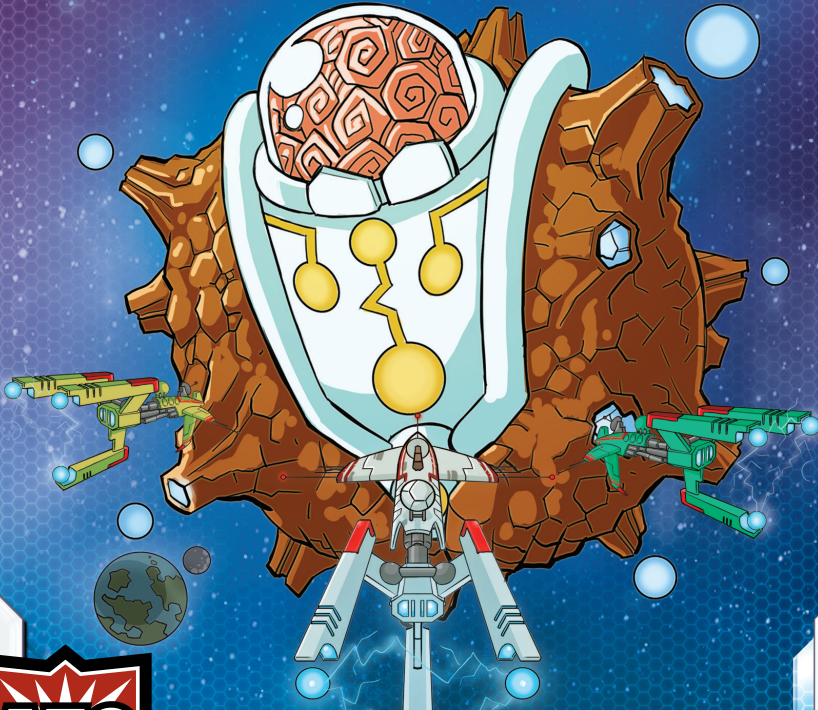


JOHN D. CLAIR

SPACE BASE™

SAGA-ERWEITERUNG 1



WELTRAUM-
HANDBUCH

DER AUFSTIEG DES
FREMDEN PLUTO

SPACE BASE™

Dies ist eine Erweiterung zu Space Base. Zum Spielen wird ein Grundspiel benötigt.

CREDITS

Autor: John D. Clair

Herausgeber: John Zinser

Projektdirektion: Nicolas Bongiu

Projektleitung: Erik-Jason Yaple

Entwicklung der Spielwelten: Erik-Jason Yaple

Story: John D. Clair

Texte: Shawn Carman

Produktion: David Lepore

Illustrationen: Chris Walton

Grafikdesign: Kris Aubin

Künstlerische Leitung: Erik-Jason Yaple

Spielanleitung: John D. Clair und Erik-Jason Yaple

Redaktion: Darla Kennerud

Lektorat: Kaz Nyborg-Andersen, Nicolas Bongiu, Mark Harbison und Mark Wootton

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Veronika Stallmann

Redaktion und Lektorat: Christian Kox, Veronika Stallmann und Franziska Wolf

Satz und Layout: Max Breidenbach

TESTSPIELER

Andy McGuire

Anthony Schaeffer

Alex Daar

Ben Lesel

Chris Buckley

Csilla Clair

Daniel Lepore

David Lepore

Eric Martinez

Erik-Jason Yaple

Eva Balogh

Katalin Balogh

Kaz Nyborg-Andersen

Mara Kenyon

Mark Harbison

Michael Kutan

Nye Green

Rhys Green

Sean Growley

Yan Yan

Zoe Stanton

John Zinser



© 2019 Alderac Entertainment Group. Alle Rechte vorbehalten.
Space Base, Shy Pluto und alle zugehörigen Marken sind ™ oder ©
und © der Alderac Entertainment Group, Inc.

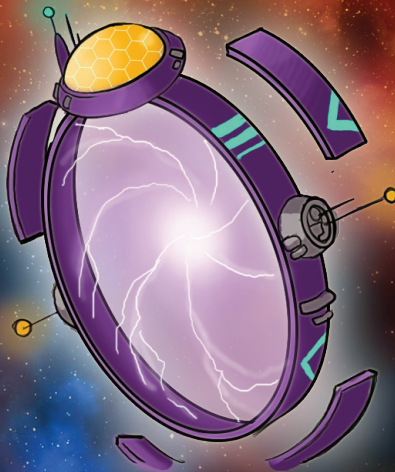
2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA.

