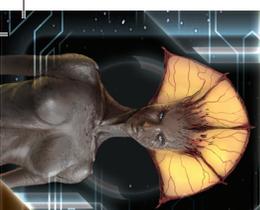


**ZEU Ω**  
AGENTIN DES NEFISHH



**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.

**MAABAN Ω**  
KRISTALLZAUBERIN



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

**IKONOKLAST Ω**  
NAALU-MECH



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

→ **SCHADENSRESISTENZ**

**2** KOSTEN    **6** KAMPF



**BRUDER MILOR Ω**  
IM FEUER GELAUTERT



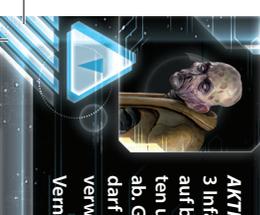
Nachdem eine Einheit eines Spielers zerstört worden ist: Du darfst diese Karte erschöpfen, um dem Spieler zu erlauben, 2 Jäger in das System der zerstörten Einheit zu platzieren, falls sie ein Schiff war, oder 2 Infanterie auf Ihren Planeten, falls sie ein Bodentrupp war.

**BRUDER OMAR Ω**  
JÜNGER DER ZENTRIFUGE



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

**QUANTENSTREUUNG Ω**  
SEGGEN DES YIN



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

**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.



**ZEU Ω**

**AGENTIN DES NEFISHH**

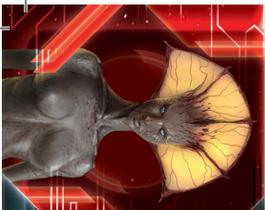


„... und darum werden die Letnev niemals mit diesen Fanatikern und Extremisten von den Shikrai kooperieren!“, polterte Botschafter Beumstle. Wütende Rufe erhoben sich in der Ratskammer, als er wieder Platz nahm. „Feingemacht, braver Junge“, flüsterte die samtweiche Stimme in seinem Kopf und er somnte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



**MAABAN Ω**

**KRISTALLZAUBERIN**



**FREISCHALTEN:** Du musst Bodentruppen im Mecatol-Rek-System oder einem angrenzenden System haben.   
 **Maaban, O'qeshs oberster Zauberin, waren Redunkkristalle implantiert worden, damit sie mit ihrem mehrstimmigen Gesang Tausende von Naadlu gleichzeitig erreichen konnte.**



**BRUDER MILOR Ω**

**IM FEUER GELAUTERT**



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



**BRUDER OMAR Ω**

**JÜNGER DER ZENTRIFUGE**



**FREISCHALTEN:** Du musst eine deiner Fraktionstieflichkeiten verwenden.

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



**DANNEL VON DER IO. Ω**

**HOHERPRIESTER DES YIN**



**FREISCHALTEN:** Du musst 3 gewertete Aufträge haben.

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



**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 Schreiben des Antrags versichert und es stellte sich heraus, dass fast jeder Abgeordnete dem Xxkia 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

## 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-Vorfalles 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.*

## 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 Hinterlicht steuerte geradewegs auf das Notsignal zu und sendete ihre Antwort auf allen Frequenzen.*



## 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.



## KELERES-ALLIANZ

### VERBINDUNGEN ZU DEN AGENTEN



### Nachdem du eine Materialaktion durchgeführt hast:

Du darfst eine zusätzliche Aktion durchführen.



2  
3

## CUSTODIA VIGILIA

*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 wachsamsten Augen der Keleres sehen sie alle.*



## 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.*

2



## DIE KELERES DES RATES

### GALAKTISCHE FRIEDENSWÄCHTER

#### STARTTECHNOLOGIEN

Zwei Technologien, mit denen andere Fraktionen starten

#### STARTEINHEITEN

2 Infanterie  
2 Träger  
2 Jäger  
1 Kreuzer  
1 Raumwert

#### 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 Materialaktionen durchführen.
- Drei mächtige Helden zur Auswahl.

#### FRAKTIONSTECHNOLOGIEN

- 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.

