

INSIDER- INFORMATION

Nachdem eine Agenda aufgedeckt worden ist:

Sieh dir die oberste Karte des Agendastapels an.

M'aban gähnte. Schon wieder ein Filibuster. Politik konnte so öde sein. Abgesehen davon wusste sie bereits, wie es ausgehen würde. Nicht gut. Überhaupt nicht gut...

PLAGIAT

AKTION: Gib 5 Einfluss aus und wähle eine nicht fraktionsspezifische Technologie im Besitz eines deiner Nachbarn aus; erhalte die ausgewählte Technologie.

Die Yssaril-Spione übergaben ihre Beute an Connor, der sie mit einem grimmigen Lächeln an die Sol-Ingenieure weiterreichte. „Und jetzt, Jungs“, sagte er mit einer Hand am Gewehr, „kümmern wir uns um die lästigen Mitwisser...“

MASTERPLAN

Nachdem du eine Aktion durchgeführt hast:

Du darfst in diesem Zug eine zusätzliche Aktion durchführen.

Viktor faltete seine langen Finger und setzte ein grausames Lächeln auf. Unlenn würde stolz auf ihn sein. Er hatte seinen Ruf als Taktiker wohlverdient; selbst Bauern konnten Könige schlagen.

SAMMELN

Nachdem du ein System aktiviert hast, das Schiffe eines anderen Spielers enthält:

Platziere 2 Kommandomarker aus deinem Nachschub in deinen Flottenpool.

Der Vormarsch der Föderation würde nicht enden – nicht heute. Claire schaltete auf alle offenen Kanäle. Dann erhob sie die Stimme, fest und feurig: „Freundinnen und Freunde! Am heutigen Tage werden unsere Namen in die Geschichte eingehen!“

STÖRFREQUENZ

Nachdem ein anderer Spieler für BOMBARDEMENT, WELTRAUMKANONE oder JÄGERABWEHR gewürfelt hat:

Der Spieler wirft alle seine Würfel neu.

„Das lasse ich mir von diesem Gesindel nicht gefallen!“, knurrte Feng, als sich sein mysteriöser Begleiter in das Navigationssystem einklinkte. Die Memoria flackerte und tauchte andernorts wieder auf. Der Schuss ging ins Leere.

LOGISTIK- VORPOSTEN

Nachdem ein anderer Spieler ein System aktiviert hat, das deine Einheiten enthält:

Du erhältst 3 Handelswaren. Wähle dann einen anderen Spieler aus, der 1 Handelsware erhält.

Alle Augen waren auf den immer dunkler werdenden Himmel gerichtet, als die letzten Laster durchs Tor rollten. „Bucht das ein und schickt die letzte Lieferung an unsere Verbündeten!“, schrie Harrugh über den Motorenlärm.

JÄGER- EINBERUFUNG

AKTION: Platziere in jedes System, das mindestens 1 deiner Raumwerften oder Einheiten mit Kapazität enthält, 1 Jäger aus deinem Nachschub; sie dürfen nicht in Systeme platziert werden, die Schiffe anderer Spieler enthalten.

Mit einem Lächeln auf den Lippen ließ Tesla ihre Jagdmaschine vom Flugdeck starten – endlich würde sie diesem verdammten Burggrafen die Überlegenheit der Naalu-Pilotinnen im Nahkampf demonstrieren. „Bereitmachen“, zischelte sie in ihr Funkgerät.

BLITZANGRIFF

Zu Beginn eines Einmarsches:

Jedes deiner Nicht-Jäger-Schiffe ohne BOMBARDEMENT im aktiven System erhält bis zum Ende des Einmarsches BOMBARDEMENT 6.

„D-das entspricht nicht dem Verwendungszweck. D-die Idee ist v-verdammt mies“, murmelte Tai händeringend. „Klar ist sie das“, erwiderte Dart grinsend und hämmerte mit der Faust auf die Entriegelung. „Aber wir haben hier eine sechzig Kilotonnen schwere, Überraschung“ und nichts zu verlieren!“

ENERGIENUTZUNG

Nachdem du eine Anomalie aktiviert hast:

Fülle deine Massenprodukte auf.

„Früher war die Manipulation des Kosmos allein den Göttern vorbehalten.“ Rowl spuckte auf den Boden, als seine Maschine unter lautem Getöse ansprang. „Heute ist das anders.“

GEHACKTE WAHL

Nachdem eine Agenda aufgedeckt worden ist:

Während dieser Agenda beginnt die Abstimmung mit dem Spieler zur Rechten des Sprechers und geht dann gegen den Uhrzeigersinn weiter.