Abbildungen unverbindlich. Formen und Farben können vom
Gezeigten abweichen. Hergestellt in China.

WIR LEBEN IN EINER ÄRA DES FRIEDENS

Verbündete und ehemalige Feinde der U.E.S. gleichermaßen konnten durch uneingeschränkten intergalaktischen Freihandel aus bitterer Armut zu einer wahren Blütezeit gehoben werden. Aus diesem Wohlstand ist ein unerschütterlicher Frieden zwischen der U.E.S. und ihren Handelspartnern gewachsen. Jenen abgelegenen Zivilisationen, die sich weiterhin weigern, dem Bund der U.E.S. beizutreten, ist seit über einem Jahrzehnt kein ernst zu nehmender Angriff gelungen. Es kam lediglich zu kleineren Auseinandersetzungen in der Grenzzone. Mit Wohlstand und Frieden kommt auch Innovation. Wissenschaftler der U.E.S. haben mit der Entwicklung neuer Theorien zu Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit und Quantenverschiebung begonnen. Die Hypernet-Technologie steht kurz vor dem Durchbruch, den Transport von Wesen und Gütern quer durch die Galaxie schneller und kostengünstiger durchführen zu können.

Doch auch Entwicklung und Innovation haben ihren Preis ...



EINFÜHRUNG

Saga-Erweiterungen für *Space Base* sind eine storybasierte Art, eine Erweiterung zu erleben. Über mehrere Partien hinweg werdet ihr die Geschichte durchspielen, die in dieser Erweiterung enthalten ist. Dabei wird sie euch nach und nach zusätzlichen Inhalt näherbringen, von neuen Karten zu ganz neuen Regeln und Spielmaterial.

Schaut euch das Material dieser Erweiterung erst dann genauer an und öffnet es, wenn ihr dazu aufgefordert werdet!

In dieser Erweiterung enthalten sind:

DER STORY-STAPEL



SCHAUT EUCH DIESEN STAPEL ERST GENAUER AN, wenn ihr auf Seite 7 dieser Anleitung angekommen seid (dann **HALT!**). Hiermit wird nach und nach die Geschichte dieser Erweiterung erzählt und ihr erhaltet währenddessen Anweisungen. Dieser Stapel besteht aus 13 Karten.

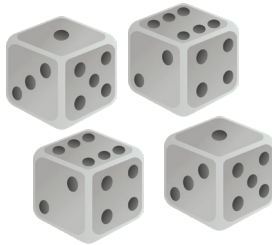
DER ERKUNDUNGSSTAPEL



SCHAUT EUCH DIESEN STAPEL ERST GENAUER AN, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Dieser Stapel wird nach und nach aufgedeckt, während ihr in der Geschichte voranschreitet. Dieser Stapel besteht aus 62 Karten.

4 WEISSE WÜRFEL

ERST VERWENDEN, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.
Ihr benötigt diese Würfel zu Beginn noch nicht.



MYSTERIÖSE BOX 1



MYSTERIÖSE BOX 2



ERST ÖFFNEN, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.
Auf Seite 18 findet ihr den Inhalt dieser Boxen. Schaut euch Seite 18 nur an, wenn ihr vermutet, dass euch etwas fehlt, oder wenn ihr die Saga-Erweiterung beendet habt.

Diese Erweiterung zu *Space Base* sollte dieses Spielmaterial enthalten.
Falls euch etwas fehlt, kontaktiert uns bitte über www.asmodee.de.
Das Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

SPIELABLAUF

Legt den Story-Stapel mit dem Text nach oben auf den Tisch, bevor ihr eure Partie *Space Base* beginnt. Schaut euch die einzelnen Karten nicht an. Ihr solltet nur die oberste Karte (mit „1“ statt einer Nummer unten) sehen können. Bereitet das Spiel wie gewohnt vor, bis ihr Karten ziehen würdet, um einen Startspieler zu bestimmen, und lest diese Anleitung bis Seite 7 durch. Dann könnt ihr bei der nächsten Story-Karte (Story-Karte 1) weitermachen (➡), indem ihr die oberste Karte ablegt. Lest Story-Karte 1 für alle laut vor und folgt den Anweisungen darauf. **Hinweis: Sobald eine Story-Karte abgelegt wurde, braucht ihr sie nicht mehr. Ihr könnt sie in die Schachtel zurücklegen, falls ihr die Saga-Erweiterung irgendwann noch einmal spielen wollt.**

