'edificio può creare ogni tipo di unità regolare. Può anche teletrasportare un nuovo Alien Master se il precedente cade in combattimento.

► Nido



Il Riproduttore attinge xenolite dal deposito in cui è stato costruito. A differenza dell'Estrattore Minerario e del Santuario, può produrre unità militari, anche se esclusivamente di livello inferiore. Può essere costruito da un Alien Master vicino, ma anche a distanza da un Portale esistente.

Le sue Abilità sono le seguenti:

- **Riprodurre uova** – Come il Portale, il Riproduttore semina delle Uova attorno a sé, anche se in quantità minori.
- **Migliorare il Portale** – Il Riproduttore può trasformarsi in un Portale.
- **Chiedere Unità** – La struttura può riprodurre unità di fanteria di livello inferiore (Trisat e Trittech) e teletrasportare un nuovo Alien Master.

► AZIONI GLOBALI

• Raggio del teletrasporto



Gli Alien dispongono della propria tecnologia per teletrasportare tutte le unità vicine all'Alien Master in un altro luogo del campo di battaglia.

• Terrore



Gli Alien sono capaci di concentrare il loro potere mentale in un'area precisa facendo in modo che le unità nemiche d'origine organica perdano il controllo e corrano prese dal panico, sparando in modo caotico.

• Piaga



A volte i rapporti parlano di orde di creature che appaiono dal nulla. Sembra che gli alien possano convocarle dove desiderano, ma non possono impartirgli ordini specifici; le creature saltano addosso al nemico e improvvisamente lo attaccano.