FREISCHALTEN: Du musst Bodentruppen im Mecatol-Rex-System oder einem angrenzenden System haben.

M'aban, Q'ueshs oberster Zauberin, waren Radiumkristalle implantiert worden, damit sie mit ihrem mentalen Gesang Tausende von Naalu gleichzeitig erreichen konnte.

M'ABAN Ω

KRISTALLZAUBERIN

Jederzeit: Du darfst die Vertragskarten, die deine Nachbarn auf der Hand haben, sowie die oberste und unterste Karte des Agendastapels ansehen.

„... und darum werden die Letnev niemals mit diesen Fanatikern und Extremisten von den Shikrai kooperieren!", polterte Botschafter Beumosile. Wütende Rufe erhoben sich in der Ratskammer, als er wieder Platz nahm. „Fein gemacht, braver Junge", flüsterte die samtweiche Stimme in seinem Kopf und er sonnte sich in ihrem Lob.

Z'EU Ω

AGENTIN DES NEFISHH

AKTION: Erschöpfe diese Karte und wähle einen Spieler. Der gewählte Spieler darf in einem Nicht-Heimat-System eine Taktikaktion durchführen, ohne einen Kommandomarker zu platzieren. Jenes System zählt trotzdem als aktiviert.

M'ABAN Ω

KRISTALLZAUBERIN

Z'EU Ω

AGENTIN DES NEFISHH

Z'EU Ω

AGENTIN DES NEFISHH

M'ABAN Ω

KRISTALLZAUBERIN

„Brüder ...", sagte Milor unter Tränen, während über ihm am Himmel die Schiffe auseinanderbrachen. „Niemals werden wir sie vergessen. In Dariens Namen, wir werden kämpfen bis zum letzten Mann!" Die Menge jubelte zustimmend.

BRUDER MILOR Ω

IM FEUER GELÄUTERT

Nachdem eine Einheit eines Spielers zerstört worden ist: Du darfst diese Karte erschöpfen, um dem Spieler zu erlauben, 2 Jäger in das System der zerstörten Einheit zu platzieren, falls sie ein Schiff war, oder 2 Infanterie auf ihren Planeten, falls sie ein Bodentrupp war.

BRUDER MILOR Ω

IM FEUER GELÄUTERT

IKONOKLAST Ω

NAALU-MECH

Andere Spieler dürfen keine JÄGERABWEHR gegen deine Einheiten in diesem System verwenden.

✦ **SCHADENSRESISTENZ**

KOSTEN 2 | **KAMPF** 6

FREISCHALTEN: Du musst eine deiner Fraktionsfähigkeiten verwenden.

Es hieß, die von Omar erfundene Yin-Zentrifuge sei der größte wissenschaftliche Durchbruch der Bruderschaft seit Dariens illegaler Forschung vor vielen Jahrhunderten.

BRUDER OMAR Ω

JÜNGER DER ZENTRIFUGE

FREISCHALTEN: Du musst 3 gewertete Aufträge haben.

Auf Dannels Befehl liefen die Zentrifugen auf Hochtouren und binnen weniger Wochen erblickten Tausende neue Brüder das Licht der Welt. So groß war die Macht des Yin.

DANNEL VON DER 10. Ω

HOHEPRIESTER DES YIN

AKTION: Entsende bis zu 3 Infanterie aus deinem Nachschub auf beliebige Nicht-Heimat-Planeten und handle dort Einmärsche ab. Gegen diese Einheiten darf keine WELTRAUMKANONE verwendet werden.

Vernichte dann diese Karte.