EURE [ID UNBEKANT] POLITISCHEN SPIELCHEN SIND VERGEBENS<< [VAR:42687] ORDNUNG ENTSTEHT AUS [VAR:89001] CHAOS<< WIR ALLEIN ENTSCHEIDEN ÜBER DEN AUSGANG DER WAHL<<

REFLEKTIERENDE SCHILDE

Sobald eines deiner Schiffe während eines Kampfes SCHADENSRESISTENZ verwendet:

Erziele 2 Treffer gegen die Schiffe deines Gegners im aktiven System.

Prit kletterte auf Heshs Schulter und applaudierte schadenfroh, als ihre Entropiefeld-Schilde die Söldnerschiffe in Stücke sprengten.

VERKLEIDUNG

AKTION: Gib 3 Einfluss aus, um 1 geheimen Auftrag zu ziehen.

„Außerdem“, fuhr Connor amüsiert fort. „Mir wurde gerade zwischen Tür und Angel etwas in die Hand gedrückt. Ich glaube, es war für unseren lieben Freund Sucaban bestimmt. Sicher fällt uns eine gute Verwendung dafür ein.“

SONNENERUPTION

Nachdem du ein System aktiviert hast:

Während dieser Bewegung dürfen andere Spieler nicht WELTRAUMKANONE gegen deine Schiffe verwenden.

Meian war auf einen Kampf gefasst, als die Flotte das Ordinian-System erreichte, aber es warteten keine Valefar-Drohnschiffe auf sie. Der Schachzug mit der Sonneneruption war gelungen – man hatte sie nicht bemerkt.

SANKTION

Nachdem eine Agenda aufgedeckt worden ist:

Du darfst über diese Agenda nicht abstimmen. Gib eine Prognose über den Ausgang der Abstimmung ab. Falls deine Prognose korrekt ist, legt jeder Spieler, der für den Ausgang gestimmt hat, 1 Kommandomarker aus seinem Flottenpool in seinen Nachschub zurück.

Sanktionen sind ein zweischneidiges Schwert.

GEGENSCHLAG

Nachdem ein Spieler ein System aktiviert hat, das 1 deiner Kommandomarker enthält:

Lege den Kommandomarker in deinen Taktikpool zurück.

„Das Problem mit der Loyalität ist...“, sinnierte Viktor und drehte eine der Schachfiguren zu sich um. „... sie ist käuflich.“

PHANTOM-EINHEIT

Nachdem ein Spieler Einheiten entsandt hat, um auf einem von dir kontrollierten Planeten zu landen:

Bewege beliebig viele Bodentruppen von einem beliebigen Planeten, den du im aktiven System kontrollierst, auf einen beliebigen anderen Planeten, den du im aktiven System kontrollierst.

Das L1-Vorauskommando hatte erwartet, den Außenposten verlassen vorzufinden. Stattdessen fanden sie – zu ihrem Unglück – Connor.



KRIEGS-MASCHINERIE

Sobald mindestens 1 deiner Einheiten PRODUKTION verwendet:

Wende +4 auf den Gesamt-PRODUKTIONSWERT deiner Einheiten an und verringere die Gesamtkosten der produzierten Einheiten um 1.

„Die Reparatur hätte Wochen gedauert, wenn du das falsch herum betrieben hättest“, wetterte Varish und drehte die riesige Superkondensatorbatterie herum. „Alles klar, werft ihn an!“

KRIEGS-MASCHINERIE

Sobald mindestens 1 deiner Einheiten PRODUKTION verwendet:

Wende +4 auf den Gesamt-PRODUKTIONSWERT deiner Einheiten an und verringere die Gesamtkosten der produzierten Einheiten um 1.

Die ganze Station vibrierte, als das Gerät stotternd ansprang. Ein hochfrequentes Summen ließ Varishs Ohren klingeln. „Mikro-Würmlöcher zirkulieren bei 19 Kilohertz“, las Cole ab. „Das Entropiefeld ist stabil.“

KRIEGS-MASCHINERIE

Sobald mindestens 1 deiner Einheiten PRODUKTION verwendet:

Wende +4 auf den Gesamt-PRODUKTIONSWERT deiner Einheiten an und verringere die Gesamtkosten der produzierten Einheiten um 1.

Die vollautomatischen Fabrikanlagen liefen zu ungeahnten Höchstleistungen auf, die Lichter flackerten und die Montagedorhnen mussten ihr Tempo steigern, um überhaupt hinterherzukommen.

KRIEGS-MASCHINERIE

Sobald mindestens 1 deiner Einheiten PRODUKTION verwendet:

Wende +4 auf den Gesamt-PRODUKTIONSWERT deiner Einheiten an und verringere die Gesamtkosten der produzierten Einheiten um 1.

„Varish, die Commander können jetzt Kontakt zur Tetriarchie aufnehmen. Sagt ihnen, die neuen Jägerstaffeln werden früher als geplant fertig sein und den Budgetrahmen nicht ausschöpfen.“

??? AUSNAHMEFEHLER ???
DAS NEKRO-VIRUS

Andere Spieler dürfen keine Schiffe durch Systeme hindurchbewegen, die deine Gebäude enthalten.

