



# VOIDFALL

**NUTZT ES MIT  
DER ANLEITUNG!**

*Vorbereitung, Szenarien, Tutorial  
& Die Welt von Voidfall*



MINDCLASH  
GAMES



QUALITY  
BEAST



SKELLIG  
GAMES

# KOMPENDIUM



**Inhaltsverzeichnis**

Vorbereitung ..... 10

Tutorial ..... 22

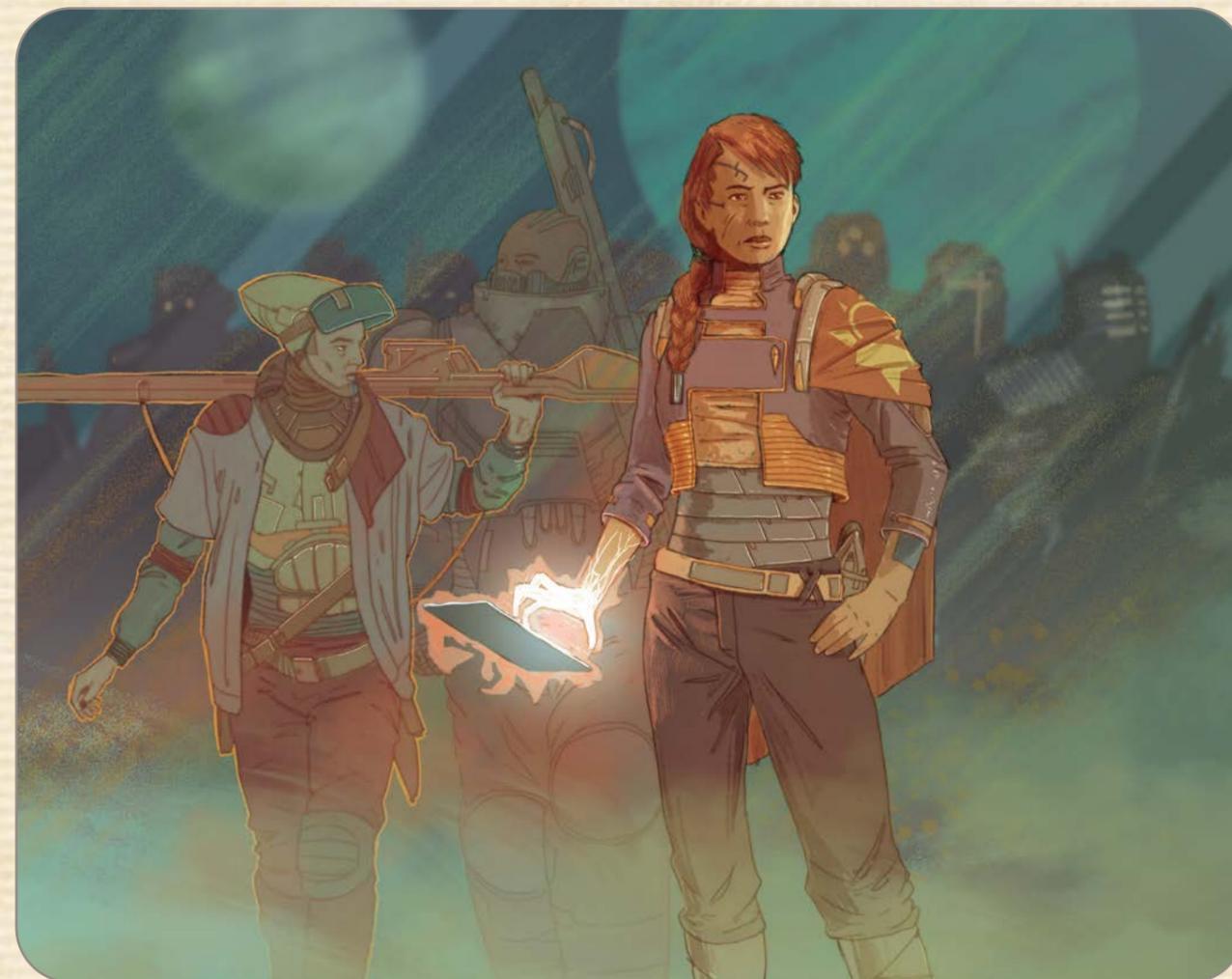
Szenarienübersicht ..... 24

## Willkommen in einer düsteren Galaxie

*Das einst blühende Imperium Domineum existiert nicht mehr. Große Anführer und ihre Flotten verloren ihre Menschlichkeit. Eine Entität, die älter als das Universum selbst ist, hat sie zu willenlosen Marionetten gemacht. Wir sahen die Zeichen. Wir hörten das Flüstern. Wir vertrauten den Novarchen. Und all das führte zum Untergang unserer Zivilisation: dem Sturz durch die Leere (Voidfall).*

Seit Jahrhunderten regierten die Novarchen, Nachkommen des Königshauses Novarchon, mit eiserner Faust über das feudalistische galaktische Imperium der Menschheit, das Domineum. In dieser Zeit brachten sie atemberaubende technologische Innovationen und wissenschaftliche Fortschritte in ihr Hoheitsgebiet. Dieser atemberaubende Fortschritt half dem Domineum, selbst die entferntesten Bereiche der bekannten Galaxie zu erreichen – und zu besiedeln. Mit der Macht des Hauses Novarchon wuchs auch der religiöse Kult, der es umgab, und verkündete düstere Prophezeiungen von einer uralten kosmischen Wesenheit aus einer anderen Dimension: der Leere.

Viele hielten das für einen Mythos. Aber tatsächlich war es der dunkle Einfluss der Leere, der den Novarchen das Wissen für die schnelle Expansion verlieh. Der Kult der Novarchen glaubte an ewiges Leben. Die Leere wollte jedoch nur ihren endlosen Hunger stillen. Als das Domineum eine Größe