

**VULPRAITH-ALLIANZ**  
FLEISCHHANDEL

**Sobald du Jäger oder Infanterie produzierst:**  
Bis zu 2 der produzierten Einheiten werden nicht auf dein **PRODUKTIONSUMMIT** angerechnet.



**HACAN-ALLIANZ**  
BOTSCHAFT AUF KENARA

**Sobald du Stimmen abgibst:**  
Du darfst beliebig viele Handelswaren ausgeben; für jede ausgegebene Handelsware gibst du 2 zusätzliche Stimmen ab.



**LETNEV-ALLIANZ**  
MATERIAL-LIEFERKETTE

**Nachdem 1 deiner Einheiten SCHADENSRESISTENZ verwendet hat:**  
Du darfst 1 Handelsware erhalten.



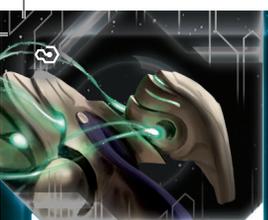
**SILBERSCHWINGEN-ALLIANZ**  
GESCHWADER-ESKORTE

**Sobald 1 oder mehrere deiner Einheiten für eine Einheitenfähigkeit würfeln:**  
Du darfst 1 dieser Einheiten auswählen, die 1 zusätzlichen Würfel wirft.



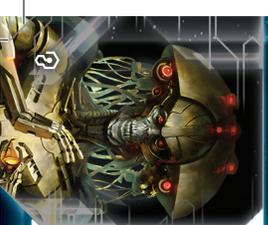
**CREUSS-ALLIANZ**  
SCHLÜSSEL ZUM TOR

**Nachdem sich deine Schiffe bewegt haben:**  
Bei jedem Schiff mit Kapazitätswert, das sich durch 1 oder mehrere Wurmloch hindurchbewegt hat, darfst du 1 Jäger aus deinem Nachschub platzieren, falls du ungenutzte Kapazität im aktiven System hast.



**LIZIX-ALLIANZ**  
INTEGRIERTE SYSTEME

Einheiten, die **PLANETARER SCHILD** haben, hindern dich nicht am Verwenden von **BOMBARDEMENT**.



**ARBOREC-ALLIANZ**  
HARMONIE DURCH KOEXISTENZ

**Nachdem ein anderer Spieler ein System aktiviert hat, das mindestens 1 deiner Einheiten mit PRODUKTION enthält:**  
Du darfst im aktiven System 1 Einheit produzieren.



**EMPYRIER-ALLIANZ**  
ARCHIVZUGANG

**Nachdem ein anderer Spieler Schiffe in ein System bewegt hat, das 1 deiner Kommando-marker enthält:**  
Du darfst den Kommando-marker in deinen Nachschub zurücklegen.



**JOL-NAR-ALLIANZ**  
STIPENDIUM DER GEDANKENSCHMIEDE

**Nachdem du für eine Einheitenfähigkeit gewürfelt hast:**  
Du darfst beliebig viele dieser Würfel neu werfen.





## NAAZ-ROKHA-ALLIANZ?

DART UND TAL EINE KLASSE FÜR SICH

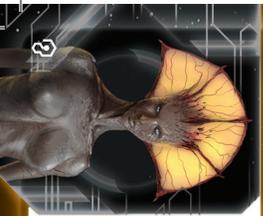
Nachdem du die Kontrolle über einen Planeten erlangt hast, der zuvor von einem anderen Spieler kontrolliert wurde: Du darfst den Planeten erkunden.



## NAALU-ALLIANZ

HOFZAUBERIN

Immer wenn du zu den normalen Kosten Jäger produzierst, darfst du 1 zusätzlichen Produzieren, die zusätzlichen Einheiten werden nicht auf dein PRODUKTIONSLIMIT angerechnet.



## MENTAK-ALLIANZ

BESTE FREUNDE FÜRS LEBEN

Nachdem du einen Raumkampf gewonnen hast: Du darfst deinen Gegner zwingen, dir 1 Vertragskarte von seiner Hand zu geben.



## ZAAR-ALLIANZ

RELISTECHNIK

Sobald du Jäger oder Infanterie produzierst: Du darfst jede produzierte Einheit bei beliebigen deiner Raumwerfen platzieren, die nicht blockiert sind.



## ALLIANZ MIT DEM NOMADEN

TASCHENUHR DES NAURCHEN

Du kannst dein Flaggschiff produzieren, ohne Ressourcen auszugeben.



## NEKRO-ALLIANZ

PARALLELE DATENVERARBEITUNG

Nachdem du eine Techno-logie erhalten hast: Du darfst 1 Aktionskarte ziehen.



## UL-ALLIANZ

DIE FRÜCHTE VON ELYSIUM

Sobald 1 oder mehrere deiner Einheiten PRODUKTION verwenden: Du darfst 1 Handelsware erhalten.



## SOL-ALLIANZ

RÜCKHALT IN DER BEVÖLKERUNG

Zu Beginn eines Bodenkampfes auf einem von dir kontrollierten Planeten: Du darfst 1 Infanterie aus deinem Nachschub auf den Planeten platzieren.



## NORR-ALLIANZ

WALKÜREN-FREMDENLEGION

Während des Schrittes „Bodentruppen entsenden“: Du kannst von jedem Planeten im aktiven System und von jedem Planeten in angrenzenden Systemen, die keine deiner Kommandomarker enthalten, bis zu 1 Bodentrupp entsenden.





**YIN-ALLIANZ**  
ZENTRIFUGEN-TRANSMISSION



Diese Karte erfüllt eine grüne Technologie-Voraussetzung. Immer wenn du zu den normalen Kosten Infrarot produzierst, darfst du 1 zusätzliche produzierte, die zusätzlichen Einheiten werden nicht auf dein **PRODUKTIONS-LIMIT** angerechnet.

**XXCHA-ALLIANZ**  
AUF GANONS LISTE



Jeder Planet, den du zur Stimmabgabe erschöpfst, gewährt dir 1 zusätzliche Stimme. Spieleffekte können dich nicht daran hindern, über eine Agenda abzustimmen.

**WINNU-ALLIANZ**  
DAS OHR DES KAISERS



**Während eines Kampfes:** Wende +2 auf das Ergebnis aller Kampfwürfe deiner Einheiten im Mecatol-Rex-System, deinem Heimatsystem und jedem System mit einem legendären Planeten an.