Jeder Planet, der mindestens 1 deiner Gebäude enthält, erhält die Fähigkeit PRODUKTION 1, als ob er eine Einheit wäre.

MAGMUS-REAKTOR Ω
DIE GLUT VON MUAAT

Deine Schiffe können sich in Supernovae hineinbewegen.

Jede Supernova, die mindestens 1 deiner Einheiten enthält, erhält die Fähigkeit PRODUKTION 5, als ob sie eine deiner Einheiten wäre.

WURMLOCH-GENERATOR Ω
DIE GEISTER VON CREUSS

AKTION: Erschöpfe diese Karte, um einen Wurmlochmarker der Creuss entweder in ein System, das einen von dir kontrollierten Planeten enthält, oder in ein Nicht-Heimat-System, das keine Schiffe anderer Spieler enthält, zu bewegen oder platzieren.

YIN-ZENTRIFUGE Ω
DIE YIN-BRUDERSCHAFT

Nachdem du Einheiten produziert hast, platziere bis zu 2 Infanterie aus deinem Nachschub auf einen beliebigen von dir kontrollierten Planeten oder in einen beliebigen Weltraumbereich, der mindestens 1 deiner Schiffe enthält.

???? GEHEIM_???
NEKRO-ZERSTÖRER

Sobald diese Einheit JÄGERABWEHR verwendet, zerstört jedes Ergebnis von 9 oder 10 zudem eine Infanterie deines Gegners im Weltraumbereich des aktiven Systems.

→ JÄGERABWEHR 6 (X3)

1	7	2	1
KOSTEN	KAMPF	BEWEGUNG	KAPAZITÄT

ZUSCHUSS FÜR DIE KRIEGSKASSE Ω

Nachdem du und dein Gegner während eines Raumkampfes gewürfelt habt:

Du darfst alle Würfel deines Gegners neu werfen.

Du darfst beliebig viele deiner Würfel neu werfen.

Dann gibst du diese Karte an den Letnev-Spieler zurück.

GRAUBRAND-MUTAGEN Ω

Zu Beginn eines Bodenkampfes gegen 2 oder mehr Bodentruppen, die nicht vom Yin-Spieler kontrolliert werden:

Ersetze 1 Infanterie deines Gegners durch 1 Infanterie aus deinem Nachschub.

Dann gibst du diese Karte an den Yin-Spieler zurück.

WACHSTUMS-HEMMER Ω

Nachdem ein anderer Spieler Schiffe in ein System bewegt hat, das mindestens 1 deiner Einheiten enthält:

Du darfst 1 Kommandomarker aus dem Nachschub des Spielers in ein beliebiges Nicht-Heimat-System platzieren.

Dann gibst du diese Karte an den Arborec-Spieler zurück.

DULDUNG Ω

Sobald der Winnu-Spieler eine Strategiekarte abhandelt:

Du musst keinen Kommandomarker ausgeben oder platzieren, um die Sekundärfähigkeit der Strategiekarte abzuhandeln.

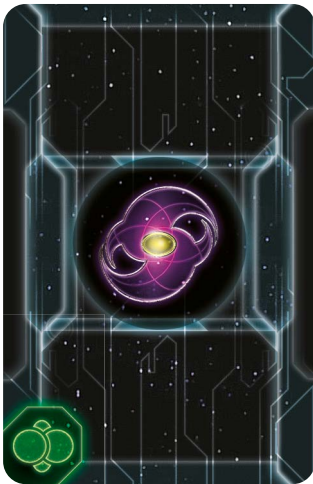
Dann gibst du diese Karte an den Winnu-Spieler zurück.

KYBERNETISCHE IMPLANTATE Ω

Sobald du während der Statusphase Kommandomarker erhältst:

Du erhältst 1 zusätzlichen Kommandomarker.

Dann gibst du diese Karte an den L1Z1X-Spieler zurück.



BAKTERIELLER KAMPFSTOFF X-89 Ω ?

Nachdem 1 oder mehrere deiner Einheiten BOMBARDMENT gegen einen Planeten verwendet haben, falls mindestens 1 Infanterie deines Gegners zerstört wurde, darfst du jede Infanterie deines Gegners auf jenem Planeten zerstören.



BAKTERIELLER KAMPFSTOFF X-89 Ω ?

Nachdem 1 oder mehrere deiner Einheiten BOMBARDMENT gegen einen Planeten verwendet haben, falls mindestens 1 Infanterie deines Gegners zerstört wurde, darfst du jede Infanterie deines Gegners auf jenem Planeten zerstören.



MAGEN-ABWEHRSCHIRM Ω ?