QUANTENSTREUUNG Ω

SEGEN DES YIN

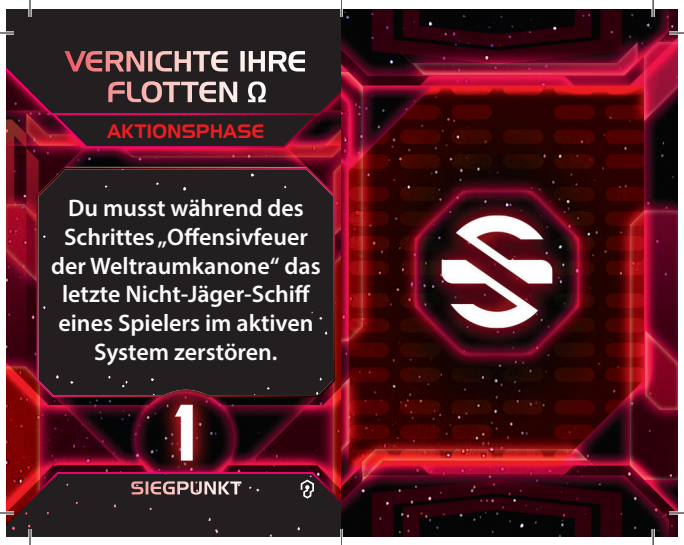
BRUDER OMAR Ω

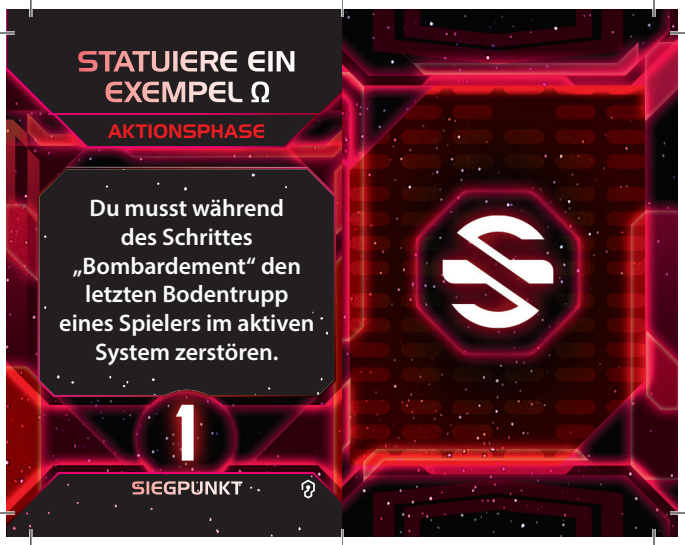
JÜNGER DER ZENTRIFUGE

Diese Karte erfüllt eine grüne Technologie-Voraussetzung. Sobald du eine Technologie erforschst, die ein anderer Spieler besitzt, darfst du 1 deiner Infanterie in deinen Nachschub zurücklegen, um ihre Voraussetzungen zu ignorieren.


POLITISCHER DATENNEXUS Ω
DIE STIMME DES RATES
Sobald du einen Planeten erschöpfst, zähle seinen Ressourcenwert und Einflusswert zusammen. Behandle die Summe als Ressourcenwert und Einflusswert des Planeten.
XXEKIR GROM Ω
DAS HERZ DES RATES
FREISCHALTEN: Du musst 3 gewertete Aufträge haben.
Niemand war überrascht, als der Antrag auf Annexion im Galaktischen Rat abgelehnt wurde. Grom hatte persönlich ein Scheitern des Antrags versichert und es stellte sich heraus, dass fast jeder Abgeordnete dem Xxcha einen Gefallen schuldete.


KÄMPFE MIT PRÄZISION Ω
AKTIONSPHASE
Du musst während des Schrittes „Jägerabwehr“ den letzten Jäger eines Spielers im aktiven System zerstören.
1
SIEGPUNKT


VERNICHTE IHRE FLOTTEN Ω
AKTIONSPHASE
Du musst während des Schrittes „Offensivfeuer der Weltraumkanone“ das letzte Nicht-Jäger-Schiff eines Spielers im aktiven System zerstören.
1
SIEGPUNKT


STATUIERE EIN EXEMPEL Ω
AKTIONSPHASE
Du musst während des Schrittes „Bombardement“ den letzten Bodentrupp eines Spielers im aktiven System zerstören.
1
SIEGPUNKT

GROSSES ENTROPIEFELD

Du erhältst 1 Kommandomarker und 3 Handelswaren.