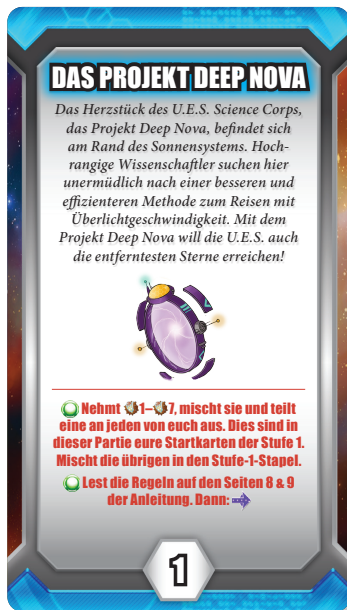
Immer wenn ihr eine Story-Karte zum Lesen hochheben wollt, solltet ihr den ganzen Stapel in die Hand nehmen. Nehmt nicht nur die oberste Karte herunter. So vermeidet ihr, aus Versehen die nächste Story-Karte zu früh zu sehen.

AUFBAU VON STORY-KARTEN

Kursiver Text ist die Geschichte der Saga und erzählt euch, was passiert.

Immer wenn ihr auf einer Story-Karte **roten Text** findet, sind das Anweisungen, die ihr befolgen solltet. Nachdem ihr die Anweisungen befolgt habt, weist euch der unterste Teil der Story-Karte an, wann ihr mit der nächsten Story-Karte weitermachen dürft. Meist wird eine Bedingung genannt und dann ein Pfeil (➡) abgebildet. Sobald die Bedingung erfüllt ist, legt ihr die aktuelle Story-Karte ab und macht mit der nächsten weiter.

Eine Anweisung wie „Nehmt 🎲1–🎲7“ bedeutet, dass ihr die angegebenen Karten aus dem Erkundungsstapel nehmen sollt.



ERKUNDUNGSKARTEN

Die Erkundungskarten sind alle nummeriert und in aufsteigender Reihenfolge im Erkundungsstapel sortiert. Wenn euch beispielsweise Story-Karte 1 anweist, die Erkundungskarten 1–7 zu nehmen, sucht ihr im Erkundungsstapel von oben nach den Karten mit den Nummern 1, 2, 3, 4, 5, 6 und 7. Nehmt sie aus dem Stapel, ohne euch die anderen Karten des Stapels anzusehen.



HALT-KARTEN

Im Erkundungsstapel gibt es einige „Halt“-Karten. Diese Karten haben keine weitere Funktion, außer euch zu zeigen, wo ihr anhalten müsst, wenn ihr Erkundungskarten aus dem Stapel nehmt. Sie verhindern auch, dass ihr aus Versehen Karten seht, die ihr in der Geschichte noch nicht erreicht habt.

MYSTERIÖSE BOXEN

Die Boxen enthalten mysteriöses Material. Öffnet sie erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.



Lest erst weiter, wenn ihr von den Story-Karten dazu aufgefordert werdet. Es folgen Erklärungen, auf die ihr im Laufe der Geschichte zurückgreifen könnt.

ERST LESEN, WENN IHR VON STORY-KARTE 1 DAZU AUFGEFORDERT WERDET.

DIESE REGELN BEZIEHEN SICH AUF ERTRÄGE UND FÄHIGKEITEN,
DIE AUF DEN KARTEN 🎲1–🎲7 ZU FINDEN SIND.



LEGE EINE LADUNG

Im Grundspiel ist diese Fähigkeit aus-
geschrieben. In dieser Erweiterung haben wir
dafür dieses Symbol eingeführt: ⚡. Immer
wenn du eine Fähigkeit mit ⚡ einsetzt, darfst
du einen Ladungsmarker 📦 auf ein beliebiges
Feld deiner Karten legen.

PASCH-ERTRÄGE

Wenn ein Pasch (zwei gleiche Augenzahlen) gewürfelt wird, erhältst du
mit dieser Karte entweder einen alternativen Ertrag anstelle des normalen
Ertrags oder einen Ertrag, den du ausschließlich mit einem Pasch erhältst.



Normalerweise erhältst
du bei diesem Ertrag 2 🟡,
doch mit einem Viererpasch
erhältst du stattdessen 8 🟡.



Wenn ein Mitspieler einen
Viererpasch würfelt, erhältst
du 7 🟡. Andernfalls bietet
diese Karte keinen Ertrag.