**MUAAT-ALLIANZ**  
GENEHMIGUNG DES TRIBUNUS



Nachdem du einen Marker aus deinem Strategiepool ausgegeben hast: Du darfst 1 Handelsware erhalten.

**MAHACTANER „ALLIANZ“**  
MARIONETTE DER KÖNIGE



Während des Aufbaus musst du 1 deiner Kommandomarker in der Flottenpool des Mahactaner-Spielers legen. Dieser Marker darf nicht abgelegt oder ausgegeben werden.

**YSSARIL-ALLIANZ**  
NUR EIN BISSCHEN VERRÄTERISCH



Nachdem ein anderer Spieler ein System aktiviert hat, **das deine Einheiten enthält:** Du darfst dir die Aktionskarten, Vertragskarten oder geheimen Auftragskarten des Spielers ansehen.

**DYNAMIS-KERN**

Solange diese Karte in deinem Spielbereich ist, erhöht sich dein Massenproduktwert um 2.

**AKTION:** Vernichte diese Karte, um Handelswaren in Höhe deines aufgedruckten Massenproduktwerts +2 zu erhalten.

**+2** 

*Dart und Tai waren wie hypnotisiert von der wirbelnden Masse. Keiner von beiden wusste genau, was es war, aber sie waren sich beide sicher, dass sie sich bald zur Ruhe setzen konnten.*

**NANO-SCHMIEDE**

**AKTION:** Lege diese Karte an einen von dir kontrollierten, nicht-legendären, Nicht-Heimat-Planet an. Sein Ressourcen- und Einflusswert erhöhen sich um jeweils 1 und er wird zum legendären Planeten. Einmal angelegt, darf diese Aktion nicht mehr durchgeführt werden.

*Was eigentlich Wohlstand bringen sollte, wurde zu einem Instrument des Krieges.*

**+2**  **+2**

**JR-X5455-O**  
VERSCHOLLENER TITAN-PROTOTYP



**AKTION:** Erschöpfe diesen Agenten und wähle einen Spieler aus; der Spieler darf 3 Ressourcen ausgeben, um ein Gebäude auf einem von ihm kontrollierten Planeten zu platzieren. Falls er das nicht tut, erhält er 1 Handelsware.



## DAS ARBOREC FUNGALE SINFONIE



**STARTTECHNOLOGIEN**  
Magen-Abwehrschirm

**STARTEINHEITEN**  
1 Träger 4 Infanterie  
1 Kreuzer 1 Raumwerf  
2 Jäger 1 PVS

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Deine Infanterie kann weitere Einheiten produzieren.
- Deine Raumwerfen produzieren keine Infanterie.
- Du bekommst 1 kostenlose Infanterie pro Runde.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Macht ein Schiff zu einem besseren Schiff.
- Produziert 1 Einheit, wenn ein anderer Spieler dein System aktiviert.
- Produziert beliebig viele Einheiten auf dem ganzen Spielplan.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Deine Infanterie kann noch mehr Einheiten produzieren.
- Deine Infanterie kann sich auf angrenzende Planeten bewegen.

**VERTRAG**  
Verhindert, dass du in der Nähe des Empfängers Einheiten produzierst.

**FLAGGSCHIFF**  
Kann Einheiten produzieren.

**MECH**  
Kann Infanterie zu Mechs machen und Einheiten produzieren.

**HEIMAT-SYSTEM**  
Nestphar: 3 2

**KOMPLEXITÄT** [Progress bar]

## DIE SILBERSCHWINGEN FANATISCHE WÄCHTER



**STARTTECHNOLOGIEN**  
Wähle 2:  
Neurostimulator  
Sarween-Werkzeuge  
Plasmabrenner

**STARTEINHEITEN**  
1 Träger 5 Infanterie  
2 Zerstörer 1 Raumwerf  
2 Jäger 1 PVS

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du stimmst immer zuerst ab, hast aber mehr Stimmen.
- Deine Jägerabwehr kann auch Schiffe beschädigen.
- Deine starken Zerstörer können Einheiten transportieren.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Platziert produzierte Bodentruppen auf angrenzende Planeten.
- Gibt dir mehr Würfel für Einheitenfähigkeiten.
- Verteilt deine Flotten über den gesamten Spielplan.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Deine Zerstörer können manchmal Bodentruppen zerstören.
- Deine Gebäude blockieren Bewegung und geben Produktion.

**VERTRAG**  
Gibt dem Empfänger 1 Würfel mehr für Einheitenfähigkeiten.

**FLAGGSCHIFF**  
Schützt deine Schiffe im System vor Weltraumkanonen.

**MECH**  
Zählt beim Transportieren nicht zur Kapazität.

**HEIMAT-SYSTEM**  
Valk: 2 0  
Avar: 1 1  
Ylir: 0 2

**KOMPLEXITÄT** [Progress bar]

## DIE VUUL'RAITH-VERSCHWÖRUNG MONSTER AUS EINER ANDEREN DIMENSION



**STARTTECHNOLOGIEN**  
Selbstmontageroutinen

**STARTEINHEITEN**  
1 Schlachtschiff 3 Jäger  
1 Träger 3 Infanterie  
1 Kreuzer 1 Raumwerf

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du kaperst zerstörte Einheiten.
- Gekaperte Einheiten geben dir gleichartige Aufwertungstechnologien oder Einheiten.
- Deine Raumwerfen sind Gravitationsstrudel, für die du nicht würfeln musst.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Wandelt die Massenprodukte eines anderen Spielers in Handelswaren um, aber kapert 1 seiner Einheiten.
- Produziert Jäger und Infanterie über dein Produktionslimit hinaus.
- Kapert eventuell ganze Flotten in der Nähe deiner Raumwerfen.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Deine Raumwerfen können mehr Jäger supporten.
- Kapert Einheiten aus dem Nachschub von Spielern in der Nähe.