Jaset hatte schon einige Monate in dem Feld gearbeitet, als Traum und Wirklichkeit miteinander zu verschmelzen begannen. Da waren Stimmen. Rote Lichtblitze. Staubige Kavernen, die bis in den Planetenkern reichten. Er blinzelte, rieb sich die Augen und machte sich wieder an die Arbeit. Nur eine Stressreaktion, sagte er zu sich selbst. Kein Grund zur Sorge.

KELERES-SCHIFF

Du erhältst 2 Kommandomarker.

Die gestrandeten Keleres waren froh, dass sie ihre Vorräte aufstocken konnten, und sicherten dem Forscherteam jegliche Unterstützung zu.

KELERES-SCHIFF

Du erhältst 2 Kommandomarker.

Die **Hinterlight** *steuerte geradewegs auf das Notsignal zu und sendete ihre Antwort auf allen Frequenzen.*

TOTER PLANET

Ziehe 1 Relikt.

Die **Best Guess** *durchsiebte die Trümmer. Es waren Unmengen von Gestein und … Metall? Ein elektrisches Feld hielt alles zusammen. Es war dasselbe Feld, das ihre Sensoren getäuscht hatte. Mit wachsender Beklemmung setzten sie ihre Bergungsmission fort.*

KLEINES ENTROPIEFELD

Du erhältst 1 Kommandomarker und 1 Handelsware.

Nachdem die Naaz-Rokha infolge des Acheron-Vorfalls ihre spektakuläre Entdeckung gemacht hatten, erhoben etliche interstellare Konzerne Anspruch auf Weltraumregionen, die reich an Entropiefeldern waren.

ENTROPIEFELD

Du erhältst 1 Kommandomarker und 2 Handelswaren.

Während wichtiger Bergungsmissionen wurde das Feld von mehreren Zerstörern, einem leichten Kreuzer und sogar zwei Eidolons bewacht. Man kann nicht vorsichtig genug sein.


CUSTODIA VIGILIA
3
2


CUSTODIA VIGILIA
3
2
Custodia Vigilia. So heißt die neue Basis der Keleres. Es ist eine Festung im Herzen von Mecatol City. Zehntausend Personen gehen dort täglich ein und aus. Und die wachsamen Augen der Keleres sehen sie alle.


KELERES-ALLIANZ
VERBINDUNGEN ZU DEN AGENTEN
Nachdem du eine Material-aktion durchgeführt hast:
Du darfst eine zusätzliche Aktion durchführen.


YIN-ALLIANZ
ZENTRIFUGEN-TRANSMISSION
Diese Karte erfüllt eine grüne Technologie-Voraussetzung.
Sobald du eine Technologie erforschst, die ein anderer Spieler besitzt, darfst du 1 deiner Infanterie in deinen Nachschub zurücklegen, um ihre Voraussetzungen zu ignorieren.


CUSTODIA VIGILIA
CUSTODIA VIGILIA
LEGENDÄR – KELERES
Solange du Mecatol Rex kontrollierst, erhält es WELTRAUMKANONE 5 und PRODUKTION 3.
Du erhältst 2 Kommandomarker, sobald ein anderer Spieler mit der Strategiekarte „Imperium“ Siegpunkte erhält.
Pax magnifica, bellum gloriosum.


DIE KELERES-KLAUSEL
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, ziehe 1 Aktionskarte und erhalte 2 Handelswaren.
Dann gibst du diese Karte an den Keleres-Spieler zurück.


NAALU-ALLIANZ
HOFZAUBERIN
Jederzeit:
Du darfst die Vertragskarten, die deine Nachbarn auf der Hand haben, sowie die oberste und unterste Karte des Agendastapels ansehen.

DIE KELERES DES RATES



„Es ist unsere Pflicht, die Milliarden von Lebewesen in unserer Galaxie zu beschützen und nicht die paar hundert Abgeordneten in unseren Parlamenten." –Tribunin Harka Leeds

ARTEMIRIS
KELERES-FLAGGSCHIFF

Andere Spieler müssen 2 Einfluss ausgeben, um das System dieses Schiffes zu aktivieren.