PFEIL + PFEILE

Wenn du die Erträge dieser Karte erhältst, erhältst du zusätzlich auch die Erträge der nächsten beiden Sektoren zu ihrer Linken. Wenn diese Karte beispielsweise in Sektor 7 liegt, erhältst du mit diesem Ertrag ebenfalls die Erträge aus den Sektoren 5 und 6.



„ERHALTE DIE ERTRÄGE VON X BELIEBIGEN DEINER SEKTOREN 1–6“

Bei diesen Erträgen erhältst du die blauen Erträge einer bestimmten Anzahl *einzelner* Karten auf deiner Kommandokonsole in den Sektoren 1–6. Du darfst keinen blauen Ertrag einer Karte mehrmals erhalten.

Erhalte die blauen Erträge von drei beliebigen deiner Sektoren 1–6.

Erhalte die blauen Erträge von zwei beliebigen deiner Sektoren 1–6.



VARIABLE SEKTOREN

Falls hinter der Sektornummer eines Schiffs ein „+“ steht, bedeutet das, dass du dieses Schiff in einen beliebigen Sektor dieser Nummer oder höher legen darfst, wenn du es kaufst. Ein Schiff mit der Nummer „1+“ dürfte so in jedem Sektor stationiert werden, während ein Schiff mit der Nummer „8+“ in einem der Sektoren 8, 9, 10, 11 oder 12 stationiert werden muss.





Lest erst weiter, wenn ihr von den Story-Karten dazu aufgefordert werdet.

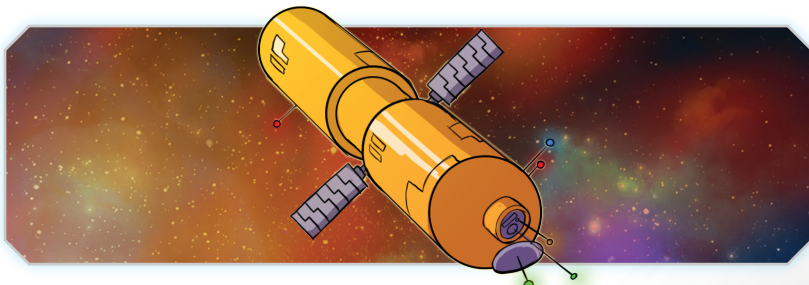


ERST LESEN, WENN IHR VON STORY-KARTE 3 DAZU AUFGEFORDERT WERDET.

**DIESE REGELN BEZIEHEN SICH AUF FÄHIGKEITEN,
DIE AUF DEN KARTEN 9–14 ZU FINDEN SIND.
NEHMT NUN DIE WEISSEN WÜRFEL AUS DIESER ERWEITERUNG.**

BONUS-WÜRFE

Immer wenn du eine Fähigkeit mit  einsetzt, darfst du zwei der weißen Würfel aus dieser Erweiterung werfen. Du darfst die Würfel zuweisen und erhältst Erträge für diesen Wurf, als wärest du der aktive Spieler. Allerdings werden alle Effekte ignoriert, die andere Spieler, die Schiffswerft oder die noch nicht gekauften Koloniekarten betreffen würden. Du darfst ganz normal Fähigkeiten zum Neuwürfeln einsetzen und deine Sektorerträge mit -Effekten modifizieren. Alle anderen Spieler ignorieren deinen Bonus-Wurf. Er betrifft sie nicht.



 **HALT!** 

Lest erst weiter, wenn ihr von den Story-Karten dazu aufgefordert werdet.



ERST LESEN, WENN IHR VON STORY-KARTE 5 DAZU AUFGEFORDERT WERDET.

**DIESE REGELN BEZIEHEN SICH AUF ERTRÄGE UND FÄHIGKEITEN, DIE AUF DEN
KARTEN  15– 20 ZU FINDEN SIND.**

DIAGONALE PFEILE

Diese Pfeile zeigen diagonal nach links und rechts oben, bzw. nach links und rechts unten, wenn die Karte auf Mission entsendet ist. Solange diese Karte stationiert ist, kann sie Missionserträge auslösen, sobald sie auf Mission entsendet ist, kann sie Stationserträge auslösen.



Immer wenn du diesen Ertrag erhältst, darfst du alle roten Erträge deiner entsendeten Karten des nächsten Sektors links oder rechts davon erhalten.



Immer wenn du diesen Ertrag erhältst, darfst du den blauen Stationsertrag des nächsten Sektors links oder rechts davon erhalten.