**VERTRAG**  
Lässt den Empfänger schneller und sicher durch Gravitationsstrudel fliegen.

**FLAGGSCHIFF**  
Kapert deine eigenen zerstörten Einheiten im System.

**MECH**  
Kapert deine eigene zerstörte Infanterie auf dem Planeten.

**HEIMAT-SYSTEM**  
Acheron: 4 0

**KOMPLEXITÄT** [Progress bar]

## DIE GLUT VON MUAAT MEISTER DER STERNENSCHMIEDE



**STARTTECHNOLOGIEN**  
Plasmabrenner

**STARTEINHEITEN**  
1 Kriegssonne 4 Infanterie  
2 Jäger 1 Raumwerf

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du beginnst mit einer Kriegssonne.
- Du kannst für Kommandomarker Jäger und Zerstörer schmieden.
- Deine Schiffe können sich durch Supernovae bewegen.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Produziert Einheiten im System einer Kriegssonne oder eines Flaggschiffs.
- Gibt dir Handelswaren, wenn du Kommandomarker ausgibst.
- Macht ein System zur Supernova und zerstört Einheiten und Planeten.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Deine Kriegssonnen haben Bewegung 3.
- Du kannst dich in Supernovae bewegen. Produktion in der Nähe gibt Handelswaren.

**VERTRAG**  
Gibt dem Empfänger die Kriegssonnen-Technologie.

**FLAGGSCHIFF**  
Kann Kreuzer im System platzieren.

**MECH**  
Platziert Infanterie, wenn du Einheiten schmiedest.

**HEIMAT-SYSTEM**  
Muat: 4 1

**KOMPLEXITÄT** [Progress bar]

## DIE EMPYRIER RÄTSELHAFTE BEOBACHTER



**STARTTECHNOLOGIEN**  
Nullpunktenergie-Reaktor

**STARTEINHEITEN**  
2 Träger 4 Infanterie  
1 Zerstörer 1 Raumwerf  
2 Jäger

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Nebel beeinflussen die Bewegung deiner Schiffe nicht.
- Du kannst anderen Spielern erlauben, sich durch deine Schiffe hindurchzubewegen.
- Du hast 1 zusätzliche Vertragskarte.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Gibt Kommandomarker, wenn du dich in ein leeres System bewegst.
- Macht deine Einheiten wieder spielbereit, wenn sich ein anderer Spieler in ihr System bewegt.
- Platziert überall Wilder-Raum-Marker; deine Schiffe erkunden sie.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Beschleunigt Schiffe in der Nähe von Anomalien.
- Wer sich in dein System bewegt, muss dir einen Vertrag geben.

**VERTRAG**  
Der Empfänger geht einen Pakt für Abstim-mungen oder Handels-waren mit dir ein.

**FLAGGSCHIFF**  
Kann beschädigte Schiffe in der Nähe reparieren.

**MECH**  
Kann die Aktions-karten anderer Spieler negieren.

**HEIMAT-SYSTEM**  
Das Dunkel: 3 4

**KOMPLEXITÄT** [Progress bar]

## DIE GEISTER VON CREUSS PHANTOME DES SHALERI-RAUMS



**STARTTECHNOLOGIEN**  
Gravitationsantrieb

**STARTEINHEITEN**  
1 Träger 4 Infanterie  
2 Zerstörer 1 Raumwerf  
2 Jäger

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Für dich sind Alpha- und Beta-Wurmlöcher miteinander verbunden.
- Deine Schiffe sind schneller, wenn sie in einem Wurmloch starten.
- Dein Heimat-System ist abseits des Spielplans.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Verbindet die meisten Wurmlöcher miteinander.
- Platziert Jäger, wenn du dich durch ein Wurmloch bewegst.
- Tauscht zwei Systeme mit Wurmlöchern.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Du kannst weitere Wurmlochmarker platzieren.
- Erzielt automatisch 1 Treffer im Kampf bei einem Wurmloch.

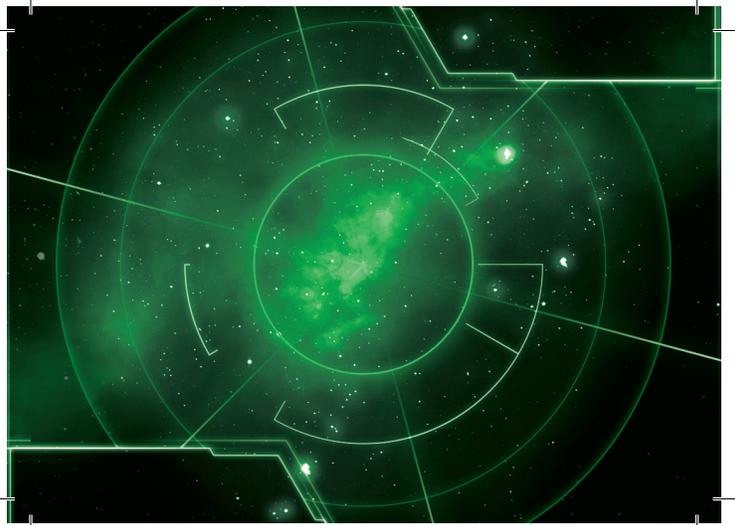
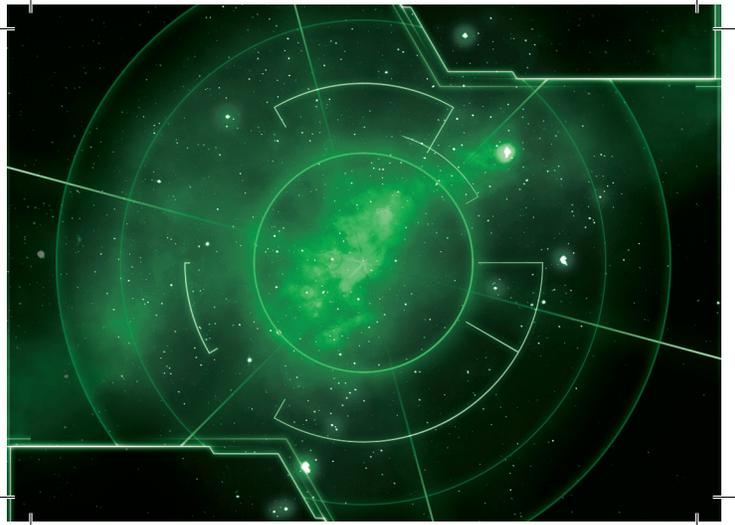
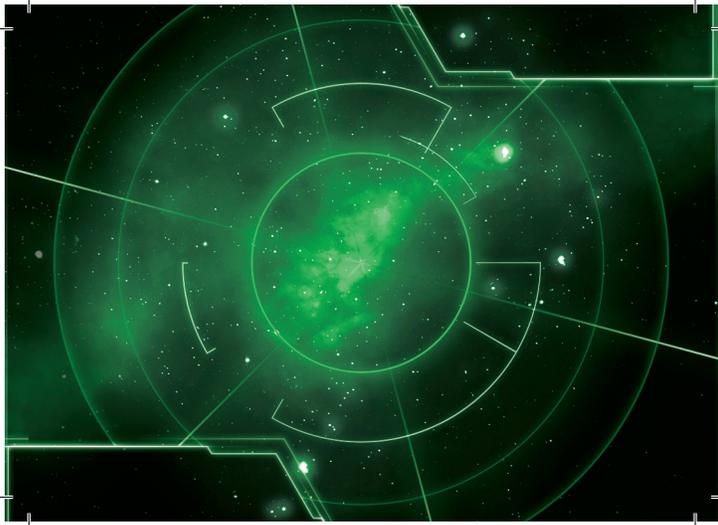
**VERTRAG**  
Der Empfänger kann Wurmlochmarker platzieren.