✦ SCHADENSRESISTENZ

8	7	1	6
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.	KAPAZITÄT

KRIEGSSONNE



Diese Einheit darfst du nicht produzieren, es sei denn, du besitzt ihre Aufwertungstechnologie.

-	-	-	-
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.	KAPAZITÄT

AUFWERTUNG

KREUZER I

2	7	2	-
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.	KAPAZITÄT

AUFWERTUNG

SCHLACHTSCHIFF I



✦ SCHADENSRESISTENZ ✦ BOMBARDEMENT 5

4	5	1	1
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.	KAPAZITÄT

AUFWERTUNG

ZERSTÖRER I



✦ JÄGERABWEHR 9 (X2)

1	9	2
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.

AUFWERTUNG

PVS I



✦ PLANETARER SCHILD ✦ WELTRAUMKANONE 6

AUFWERTUNG

TRÄGER I



3	9	1	4
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.	KAPAZITÄT

AUFWERTUNG

JÄGER I



1	9	-
KOSTEN	KAMPF	BEWEG.

AUFWERTUNG

INFANTERIE I



1	8
KOSTEN	KAMPF

AUFWERTUNG

RAUMWERFT I

Der PRODUKTIONSWERT dieser Einheit entspricht dem Ressourcenwert dieses Planeten plus 2.

Bis zu 3 Jäger in diesem System werden nicht auf die Kapazität deiner Schiffe angerechnet.



✦ PRODUKTION X

AUFWERTUNG

DIE TRIBUNE

Wähle beim Spielaufbau eine nicht gespielte Fraktion von folgenden: Mentak, Xxcha oder Silberschwingen. Nimm die Heimat-Systemtafel, die Kommandomarker und die Kontrollmarker der gewählten Fraktion. Nimm außerdem den zu dieser Fraktion passenden Keleres-Helden.

VOM RAT FINANZIERT

Fülle zu Beginn der Strategiephase deine Massenprodukte auf und erhalte dann 1 Handelsware.

ÜBER DEM GESETZ

Zu Beginn deines Zuges darfst du 1 Einfluss ausgeben, um bis zum Ende deines Zuges alle Gesetze zu behandeln, als wären sie leer.



2 MASSEN-PRODUKTE

DIE KELERES DES RATES



STARTTECHNOLOGIEN

Wähle 2 nicht-fraktionsspezifische Technologien im Besitz anderer Spieler.

STARTEINHEITEN

- 2 Infanterie
- 2 Träger
- 2 Jäger
- 1 Kreuzer
- 1 Raumwerft

Überall konkurrieren Planeten um Handelsmöglichkeiten, Großmächte liefern sich bewaffnete Auseinandersetzungen und dunkle Verschwörungen ziehen die Fäden im Hintergrund, um die Zukunft nach ihrem Willen zu formen. In einer Galaxie mit derart vielen Splitterparteien und Interessengruppen ist es kaum verwunderlich, dass der Galaktische Rat selbst eine Organisation gegründet hat, die seine Interessen vertritt. Die Keleres des Rates sind diese Organisation, aber sie sind noch viel mehr als das. Sie sind eine zusammengewürfelte Truppe aus Politikern, Soldaten und Spionen, die sich oft untereinander nicht einig sind und von der Galaxie, der sie dienen, kaum wertgeschätzt werden.

Zwar wurden die Keleres vom Galaktischen Rat ins Leben gerufen, doch im alltäglichen Geschäft verwalten sie sich selbst. Sie reisen durch die Galaxie, handeln Frieden aus, intervenieren bei Konflikten und bekämpfen Bedrohungen, die alle galaktischen Zivilisationen betreffen. Wenn schnelles Handeln gefragt ist, benötigen sie nicht einmal die Genehmigung der Tribune oder des Galaktischen Rates, um aktiv zu werden. Erst im Anschluss müssen sie vor dem Rat Rechenschaft ablegen.