Lest erst weiter, wenn ihr von den Story-Karten dazu aufgefordert werdet.

ERST LESEN, WENN IHR VON STORY-KARTE 7 DAZU AUFGEFORDERT WERDET.

WELTENVERSCHLINGER-REGELN

Ihr seid einem Weltenverschlinger begegnet, einer extrem gefährlichen Weltraumbestie, die seit den Anfängen der Galaxie existiert. Aus seinem Schlaf er wacht, will er nicht nur euch, sondern auch die Erde und das gesamte Sonnensystem fressen!

SPIELVORBEREITUNG

1. Bereitet das Spiel wie gewohnt vor.
2. Legt die Karte des Weltenverschlingers offen auf den Tisch (Story-Karte 8). Legt einen Ladungsmarker auf das Startfeld der Karte.
3. Jeder von euch erhält zwei Schiffsplättchen (🚢). Legt die übrigen Plättchen als Vorrat beiseite.
4. Nehmt den schwarzen Weltenverschlinger-Würfel (🎲) (zwei Seiten mit Weltenverschlinger-Gesicht) zu euren beiden Standardwürfeln.
5. Legt die sechs kleinen roten Würfel bereit (diese Würfel haben fünf leere Seiten und eine Seite mit Symbol) .
6. Nehmt dann die Karten 🚢21–🚢32 und legt sie offen und verfügbar auf dem Tisch aus. Ihr könnt diese Schiffe in der Partie kaufen. Falls die Partie endet, ohne dass der Weltenverschlinger besiegt wurde, legt ihr alle 12 dieser Karten bei der nächsten Partie wieder offen und verfügbar aus.

NEUES SYMBOL: 🚢

Auf den Karten findet ihr dieses Symbol: 🚢. Immer wenn du dieses als Ertrag oder durch eine Fähigkeit erhältst, nimmst du dir ein Schiffsplättchen.

Hinweis: Diese Patrouillenschiffe werden dir helfen, vom Weltenverschlinger zu profitieren, statt von seinen Angriffen getroffen zu werden. Ignoriert sie also nicht!

SPIELABLAUF

Immer wenn du die beiden Standardwürfel wirfst, wirfst du ebenfalls den Weltenverschlinger-Würfel. Falls er eine leere Seite zeigt, passiert nichts. Führe deinen Zug ganz normal durch.

Falls du allerdings ein Weltenverschlinger-Gesicht würfelst, nimmst du die sechs roten Würfel und wirfst sie, bevor du die beiden Standardwürfel zuweist und Erträge erhältst.

Nach dem Wurf darf jeder von euch wählen, eines seiner Patrouillenschiffe auszugeben. Wer ein Plättchen ausgibt, erhält alles, was mit den roten Würfeln geworfen wurde. Wer kein Plättchen ausgibt, verliert alles, was mit den roten Würfeln geworfen wurde.

Falls mindestens einer von euch ein Plättchen ausgegeben hat, habt ihr Fortschritte im Kampf gegen den Weltenverschlinger gemacht und schiebt den Marker auf der Leiste der Weltenverschlinger-Karte ein Feld weiter. Dann führst du deinen Zug ganz normal durch.

DEN WELTENVERSCHLINGER BESIEGEN

Falls der Marker auf der Weltenverschlinger-Karte am Ende der Partie das Ende der Leiste erreicht hat, habt ihr den Weltenverschlinger besiegt! Ihr braucht den Weltenverschlinger-Würfel jetzt nicht mehr. Lest die nächste Story-Karte. Habt ihr ihn nicht besiegt, müsst ihr in der nächsten Partie erneut gegen den Weltenverschlinger antreten. In diesem Fall legt ihr den Marker auf der Weltenverschlinger-Karte dorthin, wo er am Ende der vorherigen Partie lag, statt ihn auf Start zurück zu legen.



Lest erst weiter, wenn ihr von den Story-Karten dazu aufgefordert werdet.

**ERST LESEN, WENN IHR VON STORY-KARTE 10 DAZU
AUFGEFORDERT WERDET.**

REGELN FÜR DAS SPIEL-MODUL „DIE MINEN DES FREMDEN PLUTO“




*Seit dem großen Krieg des Weltenverschlingers kreist der nun harmlose Planet Fremder Pluto auf einer Umlaufbahn um die Sonne. Forscher haben herausgefunden, dass er reich an einer wertvollen Energiequelle namens „Fremdes Plutonium“ ist. Worauf wartet ihr?
Schickt eure Abbauschiffe zu den Minen!*

DIE MINEN DES FREMDEN PLUTO


Hier findet ihr die Regeln für den Beutel, die kleinen roten und pinken Würfel und die Karte „Fremder Pluto“. Ihr könnt dieses Modul in jeder eurer zukünftigen Partien *Space Base* verwenden. Bis auf die folgenden Ausnahmen, spielt ihr nach den normalen Regeln.