**FLAGGSCHIFF**  
Enthält ein mobiles Wurmloch zu deinem Heimat-System.

**MECH**  
Kann Wurmloch-marker platzieren.

**HEIMAT-SYSTEM**  
Creuss: 4 2

**KOMPLEXITÄT** [Progress bar]



## DIE EMIRATE VON HACAN HANDELSMAGNATEN



**STARTTECHNOLOGIEN**

- Antimassen-Deflektoren
- Sarween-Werkzeuge

**STARTEINHEITEN**

- 2 Träger
- 1 Kreuzer
- 2 Jäger
- 4 Infanterie
- 1 Raumwerf

**6**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du kannst Massenprodukte auffüllen, ohne dafür Kommandomarker auszugeben.
- Du kannst mit Spielern handeln, die nicht deine Nachbarn sind.
- Du kannst Aktionskarten mit anderen Spielern tauschen.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Gibt dir oder einem anderen Spieler Massenprodukte.
- Lässt dich Handelswaren in Stimmen umwandeln.
- Senkt für eine Produktion die Kosten aller Einheiten auf 0.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Gibt dir und einem anderen Spieler Handelswaren.
- Tauscht deine Strategiekarte mit einem anderen Spieler.

**VERTRAG**

Lässt den Empfänger mit Nicht-Nachbarn handeln.

**FLAGGSCHIFF**

Kann Handelswaren für einen Bonus im Kampf ausgeben.

**MECH**

Lässt dich Planeten-karten mit anderen Spielern tauschen.

**HEIMAT-SYSTEM**

Arretze: 3 0  
Hercant: 1 1  
Kamdorn: 0 1

KOMPLEXITÄT

## DIE UNIVERSITÄTEN VON JOL-NAR GENIALE WISSENSCHAFTLER



**STARTTECHNOLOGIEN**

- Neurostimulator
- Antimassen-Deflektoren
- Sarween-Werkzeuge
- Plasmabrenner

**STARTEINHEITEN**

- 1 Schlachtschiff
- 2 Träger
- 1 Jäger
- 2 Infanterie
- 1 Raumwerf
- 2 PVS

**4**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Alle deine Einheiten sind etwas schwächer im Kampf.
- Es ist für dich günstiger, Technologien zu erforschen.
- Beim Erforschen von Nicht-Aufwertungstechnologien ignorierst du 1 Voraussetzung.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Kann beim Erforschen Infanterie opfern, statt Ressourcen auszugeben.
- Gibt Wiederholungswürfe für Einheitenfähigkeiten.
- Lässt dich deine erforschten Technologien austauschen.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Gibt dir Handelswaren, wenn andere deine Systeme aktivieren.
- Verbindet alle Systeme, in denen du Einheiten hast.

**VERTRAG**

Gibt dem Empfänger die nächste Technologie, die du erforscht.

**FLAGGSCHIFF**

Gewürfelte 9er und 10er erzielen mehr Treffer.

**MECH**

Stärkt deine Infanterie auf dem Planeten.

**HEIMAT-SYSTEM**

Jol: 1 2  
Nar: 2 3

KOMPLEXITÄT

## DAS LIZIX-GEDANKENNETZ DIE LETZTEN LAZAX



**STARTTECHNOLOGIEN**

- Neurostimulator
- Plasmabrenner

**STARTEINHEITEN**

- 1 Schlachtschiff
- 1 Träger
- 3 Jäger
- 5 Infanterie
- 1 Raumwerf
- 1 PVS

**2**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Nach einem Einmarsch über-nimmst du gegnerische Gebäude.
- Deine Schiffe können nach jeder Kampfrunde erneut bombardieren.
- Deine Schlachtschiffe können mehr Einheiten transportieren.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Macht Infanterie zu Mechs.
- Ignoriert Einheiten, die ein Bombardement verhindern würden.
- Bewegt dein Flaggschiff und beliebig viele Schlachtschiffe in irgendein System ohne gegnerische Schiffe.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Das Bombardement deiner Schlachtschiffe wird effektiver.
- Lässt dich Technologie-Voraussetzungen ignorieren.

**VERTRAG**

Gibt dem Empfänger 1 Kommandomarker.

**FLAGGSCHIFF**

Seine Treffer müssen Nicht-Jäger-Schiffen zugeteilt werden.

**MECH**

Kann Bombardement verwenden, als wäre er ein Schiff.

**HEIMAT-SYSTEM**

[0.0.0]: 5 0

KOMPLEXITÄT

## DAS BARONAT VON LETNEV MILITARISTISCHE BÜROKRATEN



**STARTTECHNOLOGIEN**

- Antimassen-Deflektoren
- Plasmabrenner

**STARTEINHEITEN**

- 1 Schlachtschiff
- 1 Träger
- 1 Zerstörer
- 1 Jäger
- 3 Infanterie
- 1 Raumwerf

**2**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du kannst im Raumkampf Handelswaren für Wiederholungswürfe ausgeben.
- Dein Flottenlimit ist in allen Systemen um 2 höher.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Gibt einem Schiff im Raumkampf 1 Würfel mehr.
- Gibt 1 Handelsware, wenn du mit einem Schiff Schadensresistenz verwendest.
- Ignoriert für eine komplette Runde das Flottenlimit.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Schützt einmarschierende Einheiten vor Weltraumkanonen.
- Deine Schadensresistenz negiert 2 Treffer statt 1.

**VERTRAG**

Gibt dem Empfänger Wiederholungswürfe im Raumkampf.

**FLAGGSCHIFF**

Repariert sich selbst. Ignoriert Einheiten, die ein Bombardement verhindern würden.

**MECH**

Kann 1 deiner Infanterie ersetzen.