Zu Beginn eines Bodenkampfes auf einem Planeten, der mindestens 1 deiner Gebäude enthält, darfst du 1 Treffer erzielen und ihn einer der Bodentruppen deines Gegners zuweisen.



MAGEN-ABWEHRSCHIRM Ω ?

Zu Beginn eines Bodenkampfes auf einem Planeten, der mindestens 1 deiner Gebäude enthält, darfst du 1 Treffer erzielen und ihn einer der Bodentruppen deines Gegners zuweisen.



BAKTERIELLER KAMPFSTOFF X-89 Ω ?

Nachdem 1 oder mehrere deiner Einheiten BOMBARDMENT gegen einen Planeten verwendet haben, falls mindestens 1 Infanterie deines Gegners zerstört wurde, darfst du jede Infanterie deines Gegners auf jenem Planeten zerstören.



BAKTERIELLER KAMPFSTOFF X-89 Ω ?

Nachdem 1 oder mehrere deiner Einheiten BOMBARDMENT gegen einen Planeten verwendet haben, falls mindestens 1 Infanterie deines Gegners zerstört wurde, darfst du jede Infanterie deines Gegners auf jenem Planeten zerstören.



MAGEN-ABWEHRSCHIRM Ω ?

Zu Beginn eines Bodenkampfes auf einem Planeten, der mindestens 1 deiner Gebäude enthält, darfst du 1 Treffer erzielen und ihn einer der Bodentruppen deines Gegners zuweisen.



MAGEN-ABWEHRSCHIRM Ω ?

Zu Beginn eines Bodenkampfes auf einem Planeten, der mindestens 1 deiner Gebäude enthält, darfst du 1 Treffer erzielen und ihn einer der Bodentruppen deines Gegners zuweisen.



BAKTERIELLER KAMPFSTOFF X-89 Ω ?

Nachdem 1 oder mehrere deiner Einheiten BOMBARDMENT gegen einen Planeten verwendet haben, falls mindestens 1 Infanterie deines Gegners zerstört wurde, darfst du jede Infanterie deines Gegners auf jenem Planeten zerstören.



BAKTERIELLER KAMPFSTOFF X-89 Ω ?

Nachdem 1 oder mehrere deiner Einheiten BOMBARDMENT gegen einen Planeten verwendet haben, falls mindestens 1 Infanterie deines Gegners zerstört wurde, darfst du jede Infanterie deines Gegners auf jenem Planeten zerstören.



MAGEN-ABWEHRSCHIRM Ω ?

Zu Beginn eines Bodenkampfes auf einem Planeten, der mindestens 1 deiner Gebäude enthält, darfst du 1 Treffer erzielen und ihn einer der Bodentruppen deines Gegners zuweisen.



MAGEN-ABWEHRSCHIRM Ω ?

Zu Beginn eines Bodenkampfes auf einem Planeten, der mindestens 1 deiner Gebäude enthält, darfst du 1 Treffer erzielen und ihn einer der Bodentruppen deines Gegners zuweisen.



BAKTERIELLER KAMPFSTOFF X-89 Ω ?

Nachdem 1 oder mehrere deiner Einheiten BOMBARDMENT gegen einen Planeten verwendet haben, falls mindestens 1 Infanterie deines Gegners zerstört wurde, darfst du jede Infanterie deines Gegners auf jenem Planeten zerstören.



BAKTERIELLER KAMPFSTOFF X-89 Ω ?

Nachdem 1 oder mehrere deiner Einheiten BOMBARDMENT gegen einen Planeten verwendet haben, falls mindestens 1 Infanterie deines Gegners zerstört wurde, darfst du jede Infanterie deines Gegners auf jenem Planeten zerstören.



MAGEN-ABWEHRSCHIRM Ω ?

Zu Beginn eines Bodenkampfes auf einem Planeten, der mindestens 1 deiner Gebäude enthält, darfst du 1 Treffer erzielen und ihn einer der Bodentruppen deines Gegners zuweisen.



MAGEN-ABWEHRSCHIRM Ω ?

Zu Beginn eines Bodenkampfes auf einem Planeten, der mindestens 1 deiner Gebäude enthält, darfst du 1 Treffer erzielen und ihn einer der Bodentruppen deines Gegners zuweisen.





DIPLOMATIE

2

PRIMÄRFÄHIGKEIT:

- ♦ Wähle 1 System aus (außer dem Mecatol-Rex-System), das einen von dir kontrollierten Planeten enthält; jeder andere Spieler platziert einen Kommandomarker aus seinem Nachschub in dem ausgewählten System. Dann machst bis zu 2 erschöpfte Planeten, die du kontrollierst, spielbereit.

SEKUNDÄRFÄHIGKEIT:

- ♦ Gib 1 Marker aus deinem Strategiepool aus, um bis zu 2 erschöpfte Planeten, die du kontrollierst, spielbereit zu machen.