Alle Mitgliedsstaaten des Galaktischen Rates entsenden Rekruten zu den Keleres. Der Auswahlprozess erfolgt nach den Traditionen der jeweiligen Planeten oder Sternsysteme. Seit der Gründung der Keleres haben die Großmächte erkannt, dass die Keleres ein mächtiges Werkzeug zum Voranbringen der eigenen Agenda sein können. Viele schicken nicht etwa ihre besten Kandidaten zu den Keleres, sondern nutzen die Gelegenheit, um politische Gegner, Unfähige, Verbrecher und andere unliebsame Personen loszuwerden. Auf der anderen Seite gibt es Großmächte, die es für klug erachten, ihre absolute Elite zu den Keleres zu entsenden – sei es aus Respekt vor dem Galaktischen Rat, oder weil sie sich einen heimlichen Vorteil davon versprechen. Die Kombination aus beidem macht die Keleres zu einer außergewöhnlichen und schwer zu kontrollierenden Organisation.

Der Galaktische Rat wählt drei Abgeordnete, die als Tribune der Keleres dienen. Unter den Abgeordneten wird dieses verantwortungsvolle Amt mit gemischten Gefühlen betrachtet: Es ist gleichzeitig eine Ehre und eine Belastung. Die Tribune haben die Befehlsgewalt über die Keleres und das Mandat, den Willen des Galaktischen Rates konkret umzusetzen. Die gemischte Kompetenz der Keleres bedeutet jedoch, dass Fehlschläge an der Tagesordnung sind, was wiederum dem verantwortlichen Tribun politisch schaden kann. Raffinierte Tribune wie Kuuasi Aun Jalatai finden schnell heraus, wie sie die Keleres am besten einsetzen können, wann sie sich besser zurückhalten und welche Agenten die richtigen für den Job sind.

Die angespannte politische Lage führte dazu, dass die meisten Tribune ihr Amt nicht sonderlich lange behielten. Seit der Gründung der Keleres vor fünf Jahren gab es sieben Tribune, inklusive der gerade amtierenden. Zwei wurden infolge eines Skandals zum Rücktritt gezwungen, einer kam bei einem Einsatz ums Leben und einer wurde im Zuge eines organisationsinternen Machtkampfes ermordet. Die wenigen Tribune, die der Herausforderung gewachsen sind, profitieren jedoch sehr von den Keleres. Es erfordert außergewöhnliches Talent, in diesem Amt zu glänzen. Aber wer es schafft, kann bei wichtigen Ratsentscheidungen das Zünglein an der Waage sein.

Die aktuell amtierenden Tribune befinden sich in einem empfindlichen Kräftegleichgewicht. Demnach steht die Zukunft der Keleres und vielleicht auch des ganzen Imperiums auf Messers Schneide. Der älteste und weiseste der Tribune ist Kuuasi. Harka Leeds ist gleichermaßen ambitioniert, gerissen und skrupellos. Odlynn Myrr ist neu im Amt und bringt frischen Wind und die Hoffnung auf ein geeintes und stabiles Imperium mit sich.

Trotz der internen Machtkämpfe der Tribune repräsentieren die Keleres den Galaktischen Rat und müssen somit eine vereinte Galaxie verkörpern, so zerstritten ihre Führungsriege auch sein mag. Die Großmächte konkurrieren häufig auf politischer, militärischer und ökonomischer Bühne. Manche Konflikte festigen den Zusammenhalt einer Gesellschaft, andere wiederum spalten sie. Daher werden die vielfältigen Kompetenzen der Keleres gebraucht, um Frieden zu stiften und bei Verhandlungen zu vermitteln.

Manchmal treten die Keleres als unparteiisch auf, manchmal schlagen sie sich vorübergehend auf eine Seite. Mit Diplomatie, Geschichtswissen und kultureller Sensibilität ebnen sie den Weg für Frieden und Wohlstand in der Galaxie. Mit der einen Hand stiften sie Frieden, mit der anderen führen sie Krieg – vor allem in Situationen, in denen Gewalt das scheinbar einzige Mittel ist, um Stabilität zu schaffen.