**HEIMAT-SYSTEM**

Arc Prime: 4 0  
Wren Terra: 2 1

KOMPLEXITÄT

## DIE MAHACTANISCHEN GEN-HEXER WAHSINNIGE KÖNIGE DER URZEIT



**STARTTECHNOLOGIEN**

- Bio-Stims
- Prognostische Intelligenz

**STARTEINHEITEN**

- 1 Schlachtschiff
- 1 Träger
- 1 Kreuzer
- 2 Jäger
- 3 Infanterie
- 1 Raumwerf

**3**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du kannst keine Allianzen eingehen, aber jeder gewonnene Kampf erhöht dein Flottenlimit und kopiert eine Fähigkeit des besiegten Spielers.
- Deine Infanterie wird zum Massenprodukt, wenn sie stirbt.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Nutzt die platzierten Kommandomarker anderer Spieler für dich.
- Kann ein bereits aktiviertes System nochmals aktivieren und deine Kommandomarker entfernen.
- Zwingt zwei andere Spieler zu einem Raumkampf gegeneinander.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Wenn deine Infanterie stirbt, wird sie in deinem Heimat-System wiederbelebt.
- Lässt dich entscheiden, wie ein Spieler abstimmt.

**VERTRAG**

Blockiert ein System für alle Spieler, deren Fähigkeit du hast.

**FLAGGSCHIFF**

Stärker gegen Spieler, deren Fähigkeit du noch nicht hast.

**MECH**

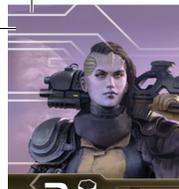
Kann den Zug eines Spielers beenden, dessen Fähigkeit du hast.

**HEIMAT-SYSTEM**

Ixth: 3 5

KOMPLEXITÄT

## DIE MENTAK-KOALITION PIRATENFLOTTE



**STARTTECHNOLOGIEN**

- Sarween-Werkzeuge
- Plasmabrenner

**STARTEINHEITEN**

- 1 Träger
- 2 Kreuzer
- 3 Jäger
- 4 Infanterie
- 1 Raumwerf
- 1 PVS

**2**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Wenn ein Nachbar Handelswaren erhält oder eine Transaktion macht, kannst du bei ihm Handelswaren plündern.
- Deine Kreuzer und Zerstörer können zu Kampfbeginn aus dem Hinterhalt angreifen.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Lässt dich und den Spieler, bei dem du geplündert hast, jeweils 1 Aktionskarte ziehen.
- Zwingt einen besiegten Gegner, dir einen Vertrag zu geben.
- Ersetzt im Kampf zerstörte gegnerische Schiffe durch deine eigenen.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Gibt dir nach dem Raumkampf Handelswaren und lässt dich ggf. ein Schiff nachbauen.
- Verdoppelt den Wert deiner Handelswaren.

**VERTRAG**

Schützt den Empfänger gegen dein Plündern.

**FLAGGSCHIFF**

Verhindert, dass Schiffe im System Schadensresistenz verwenden.

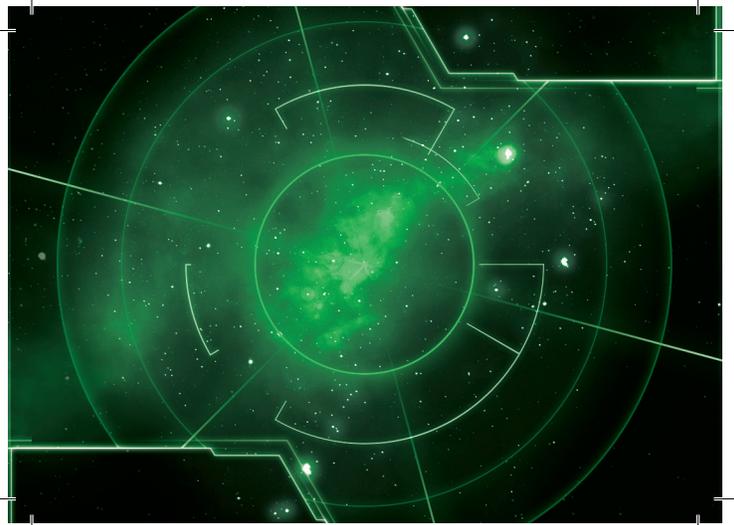
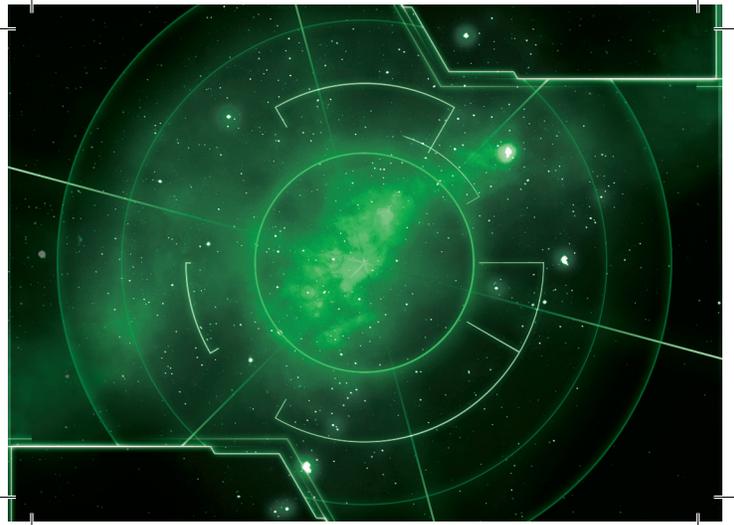
**MECH**

Verhindert, dass Bodentruppen auf dem Planeten Schadensresistenz verwenden.

**HEIMAT-SYSTEM**

Moll Primus: 4 1

KOMPLEXITÄT



## DAS NAALU-KOLLEKTIV

### MANIPULATIVE TELEPATHINNEN

**STARTTECHNOLOGIEN**

- Neurostimulator
- Sarween-Werkzeuge

**STARTEINHEITEN**

1 Träger	4 Infanterie
1 Kreuzer	1 Raumwerf
1 Zerstörer	1 PVS
3 Jäger	

**3**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du stehst immer am Anfang der Initiativreihenfolge.
- Wenn andere ihre Schiffe in dein System bewegen, kannst du als Reaktion deine Schiffe hinausbewegen.
- Deine Jäger sind stärker.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Lässt dich die oberste Karte des Agendastaps ansehen.
- Lässt dich über dein Produktionslimit hinaus Jäger produzieren.
- Zwingt jeden anderen Spieler dazu, dir einen Vertrag zu geben.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Jäger zählen nur als halbes Schiff für dein Flottenlimit.
- Gegner verlieren 1 Marker aus ihrem Flottenpool, wenn sie dich angreifen.