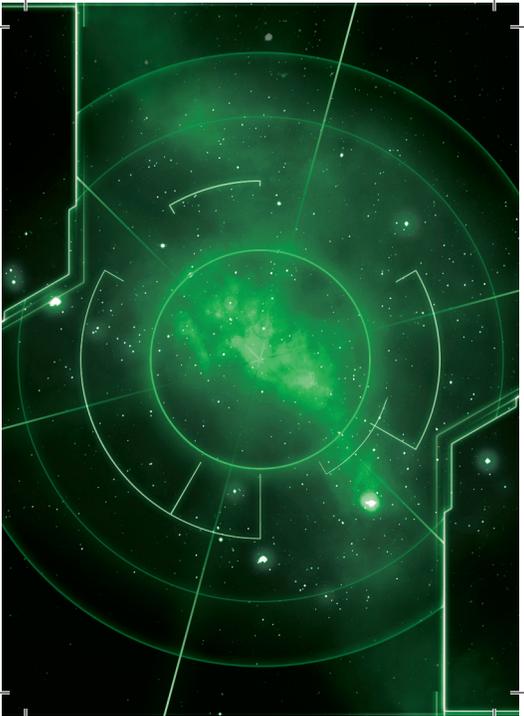
#### MECH

Es kostet Einfluss, den Planeten anzugreifen.

#### HEIMAT-SYSTEM

Wählbar (Heimat der Silberschwinger, Xxcha oder Menak)

KOMPONENTEN



# DIE KELERES DES RATES



**ARTEMIRIS**  
KELERES-FLAGGSCHIFF

Anderer 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

*„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*

**DIE TRIBUNE**  
Wähle beim Spieldesign 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** **MASSENPRODUKTE**

**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 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

## 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.*

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.



# DAS NAALU-KOLLEKTIV



## MANIPULATIVE TELEPATHINNEN



3

**STARTTECHNOLOGIEN**  
 • Neurostimulator  
 • Sarween-Werkzeuge

**STARTEINHEITEN**  
 1 Träger  
 1 Kreuzer  
 1 Zerstörer  
 3 Jäger

4 Infanterie  
 1 Raumwert  
 1 PVS

### 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

- Lass dich eine freie Taktikaktion durchführen.
- Lass dich den Agendastapel und Verträge ausponieren.
- Zwingt jeden anderen Spieler dazu, dir einen Vertrag zu geben.

### FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

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

**VERTRAG**  
 Stell den Empfänger Jäger kommen an den Anfang der Bodenkämpfe Initiativreihenfolge.

**FLAGGSCHIFF**  
 Jäger können an Bodenkämpfen teilnehmen.

**MECH**  
 Beschriftl Jäger vor Jägerabwehr.

**HEIMAT-SYSTEM**  
 Maaluk: 2  
 Druua: 1

KOMPLEXITÄT

# DIE YIN-BRUDERSCHAFT



## KINDER VON MOYIN



2

**STARTTECHNOLOGIEN**  
 • Sarween-Werkzeuge

**STARTEINHEITEN**  
 2 Träger  
 1 Zerstörer  
 4 Jäger

4 Infanterie  
 1 Raumwert

### FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

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

### FRAKTIONSANFÜHRER

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

### FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

- Kann vor dem Kampf Schiffe opfern, um Treiter 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**  
 Darrin: 4

KOMPLEXITÄT

# DAS XXCHA-KÖNIGREICH



## HERZ DES GALAKTISCHEN RATES



4

**STARTTECHNOLOGIEN**  
 • Graviton-Lasersystem

**STARTEINHEITEN**  
 1 Träger  
 2 Kreuzer  
 3 Jäger

4 Infanterie  
 1 Raumwert  
 1 PVS

### FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

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

### FRAKTIONSANFÜHRER

- Macht einen Planeten spielbereit und entfernt 1 Infanterie davon.
- Gib 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 jeweilige Aktionskarte eines anderen Spielers.

**VERTRAG**  
 Kann mit der Empfänger raumkanone auf Schiffe in angrenzenden Systemen schießen.

**FLAGGSCHIFF**  
 Kann mit der Weltraumkanone auf Schiffe in angrenzenden Systemen schießen.

**MECH**  
 Kann mit der Weltraumkanone auf Archon Tau: 1

**HEIMAT-SYSTEM**  
 Archon Tau: 1

KOMPLEXITÄT