erreicht hatte, die dem Verlangen der Leere entsprach, öffneten sich interdimensionale Risse, um Verderbnis zu entfesseln. Als das Haus Novarchon und seine Anhänger die Leere willkommen hießen und ihre falsche Erlösung suchten, infizierte die Leere sie und übernahm die Kontrolle über die inneren Welten. Als verbliebene Große Häuser ist es nun an euch, die galaktische Verderbnis zu beseitigen und die vollständige Ausbreitung der Leere in unserer Dimension zu verhindern. Überwindet das Chaos und herrscht über Domineum ...



## Eine jenseitige Bedrohung

Die Leere ist eine uralte kosmische Wesenheit, die zwischen den Dimensionen existiert. Sie hat die Fähigkeit, ihren Geist durch das gesamte Universum zu bewegen, wobei ihre Wucherungen als autonome Teile eines gemeinsamen Bewusstseins agieren – solange sie mit dem größeren Körper verbunden sind. Die verstreuten Elemente der Leere manifestieren sich als formlose parasitäre Materie, die sich von Organismus zu Organismus schleicht und so ausbreitet. Ihre mikroskopisch kleinen Lebensformen wachsen exponentiell, bis sie ganze Planeten umfasst und sie verschlingt.

Seit der Entstehung des Universums hat die Leere unzählige Zivilisationen und galaktische Imperien verschlungen und ihr Wissen absorbiert. Sobald die parasitäre Projektion ihres Bewusstseins Angehörige einer neuen intelligenten Spezies findet, pflanzen sich ihre Wucherungen in deren Köpfen ein. Sie beeinflussen die Entwicklung und pflanzen das absorbierte Wissen als Inspiration und Ideen in ihr Unbewusstes – nur um sie dazu zu bringen, anzuwachsen, bis sie den Hunger der Leere zeitweilig stillen können. Dann taucht die Leere auf, um zu ernten, was sie gesät hat.