**VERTRAG**

Stellt den Empfänger an den Anfang der Initiativreihenfolge.

**FLAGGSCHIFF**

Jäger können an Bodenkämpfen teilnehmen.

**MECH**

Stärker gegen Spieler mit Reliktfragmenten.

**HEIMAT-SYSTEM**

Maaluk: **0 2**  
Druua: **3 1**

**KOMPLEXITÄT**

## DIE NAAZ-ROKHA-ALLIANZ

### KOOPERATIVE ARCHÄOLOGEN

**STARTTECHNOLOGIEN**

- Psychoarchäologie
- KI-Entwicklungsalgorithmus

**STARTEINHEITEN**

2 Träger	1 Mech
1 Zerstörer	3 Infanterie
2 Jäger	1 Raumwerf

**3**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du hast zwei Karten zur Auswahl, wenn du mit Mechs Planeten erkundest.
- Relikte kosten dich nur 2 Fragmente statt 3.
- Überschüssige Fragmente werden zu Kommandomarkern.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Erkundet 1 deiner Planeten.
- Erkundet 1 Planeten, den du gerade erobert hast.
- Erschafft 1 Relikt aus dem Nichts.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Gibt deinen Einheiten einen Bonus im Kampf.
- Macht erkundete Planeten spielbereit.

**VERTRAG**

Lässt den Empfänger 2 Fragmente zu 1 Relikt machen.

**FLAGGSCHIFF**

Mechs im System haben im Kampf 1 Würfel mehr.

**MECH**

Hat im Kampf 1 Würfel mehr und kann sich in ein Schiff verwandeln.

**HEIMAT-SYSTEM**

Naazir: **2 1**  
Rokha: **1 2**

**KOMPLEXITÄT**

## DAS NEKRO-VIRUS

### WIEDERKEHRENDE PLAGE

**STARTTECHNOLOGIEN**

- Daxcive Animatoren
- Valefar-Assimilator X
- Valefar-Assimilator Y

**STARTEINHEITEN**

1 Schlachtschiff	2 Jäger
1 Träger	2 Infanterie
1 Kreuzer	1 Raumwerf

**3**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du darfst nicht abstimmen und keine Technologien erforschen.
- Du kopierst Technologien, indem du Einheiten zerstörst und Abstimmungen vorhersagst.
- Statt Technologien zu erforschen, bekommst du Kommandomarker.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Wandelt Aktionskarten und Kommandomarker in Handelswaren um.
- Gibt dir 1 Aktionskarte nach dem Erhalt von Technologie.
- Zerstört alles auf einem Planeten für Technologie und Handelswaren.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Kann bis zu 2 Fraktions-technologien anderer Spieler kopieren.

**VERTRAG**

Schützt den Empfänger gegen dein Technologie-Kopieren.

**FLAGGSCHIFF**

Bodentruppen können an Raumkämpfen teilnehmen.

**MECH**

Stärker gegen Spieler, deren Technologie du kopiert hast.

**HEIMAT-SYSTEM**

Mordai II: **4 0**

**KOMPLEXITÄT**

## DER NOMADE

### ZEITWANDERER

**STARTTECHNOLOGIEN**

- Slingshot-Relais

**STARTEINHEITEN**

1 Flaggschiff	3 Jäger
1 Träger	4 Infanterie
1 Zerstörer	1 Raumwerf

**4**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du hast 2 weitere Anführer.
- Du erhältst Handelswaren, wenn du Abstimmungen gewinnst oder vorhersagst.
- Du hast ein starkes, aufrüstbares Flaggschiff.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Verdoppelt erhaltene Handelswaren.
- Bewegt Bodentruppen auf andere Planeten.
- Setzt eine Kampftruppe zurück.
- Baut kostenlos dein Flaggschiff neu.
- Erlaubt deinem Flaggschiff, sich mehrmals pro Runde zu bewegen.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Dein Flaggschiff wird noch stärker.
- Du kannst den Agenten eines beliebigen Spielers spielbereit machen.

**VERTRAG**

Leih dem Empfänger dein Flaggschiff für 1 Kampf.

**FLAGGSCHIFF**

Kann zwischen Systemen mit deinen Mechs springen.

**MECH**

Kann deine Schiffe im System vor Schaden schützen.

**HEIMAT-SYSTEM**

Arcturus: **4 4**

**KOMPLEXITÄT**

## DER CLAN DER ZAAR

### NOMADISCHE INGENIEURE

**STARTTECHNOLOGIEN**

- Antimassen-Deflektoren

**STARTEINHEITEN**

2 Träger	4 Infanterie
1 Kreuzer	1 Raumwerf
2 Jäger	

**3**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du erhältst 1 Handelsware, wenn du einen Planeten erobert.
- Du kannst Aufträge werten, auch wenn dein Heimatsystem erobert wurde.
- Deine Raumwerfen sind mobil.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Beschleunigt ein langsames Schiff.
- Lässt dich neu produzierte Jäger und Infanterie auf irgendeiner Raumwerf platzieren.
- Zerstört alle Infanterie und Jäger in 1 System.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Deine Raumwerfen können sich weiter bewegen.
- Anderer dürfen deine Asteroidenfelder nicht aktivieren.

**VERTRAG**

Der Empfänger kann dich zwingen, einen Planeten, auf dem du einmarschiert bist, aufzugeben.

**FLAGGSCHIFF**

Verfügt über Jägerabwehr.

**MECH**

Kann für 1 Handelsware auf einem gerade eroberten Planeten platziert werden.

**HEIMAT-SYSTEM**

Lisis II: **1 0**  
Ragh: **2 1**

**KOMPLEXITÄT**

## SARDAKK N'ORR

### DER GROSSE SCHWARM

**STARTTECHNOLOGIEN**

keine

**STARTEINHEITEN**

2 Träger	1 Raumwerf
1 Kreuzer	1 PVS
5 Infanterie	

**3**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Alle deine Einheiten sind stärker im Kampf.
- Deine Schlachtschiffe haben mehr Würfel beim Bombardement.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Platziert kostenlos Infanterie.
- Lässt Bodentruppen aus der Nähe an einem Einmarsch teilnehmen.
- Lässt dich den Raumkampf überspringen und deine Bodentruppen direkt einmarschieren.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Deine Schlachtschiffe können sich opfern, um Schiffe zu zerstören.
- Reflektiert Treffer bei Bodenkämpfen.