SPIELVORBEREITUNG

1. Legt die Karte „Fremder Pluto“ offen auf den Tisch (Story-Karte 11).
Legt zufällig jeweils einen der sechs kleinen pinken Würfel mit dem Symbol nach oben auf die Felder der Karte.
2. Legt alle kleinen roten Würfel in den Beutel (also alle roten Würfel aus den Mysteriösen Boxen 1 und 2).
3. Jeder von euch erhält ein Patrouillenschiff. Legt die übrigen Plättchen als Vorrat beiseite.
4. Mischt alle Schiffe mit  (21-56) in ihre jeweiligen Stapel (Stufe 1, 2 oder 3).

-SYMBOL

Auf manchen Karten findest du dieses Symbol: . Immer wenn du dieses als Ertrag oder durch eine Fähigkeit erhältst, nimmst du dir ein Patrouillenschiff.

FREMDES-PLUTONIUM-WÜRFEL KAUFEN

Nachdem du in deinem Zug die Würfel geworfen und Erträge erhalten hast, darfst du einen oder mehrere Fremdes-Plutonium-Würfel kaufen (einen der sechs roten oder pinken Würfel von der Karte „Fremder Pluto“). Dafür musst du so viele Patrouillenschiffe ausgeben, wie über dem Würfel auf der Karte abgebildet sind (2, 3 oder 4). Falls du einen oder mehrere Würfel gekauft hast, rücken am Ende deines Zugs die Würfel von rechts nach links nach, sodass alle Lücken geschlossen sind. Dann ziehst du nacheinander zufällige Würfel aus dem Beutel und legst sie auf die freien Felder.

FREMDES-PLUTONIUM-WÜRFEL VERWENDEN

2–3 Spieler: In jedem Zug, wenn die Standardwürfel geworfen werden (sowohl in deinen Zügen als auch in den Zügen der Gegner), darfst du alle Fremdes-Plutonium-Würfel werfen, die du gekauft hast. Du erhältst die gewürfelten Symbole als zusätzliche Erträge.

4–5 Spieler: Hier gehst du vor wie bei 2 bis 3 Spielern, nur dass du die Fremdes-Plutonium-Würfel nur wirfst, wenn in den Zügen der Gegner die Standardwürfel geworfen werden, nicht in deinen eigenen.

SPIELMATERIAL

STORY-KARTEN

- Story-Karte !:..... Fremder Pluto: Story-Stapel- Nicht durch diesen Stapel blättern!
Story-Karte 1:..... Das Projekt Deep Nova
Story-Karte 2:..... Desaster!
Story-Karte 3:..... Ungewöhnliches Hindernis
Story-Karte 4:..... Forschung nötig!
Story-Karte 5:..... Durchbruch!
Story-Karte 6:..... Reise ins Ungewisse
Story-Karte 7:..... Alarm!
Story-Karte 8:..... Der Weltenverschlinger
Story-Karte 9:..... Tödliche Gefahr!
Story-Karte 10:..... Sonnensystem gerettet. Neue Ressource gefunden!
Story-Karte 11:..... Planet: Fremder Pluto
Story-Karte 12:..... Das Ende ... zumindest vorerst