## Verderbnis

Die Verderbnis repräsentiert im Spiel die Verbreitung des Einflusses der Leere. Diese versucht, euer Volk, euer Haus und den Rest der Galaxie zu infizieren. Ihre Präsenz ist in jedem Sektor spürbar, der sich zu Beginn der Partie noch nicht unter eurer Kontrolle befindet. Ihr könnt versuchen, eure Sektoren vor ihrer Berührung zu sichern. Jedoch wird der Wille der Leere durch ihr Flüstern seinen Weg in die Machtgefüge eurer Häuser finden: Gelangt Verderbnis auf euer Haustableau, wird sie euch einschränken. Ihr könnt weniger Agenden nutzen oder erhaltet keine Belohnungen der Zivilisationsleisten mehr. Je verderbter euer Haus ist, desto stärker wird die Leere während der Gefechte gegen euch sein. Lasst ihr sie jedoch in den Sektoren eures Hauses wüten, vergiftet sie alles, was sie berührt, und verhindert das Anwachsen der Bevölkerung. Es ist keine leichte Aufgabe, sich dem Einfluss der Leere auf euer Haus und in den Sektoren zu erwehren. Sie wird stets versuchen, ihre Verderbtheit zu verbreiten ...



## Ein verfallendes Imperium

Vor Jahrhunderten fand die Leere in einem fernen Teil des Universums einen Planeten mit einer aufkeimenden menschlichen Zivilisation. Sie verpflanzte sich in die Köpfe ihrer größten Anführer und Wissenschaftler, die später das königliche Haus Novarchon bildeten. Durch die mit ihrem Unbewussten verbundenen Parasiten wurden sie inspiriert und führten ihr Reich in eine Periode intensiver wissenschaftlicher und technologischer Fortschritte, die alle vom finsternen Willen der Leere geleitet wurden.

Die Zivilisation gedieh und expandierte zu fernen Sternen. Sie gründete das interplanetare Imperium namens Domineum. Inspiriert von der Leere erwachten neue Technologien zum Leben, die es dem jungen Imperium ermöglichten, die für das Leben notwendigen Bedingungen in den neuen Systemen, die sie erforschten, zu manipulieren. In den folgenden Jahrhunderten expandierte das Domineum immer schneller, erstreckte sich in weiter entfernte Systeme und bewohnte schließlich die gesamte Galaxie. Während es florierte, wartete die Leere geduldig und flüsterte den Novarchen zu. Als das Domineum groß genug war, riss die Leere ein Loch in das Gewebe der Realität und öffnete Risse zur Dimension des Domineums. Dieses Ereignis ist als **Sturz durch die Leere (Voidfall)** bekannt.

Mit der Ankunft der Leere verstärkte sich ihre Verderbnis und manifestierte sich in einer organischen Plage. Diese breitete sich in denen aus, deren Geist infiziert war. Sie veränderte und übernahm nicht nur ihre Körper, sondern manipulierte auch jede erreichbare Energiequelle: Maschinen, Gebäude und Raumschiffe. Der Kern des Imperiums wurde kontaminiert und die verderbten Streitkräfte des Hauses Novarchon kämpften unter dem Einfluss der Leere gegen den Rest des Domineums.





## Sektoren und Geltungsbereiche

Der Spielplan stellt das All und große Teile des Domineums dar. Es ist in Sektoren unterteilt, die durch die enormen Entfernungen des Weltraums zwischen ihnen als getrennt gelten. Dank des von der Leere gewährten Wissens sind die Überlicht-Antriebe der Häuser in der Lage, Sprünge durchzuführen und mit ihnen zu nahe gelegenen Sektoren zu fliegen.

Jeder Sektor repräsentiert ein kohärentes Sternensystem voller bewohnter und industrialisierter Planeten mit Millionen bis Milliarden menschlicher Seelen, von denen die meisten unter dem verderbten Einfluss der Leere stehen. Das Hauptmaß eines Sektors ist seine Bevölkerung: Ein dichter besiedeltes System kann mehr produzieren und ist ein attraktiveres Ziel für Eroberungen. Einige besondere Sektoren (Welten mit einzigartigen Eigenschaften) haben konstante Bevölkerungswerte, die sich in Partien nicht ändern. Manche sind sogar unbewohnt und haben keine Bevölkerung.