**VERTRAG**

Der Empfänger bekommt für 1 Bodenkampf deinen Bonus.

**FLAGGSCHIFF**

Gibt anderen Schiffen im System einen Bonus im Kampf.

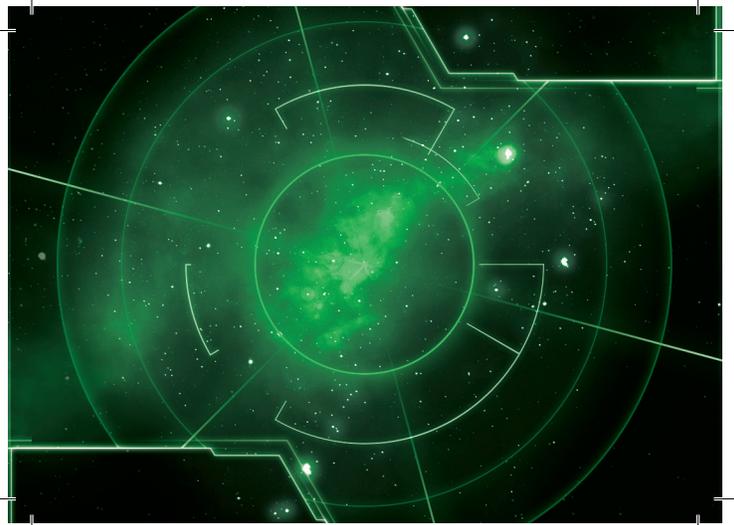
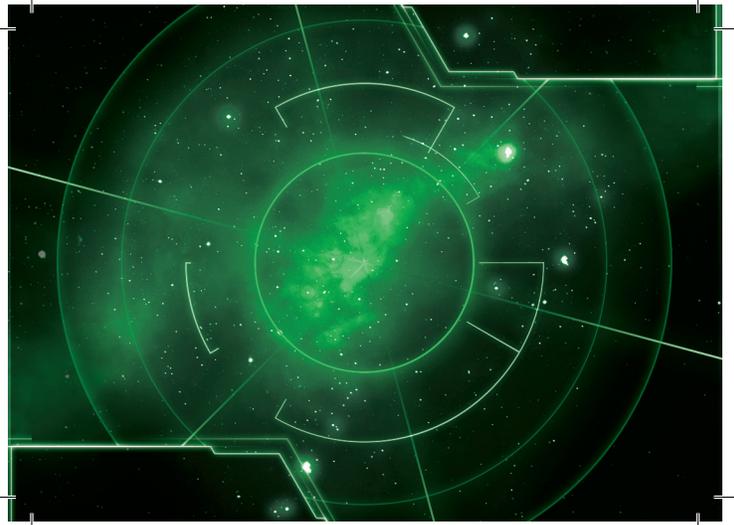
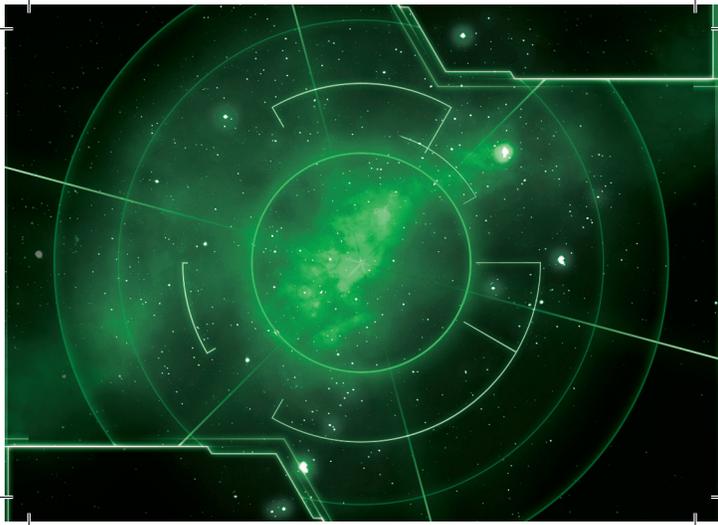
**MECH**

Reflektiert Treffer beim Verwenden von Schadensresistenz.

**HEIMAT-SYSTEM**

Tren'lak: **1 0**  
Quinarra: **3 1**

**KOMPLEXITÄT**



## DIE SOL-FÖDERATION

### DAS LICHT VON JORD



**STARTTECHNOLOGIEN**

- Neurostimulator
- Antimassen-Deflektoren

**STARTEINHEITEN**

- 2 Träger
- 5 Infanterie
- 1 Zerstörer
- 1 Raumwerf
- 3 Jäger

**4**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du kannst für Kommando-marker Infanterie platzieren.
- Du bekommst jede Spielrunde 1 weiteren Kommando-marker.
- Deine Infanterie ist stärker.
- Deine Träger transportieren mehr.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Gibt einem Bodentrupp 1 Würfel mehr im Kampf.
- Platziert 1 Infanterie, wenn jemand auf deinen Planeten einmarschiert.
- Entfernt alle deine Kommando-marker vom Spielplan.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Sehr wahrscheinlich wird deine Infanterie in deinem Heimat-System wiederbelebt.
- Deine Träger haben Schadensresistenz.

**VERTRAG**

Lässt die Empfänger Infanterie auf einem seiner Planeten platzieren.

**FLAGGSCHIFF**

Platziert jede Runde 1 kostenlose Infanterie.

**MECH**

Kann zusammen mit neuer Infanterie platziert werden.

**HEIMAT-SYSTEM**

Jord: **4 2**

**KOMPLEXITÄT**

## DIE TITANEN DES UL

### URALTE KONSTRUKTE



**STARTTECHNOLOGIEN**

- Antimassen-Deflektoren
- Scanlink-Drohennetz

**STARTEINHEITEN**

- 1 Schlachtschiff
- 3 Infanterie
- 2 Kreuzer
- 1 Raumwerf
- 2 Jäger

**2**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du kannst auf erkundeten Planeten lebendige PVS erwecken.
- Deine PVS können Einheiten produzieren und als Bodentruppen kämpfen.
- Deine Kreuzer können Einheiten transportieren.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Negiert Treffer.
- Gibt dir Handelswaren, wenn deine Einheiten Produktion verwenden.
- Verbessert deinen Heimat-Planet und gibt ihm eine Weltraumkanone.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Deine Kreuzer haben Schadensresistenz.
- Deine PVS werden stärker im Bodenkampf.