MYSTERIÖSE BOX 1

42 Schiffsplättchen



1 schwarzer Weltenverschlinger-Würfel



6 kleine rote Würfel

×1 ×1

×1 ×1

×1 ×1

MYSTERIÖSE BOX 2

1 kleiner Beutel

6 kleine
pinke Würfel

×1

×2

×3

18 kleine
rote Würfel

×3 ×2

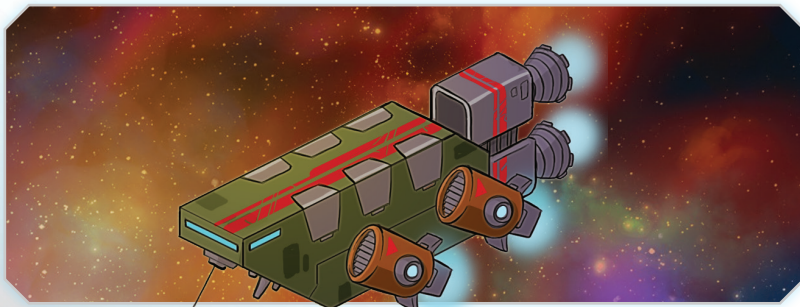
×2 ×1

×2 ×1

×2 ×2

×1 ×1

×1



ERKUNDUNGSTAPEL

HALT 1

- Nr. 1 Stufe 1 U.E.S. Ochoa 2483-D Sternenkreuzer (Wells-Klasse)
Nr. 2 Stufe 1 U.E.S. Tognini 3038-A Frachtverteiler (Dickson-Klasse)
Nr. 3 Stufe 1 U.E.S. Oswald 4732-E Kraftstoffverteiler (Vance-Klasse)
Nr. 4 Stufe 1 U.E.S. Artsebarsky 8275-D Abbauschiff (Herbert-Klasse)
Nr. 5 Stufe 1 U.E.S. Parise 8659-E Leichter Kommandokreuzer (Le-Guin-Klasse)
Nr. 6 Stufe 1 U.E.S. Ivins 7024-A Leichter Kommandokreuzer (Le-Guin-Klasse)
Nr. 7 Stufe 1 U.E.S. Leslie 8989-H Traktorschlepper (Zelazny-Klasse)

HALT 2

- Nr. 8 Stufe 2 U.E.S. Weber 7624-C Erkundungsschiff (Matheson-Klasse)

HALT 3

- Nr. 9 Stufe 1 U.E.O. Ghidzenko 1223-B Forschungsstation (Trumbull-Klasse)
Nr. 10 Stufe 1 U.E.O. Reiter 4913-H Forschungsstation (Trumbull-Klasse)
Nr. 11 Stufe 1 U.E.O. Gerhardt 8885-C Forschungsstation (Trumbull-Klasse)
Nr. 12 Stufe 1 U.E.O. Rominger 5061-H Forschungsstation (Trumbull-Klasse)
Nr. 13 Stufe 1 U.E.O. Coleman 3534-G Forschungsstation (Trumbull-Klasse)
Nr. 14 Stufe 1 U.E.O. Lopez-Alegria 7549-H Forschungsstation (Trumbull-Klasse)

HALT 4

- Nr. 15 Stufe 2 U.E.S. Schlegel 6654-A Staffelkommandoschiff (Wollheim-Klasse)
Nr. 16 Stufe 2 U.E.S. Davis 8340-G Staffelkommandoschiff (Wollheim-Klasse)
Nr. 17 Stufe 2 U.E.S. Kaleri 7396-D Staffelkommandoschiff (Wollheim-Klasse)
Nr. 18 Stufe 2 U.E.S. Fulford 3728-G Staffelkommandoschiff (Wollheim-Klasse)
Nr. 19 Stufe 2 U.E.S. Apt 7861-G Staffelkommandoschiff (Wollheim-Klasse)
Nr. 20 Stufe 2 U.E.S. Manakov 1527-C Staffelkommandoschiff (Wollheim-Klasse)

HALT 5

- Nr. 21 Stufe 1 U.E.S. Ewald 5539-G Spährtrupp-Andockschiff (Haldeman-Klasse)
Nr. 22 Stufe 1 U.E.S. Still 9804-A Spährtrupp-Andockschiff (Haldeman-Klasse)
Nr. 23 Stufe 1 U.E.S. Noriega 3955-G Spährtrupp-Andockschiff (Haldeman-Klasse)
Nr. 24 Stufe 1 U.E.S. Curbeam 8681-A Spährtrupp-Andockschiff (Haldeman-Klasse)
Nr. 25 Stufe 2 U.E.S. Polykov 6490-A Spährtrupp-Andockschiff (Emshwiler-Klasse)
Nr. 26 Stufe 2 U.E.S. Searfoss 1304-C Spährtrupp-Andockschiff (Emshwiler-Klasse)
Nr. 27 Stufe 2 U.E.S. Jones 8270-E Spährtrupp-Andockschiff (Emshwiler-Klasse)
Nr. 28 Stufe 2 U.E.S. Halsell 8600-H Spährtrupp-Andockschiff (Emshwiler-Klasse)
Nr. 29 Stufe 3 U.E.S. Hadfield 2389-C Spährtrupp-Andockschiff (Dozois-Klasse)
Nr. 30 Stufe 3 U.E.S. Barry 1078-E Spährtrupp-Andockschiff (Dozois-Klasse)
Nr. 31 Stufe 3 U.E.S. Horowitz 8895-E Spährtrupp-Andockschiff (Dozois-Klasse)
Nr. 32 Stufe 3 U.E.S. Brady 5486-E Spährtrupp-Andockschiff (Dozois-Klasse)