Einige Sektoren auf der Karte sind durch Leerenstürme voneinander getrennt. Das sind extradimensionale Gefahren, die durch die Risse entstanden sind und eure Navigation behindern. Durch Leerenstürme getrennte Sektoren sind nicht benachbart.

Nicht nur die Ausmaße des Alls sind ungewöhnlich für ein Spiel. **Voidfall** umspannt auch eine große zeitliche Dimension: Jede Partie besteht aus drei Zyklen, von denen jeder mehrere Jahrzehnte voller Ereignisse darstellt. In jeder Runde wählt ihr jeweils eine Fokuskarte aus, ein höher gesetztes Ziel, das den Kurs eurer Zivilisation für die kommenden Jahre bestimmt. Die Verbesserung eines Sektors ist die zeitaufwändige Arbeit von Millionen. Eine Invasion ist ein langwieriger, Monate andauernder Krieg, in dem einzelne Heldentaten flüchtig sind. Wer besser vorbereitet ist, siegt.



## Flottenverbände und Flotten

Neben Gilden und Stützpunkten sind Flottenverbände die wichtigsten Elemente im All. Sie bestehen aus Flotten eines bestimmten Flottentyps. Der Flottentyp gibt die Klasse der Schiffe an. Die Anzahl der Flotten stellt die Befehlskapazität und das logistische Maximum an Schiffen dar, das ihr zu bestimmten Sektoren steuern könnt. Aus ihr ergibt sich auch die Flottenstärke – die Leistungsfähigkeit von Dutzenden bis Hunderten ähnlicher Schiffe. Denkt bei der Anwendung der Regeln daran, dass die Flottenstärke nicht die physische Präsenz der Schiffe bedeutet, sondern eure Fähigkeit, Flotten im galaktischen Maßstab zu befehligen. Angesichts der Ressourcen einer galaktischen Zivilisation ist es immer möglich, im Laufe der Jahre Zugang zu mehr Schiffen zu erhalten. Jedoch ist die Fähigkeit, Tausende von Schiffen effektiv über Lichtjahre hinweg zu befehligen, nicht jedem Haus im gleichen Maße gegeben. Das erklärt auch, warum in Kämpfen zerstörte Flotten in euren Vorrat auf dem Haustableau zurückkehren und ihr in allen Partien ein striktes Flottenlimit habt.

Der häufigste Flottentyp in Domineum ist die Korvette, die ihr mit bestimmten Technologien aufwerten könnt. Andere höherklassige Flottentypen sind Wächter (für die Verteidigung), Zerstörer (für den Angriff), Schlichter (Mehrzweck-Flottentyp) und Träger (mobile Werften).



## Infrastruktur und Produktion

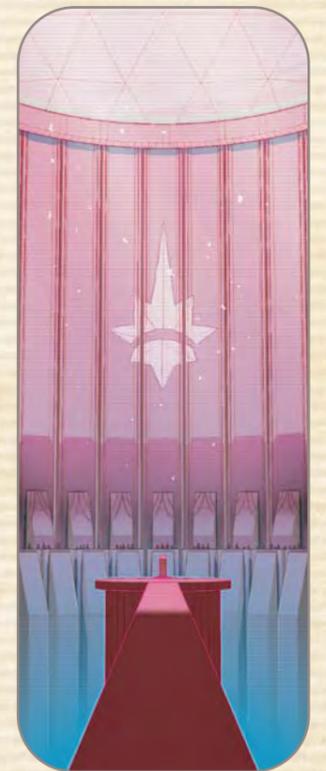
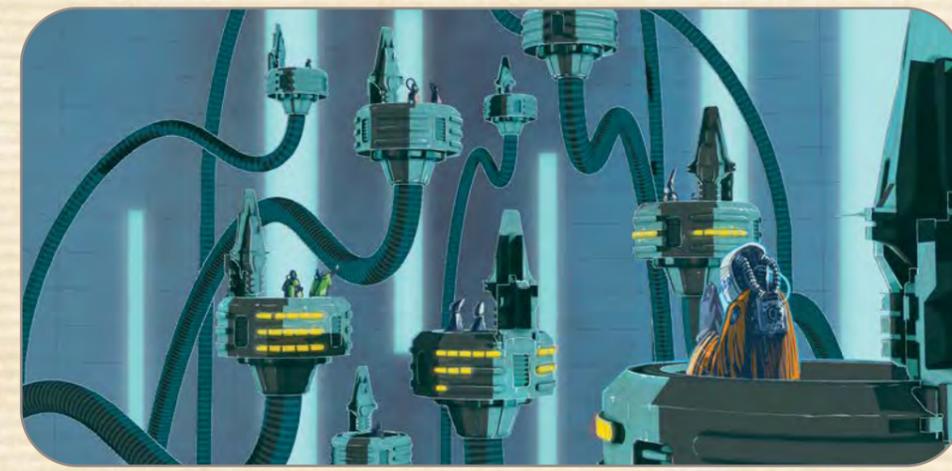
**Voidfall** ist ein Spiel über den Aufbau und die Verwaltung von Imperien, bei dem die Infrastrukturen und Investitionen eures Hauses durch Gilden und Stützpunkte repräsentiert werden. Gilden stellen planetare Industrien dar, die die wichtigsten Vorräte und Errungenschaften produzieren, die für die menschliche Expansion erforderlich sind. Stützpunkte haben militärische Zwecke. Es gibt Verteidigungsanlagen, Werften und Sternenbasen, mit denen ihr Flotten einsetzt oder eure Sektoren verteidigt.