**VERTRAG**

Terraformt einen Planeten, was dessen Werte verbessert.

**FLAGGSCHIFF**

Kann ein PVS in dieses Flaggschiff verwandeln.

**MECH**

Kann alternativ statt eines PVS erweckt werden.

**HEIMAT-SYSTEM**

Elysium: **4 1**

**KOMPLEXITÄT**

## DIE WINNU

### ERBEN VON REX



**STARTTECHNOLOGIEN**

Wähle 1 beliebige Technologie ohne Voraussetzungen.

**STARTEINHEITEN**

- 1 Träger
- 2 Infanterie
- 1 Kreuzer
- 1 Raumwerf
- 2 Jäger
- 1 PVS

**3**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du kannst Mecatol Rex erobern, ohne Einfluss auszugeben.
- Du bekommst kostenlos 1 PVS und 1 Raumwerf, wenn du Mecatol Rex erobert.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Senkt die Produktionskosten von Einheiten.
- Gibt einen Bonus im Kampf um Mecatol Rex, deine Heimat und legendäre Planeten.
- Führt die Primärfähigkeit einer beliebigen Strategiekarte durch.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Erschafft ein Wurmloch auf Mecatol Rex.
- Tauscht die Ressourcen- und Einflusswerte von Planeten.

**VERTRAG**

Lässt den Empfänger die Strategiekarte mit dir tauschen.

**FLAGGSCHIFF**

Hat im Kampf mehr Würfel für jedes gegnerische Nicht-Jäger-Schiff.

**MECH**

Platziert 1 PVS oder 1 Raumwerf auf eroberten Planeten.

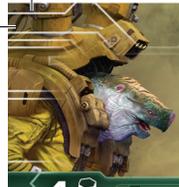
**HEIMAT-SYSTEM**

Winnu: **3 4**

**KOMPLEXITÄT**

## DAS XXCHA-KÖNIGREICH

### HERZ DES GALAKTISCHEN RATES



**STARTTECHNOLOGIEN**

- Graviton-Lasersystem

**STARTEINHEITEN**

- 1 Träger
- 4 Infanterie
- 2 Kreuzer
- 1 Raumwerf
- 3 Jäger
- 1 PVS

**4**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du kannst mit der Strategiekarte „Diplomatie“ leere Planeten übernehmen.
- Du kannst für Kommando-marker eine Agendakarte ablegen und eine neue ziehen.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Macht einen Planeten spielbereit und entfernt Infanterie davon.
- Gibt dir zusätzliche Stimmen pro erschöpftem Planeten.
- Handelt 2 zusätzliche Agenden nach deinem Wunsch ab.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Beendet den Zug eines Spielers, der dein System aktiviert.
- Negiert eine gespielte Aktionskarte eines anderen Spielers.

**VERTRAG**

Lässt den Empfänger eine Agenda ablegen.

**FLAGGSCHIFF**

Kann mit der Weltraumkanone auf Schiffe in angrenzenden Systemen schießen.

**MECH**

Kann mit der Weltraumkanone auf Schiffe in angrenzenden Systemen schießen.

**HEIMAT-SYSTEM**

Archon Ren: **2 3**  
Archon Tau: **1 1**

**KOMPLEXITÄT**

## DIE YIN-BRUDERSCHAFT

### KINDER VON MOYIN



**STARTTECHNOLOGIEN**

- Sarween-Werkzeuge

**STARTEINHEITEN**

- 2 Träger
- 4 Infanterie
- 1 Zerstörer
- 1 Raumwerf
- 4 Jäger

**2**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du kannst feindliche Infanterie auf deine Seite ziehen.
- Du kannst nach jeder Kampfunde Kreuzer und Zerstörer opfern, um Treffer zu erzielen.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Kann zerstörte Kreuzer und Zerstörer in Jäger verwandeln.
- Produziert mehr Infanterie und zählt als grüne Technologie.
- Macht deine Planeten entweder spielbereit oder verdoppelt deine Infanterie darauf.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Kann vor dem Kampf Schiffe opfern, um Treffer zu erzielen.
- Produziert mehr Infanterie, wenn du Produktion verwendest.

**VERTRAG**

Hindert dich am Verwenden deiner Fraktionsfähigkeiten und -technologien.

**FLAGGSCHIFF**

Explodiert, wenn es zerstört wird, und zerstört damit alle Schiffe in der Nähe.

**MECH**

Ersetzt für Einfluss die feindliche Infanterie, die du auf deine Seite gezogen hast.

**HEIMAT-SYSTEM**

Darien: **4 4**

**KOMPLEXITÄT**

## DIE YSSARIL-STÄMME

### SCHATTENAGENTEN



**STARTTECHNOLOGIEN**

- Neurostimulator

**STARTEINHEITEN**

- 2 Träger
- 5 Infanterie
- 1 Kreuzer
- 1 Raumwerf
- 2 Jäger
- 1 PVS

**3**

**FRAKTIONSFÄHIGKEITEN**

- Du kannst eine Aktionskarte ablegen, um deinen Zug zu verzögern.
- Du ziehst mehr Aktionskarten und entscheidest, welche du behältst.
- Du hast kein Handkartenlimit.

**FRAKTIONSANFÜHRER**

- Kopiert den Text aller anderen Agenten.
- Spioniert die Karten der Spieler aus, die deine Systeme aktivieren.
- Zwingt alle anderen Spieler, dir 1 Aktionskarte zu geben oder 3 abzulegen.

**FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN**

- Wer gepasst hat, darf in deinen Zügen keine Aktionskarten spielen.
- Lässt dich die Aktionskarten eines Spielers ansehen und 1 nehmen.

**VERTRAG**

Der Empfänger kann deine Aktionskarten ansehen und 1 nehmen.

**FLAGGSCHIFF**

Kann sich durch Systeme mit Schiffen anderer Spieler hindurchbewegen.

**MECH**

Kann nach dem Verzögern kostenlos platziert werden.

**HEIMAT-SYSTEM**

Retillion: **2 3**  
Shalloq: **1 2**

**KOMPLEXITÄT**