GEHEIMDIENSTZENTRALE

Standort	Mecatol City
Anführer	Die Tribune
Agenten	geheim
Hilfspersonal	~5000
Missionen	geheim

Die alte Geheimdienstzentrale in Mecatol City dient als provisorischer Stützpunkt der Keleres. Dort wird sich auch ihre zukünftige Zentrale – die Custodia Vigilia – befinden, die gerade einen zeit- und kostenintensiven Bauprozess durchläuft.



DIE KELERES DES RATES

GALAKTISCHE FRIEDENSWÄCHTER

2

STARTTECHNOLOGIEN
Zwei Technologien, mit denen andere Fraktionen starten

STARTEINHEITEN
2 Infanterie
2 Träger
2 Jäger
1 Kreuzer
1 Raumwerft

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN
- Dein Held und dein Heimat-System sind wählbar.
- Du kannst die Effekte von Gesetzen ignorieren.
- Deine Massenprodukte füllen sich jede Runde auf.

FRAKTIONSANFÜHRER
- Lässt dich Massenprodukte wie Handelswaren ausgeben.
- Kann zusätzliche Material-aktionen durchführen.
- Drei mächtige Helden zur Auswahl.

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN
- Du kannst an mehreren Orten gleichzeitig produzieren.
- Du hast einen Planeten, den man dir nicht wegnehmen kann.

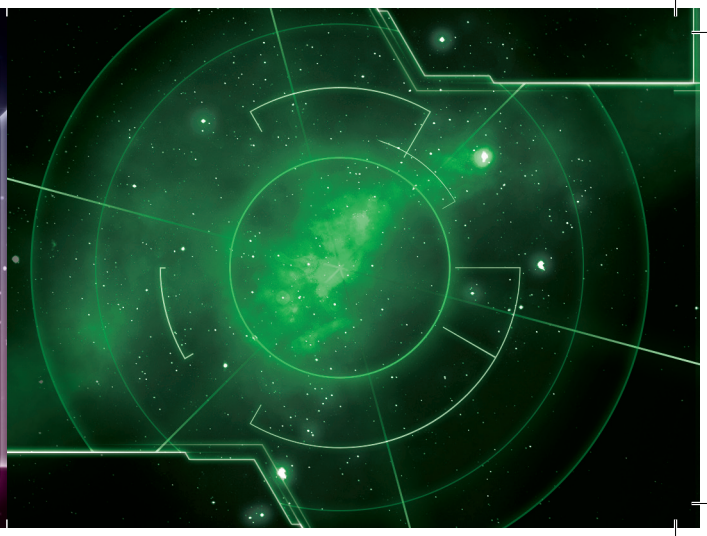
VERTRAG
Gibt dem Empfänger Vorteile bei richtigen Agenda-Prognosen.

FLAGGSCHIFF
Es kostet Einfluss, das System anzugreifen.

MECH
Es kostet Einfluss, den Planeten anzugreifen.

HEIMAT-SYSTEM
Wählbar (Heimat der Silberschwingen, Xxcha oder Mentak)

KOMPLEXITÄT





DAS XXCHA-KÖNIGREICH

HERZ DES GALAKTISCHEN RATES

4

STARTTECHNOLOGIEN
Graviton-Lasersystem

STARTEINHEITEN
1 Träger
2 Kreuzer
3 Jäger
4 Infanterie
1 Raumwerft
1 PVS

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.
- Zählt die Einfluss- und Ressourcenwerte von Planeten zusammen.