HALT 6

- Nr. 33 Stufe 1 U.E.S. Thirsk 5973-D Spährtrupp-Andockschiff (Haldeman-Klasse)
Nr. 34 Stufe 1 U.E.S. Korzun 2169-C Spährtrupp-Andockschiff (Haldeman-Klasse)
Nr. 35 Stufe 1 U.E.S. Tsblijev 4018-A Spährtrupp-Andockschiff (Haldeman-Klasse)
Nr. 36 Stufe 1 U.E.S. Lazutkin 7459-H Spährtrupp-Andockschiff (Haldeman-Klasse)
Nr. 37 Stufe 1 U.E.S. Crouch 3126-C Spährtrupp-Andockschiff (Haldeman-Klasse)
Nr. 38 Stufe 1 U.E.S. Linteris 2000-C Spährtrupp-Andockschiff (Haldeman-Klasse)
Nr. 39 Stufe 1 U.E.S. Lu 4453-G Spährtrupp-Andockschiff (Haldeman-Klasse)
Nr. 40 Stufe 1 U.E.S. Vinogradov 6460-G Spährtrupp-Andockschiff (Haldeman-Klasse)
Nr. 41 Stufe 2 U.E.S. Fettman 5430-C Spährtrupp-Andockschiff (Emshwiler-Klasse)
Nr. 42 Stufe 2 U.E.S. Wolf 7483-E Spährtrupp-Andockschiff (Emshwiler-Klasse)
Nr. 43 Stufe 2 U.E.S. McArthur 8827-E Spährtrupp-Andockschiff (Emshwiler-Klasse)
Nr. 44 Stufe 2 U.E.S. Walz 3541-C Spährtrupp-Andockschiff (Emshwiler-Klasse)
Nr. 45 Stufe 2 U.E.S. Segal 8994-C Spährtrupp-Andockschiff (Emshwiler-Klasse)
Nr. 46 Stufe 2 U.E.S. Chiao 6607-G Spährtrupp-Andockschiff (Emshwiler-Klasse)
Nr. 47 Stufe 2 U.E.S. Musabayev 2193-G Spährtrupp-Andockschiff (Emshwiler-Klasse)
Nr. 48 Stufe 2 U.E.S. Malenchenko 4449-B Spährtrupp-Andockschiff (Emshwiler-Klasse)
Nr. 49 Stufe 3 U.E.S. Sacco 1486-E Spährtrupp-Andockschiff (Dozois-Klasse)
Nr. 50 Stufe 3 U.E.S. Jett 4640-D Spährtrupp-Andockschiff (Dozois-Klasse)
Nr. 51 Stufe 3 U.E.S. Wakata 8405-A Spährtrupp-Andockschiff (Dozois-Klasse)
Nr. 52 Stufe 3 U.E.S. Onufrienko 9336-F Spährtrupp-Andockschiff (Dozois-Klasse)
Nr. 53 Stufe 3 U.E.S. Cheli 1499-B Spährtrupp-Andockschiff (Dozois-Klasse)
Nr. 54 Stufe 3 U.E.S. Guidoni 6297-G Spährtrupp-Andockschiff (Dozois-Klasse)
Nr. 55 Stufe 3 U.E.S. Linnehan 3085-H Spährtrupp-Andockschiff (Dozois-Klasse)
Nr. 56 Stufe 3 U.E.S. Favier 5121-G Spährtrupp-Andockschiff (Dozois-Klasse)



Schaut euch die einzelnen Seiten dieser Anleitung erst an, wenn ihr von den Story-Karten dazu aufgefordert werdet!

DAUERHAFTES ERWEITERUNGSMATERIAL

Die meisten Komponenten dieser Erweiterung könnt ihr bei all euren zukünftigen Partien nutzen, auch nachdem ihr mit dieser Geschichte durch seid.

Nachdem eine Karte gemäß der Anweisungen auf den Story-Karten hinzugefügt wurde, kann sie, falls es sich um ein Schiff der Stufen 1, 2 oder 3 handelt, in all euren zukünftigen Partien wie eine gewöhnliche Karte verwendet werden.