Wohlstand, Versorgung und Erkenntnis in Domineum werden durch fünf Ressourcen repräsentiert: Nahrung, Material, Energie, Wissen und Credits. All diese Ressourcen werden durch eure Produktionswerte generiert, die auf ihren entsprechenden Gilden und dem Bevölkerungswert der Sektoren basieren. Zusätzlich zu den Ressourcen sammelt ihr Einfluss, der ein Maß für den Erfolg eures Hauses ist. Wer den meisten Einfluss hat, gewinnt die Partie.



## Politik und Handel

In **Voidfall** manifestieren sich die politischen und kommerziellen Aspekte einer menschlichen galaktischen Zivilisation in Form von Agendakarten und Handelsplättchen. Agenden stellen eure politische Realität dar und erlauben es euch, zu wählen, auf welche Art ihr an Einfluss gewinnen wollt. Handelsplättchen stellen Handelsrouten und andere wirtschaftliche Verbindungen dar, die eure Häuser mit Zivilisten in der ganzen Galaxie eingehen. Je mehr Agenden ihr festgelegt habt, desto mehr bürokratische Kontrolle (Handelsplättchen) könnt ihr haben. Handelsplättchen dürft ihr verwenden, um die logistische Belastung der Ziele eurer Agenden auszugleichen oder um Zugang zu zusätzlichen Aktionen zu erhalten.



## Forschung und Technologie

Bevor die extradimensionale Verderbnis die Saat des Domineums vergiftete, war das allgemeine Technologieniveau simpel. Da die Leere die verderbte Zivilisation so schnell wie möglich vergrößern wollte, pflanzte sie Ideen und Wissen in die Köpfe der Novarchen, die letztendlich nur ihr Verlangen unterstützten. Interplanetare Reisen und fortschrittliche Raumschiffe sowie Kolonisierung und Industrialisierung wurden zu den wegweisenden Technologien, während sich alles andere, was für das Wachstum des Parasiten nicht notwendig war, viel langsamer oder gar nicht entwickelte. Dieses unnatürliche Wachstum führte zum Fehlen wichtiger Lösungen für grundlegende Entwicklungen.

Alle Häuser sind auf 2 der 28 einzigartigen Technologien spezialisiert und beginnen die Partie mit 1 davon (der Herkunft entsprechend). In einer Partie könnt ihr max. je 5 weitere erforschen, 1 pro Feld an eurem Haustableau (+1 für die Übernahme eines Gefallenen Hauses). Einige Technologien könnt ihr auch verbessern, sobald eure Zivilisation weit genug fortgeschritten ist.