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

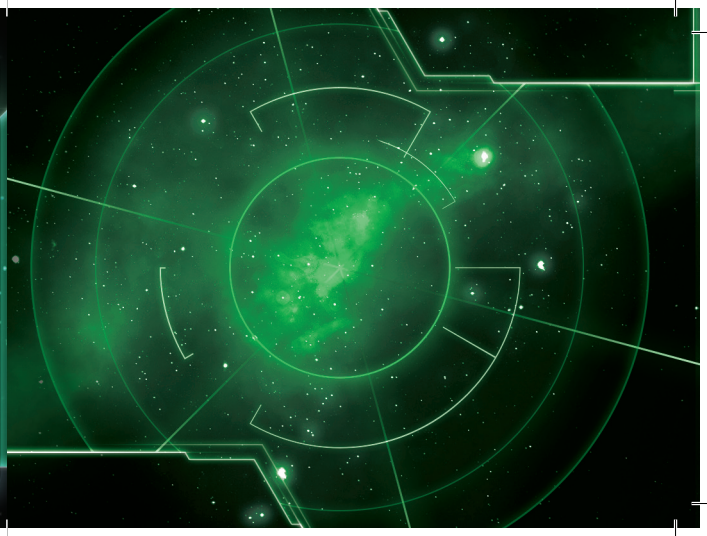
VERTRAG
Lässt den Empfänger eine Agenda ablegen.

FLAGGSCHIFF
Kann mit der Welt-raumkanone 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

2

STARTTECHNOLOGIEN
Sarween-Werkzeuge

STARTEINHEITEN
2 Träger
1 Zerstörer
4 Jäger
4 Infanterie
1 Raumwerft

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN
- Du kannst feindliche Infan-terie auf deine Seite ziehen.
- Du kannst nach jeder Kampfrunde Kreuzer und Zerstörer opfern, um Treffer zu erzielen.

FRAKTIONSANFÜHRER
- Kann zerstörte Einheiten in Jäger und Infanterie verwandeln.
- Macht das Forschen einfacher und zählt als grüne Technologie.
- Startet Einmärsche auf verschiedenen Planeten in der Galaxie.

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

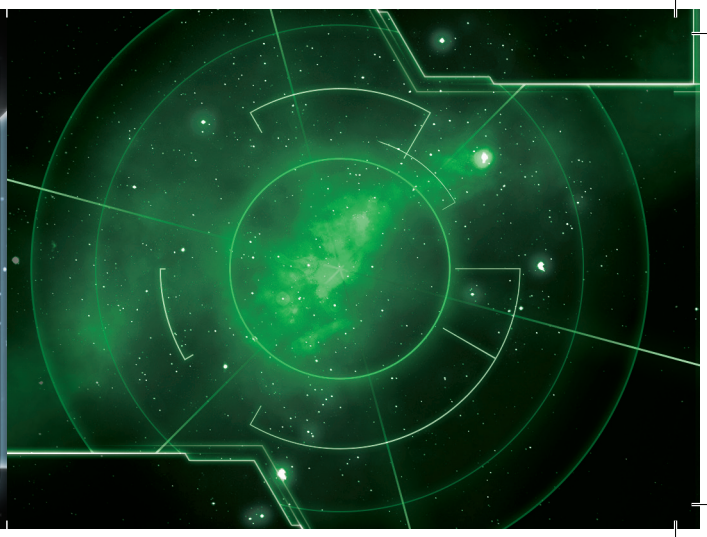
VERTRAG
Hindert dich am Verwenden deiner Fraktionsfähigkeiten und -technologien.

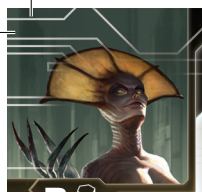
FLAGGSCHIFF
Explodiert, wenn es zerstört wird, und zerstört damit alle Schiffe in der Nähe.

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

HEIMAT-SYSTEM
Darien: 4 4

KOMPLEXITÄT





3

DAS NAALU-KOLLEKTIV

MANIPULATIVE TELEPATHINNEN

STARTTECHNOLOGIEN

- Neurostimulator
- Sarween-Werkzeuge

STARTEINHEITEN

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

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 eine freie Taktikaktion durchführen.
- Lässt dich den Agendastapel und Verträge ausspionieren.
- 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

Beschützt Jäger vor Jägerabwehr.

HEIMAT-SYSTEM

Maaluuk: 0 2

Druua: 3 1

KOMPLEXITÄT