## Häuser von Domineum

Das alte Domineum war früher ein feudales, aristokratisches System mit dem Obersten Novarchen an der Spitze der Macht. Der Oberste Novarch war immer ein Mitglied des königlichen Hauses Novarchon, das die Nachkommen der Gründer des Domineums, der Novarchen, waren.

Mit der Zeit begann das Domineum, zu expandieren. Neue Häuser entstanden, um entfernte Teile der Galaxie zu erkunden und im Auftrag des Obersten Novarchen zu übernehmen. Nachdem es den neu gegründeten Großen Häusern gelungen war, ihre Lebensweise an die außergewöhnlichen Umstände dieser abgelegenen Welten anzupassen, erhielten sie das Recht, ihre eigenen Reiche zu regieren. Sie entwickelten eigene Kulturen, eigene Wirtschaft, sogar eigene Streitkräfte, während sie sich an die vom Obersten Novarch festgelegten Grundgesetze des Domineums hielten.

Während das Haus Novarchon als Kern der politischen und religiösen Macht im Zentrum des Imperiums blieb, wurden die Großen Häuser zu den Pionieren der äußeren Welten und entwickelten sich sehr unterschiedlich. Alle Bewohner des Domineums sind Menschen. Aber aufgrund der unterschiedlichen Entwicklung der Großen Häuser leben viele Menschen in den äußeren Sektoren mit Mutationen, Augmentationen, Implantaten oder anderen Auswirkungen der Evolution.

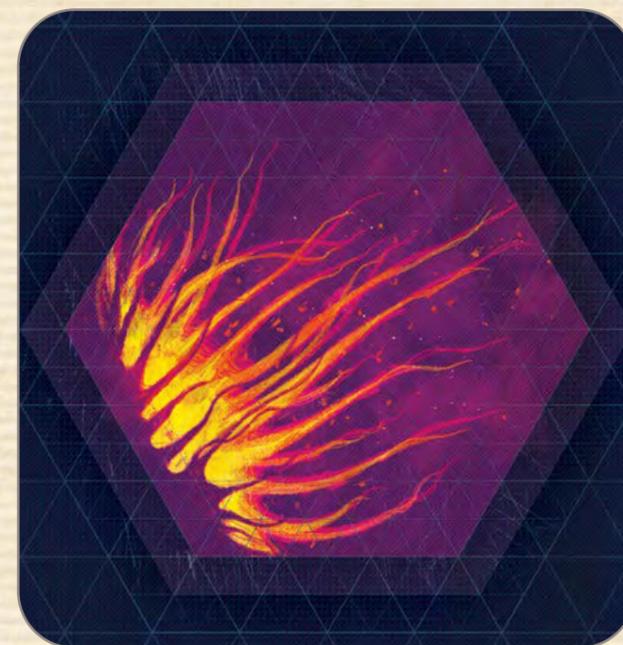
Als die Leere in Domineum einfiel, empfing das Haus Novarchon zusammen mit seinen vielen Anhängern aus den inneren Welten das falsche Versprechen, das in ihren Gedanken widerhallte, und nahm die sich manifestierende Verderbnis wohlwollend an. Die Novarchen, Anführer eines einst glorreichen Imperiums, wurden zu den Vorboten der Leere und verwüsteten ihre eigenen Schöpfungen, während sie ihre verderbten Streitkräfte in Kriege mit den Großen Häusern führten.

Ihr repräsentiert je eines der Großen Häuser vom äußeren Rand des Domineums, das frei von der Verderbnis der Leere geblieben ist. Die Entwicklung der Großen Häuser wird durch ihr einzigartiges Haustableau mit den drei Zivilisationsleisten und einer einzigartigen Fähigkeit sowie eurer Herkunftskarte dargestellt, die zu Beginn eurer Flotten, Ressourcen, Technologie und viele weitere kleinere Asymmetrien bestimmt.

Es gibt andere Häuser in Domineum – die Gefallenen Häuser. Sie versuchten, sich vom Griff der Leere zu befreien, aber waren nicht stark genug dazu. Sie kämpfen noch immer mit der Verderbnis. Sie sind noch immer am Krieg beteiligt – und werden euch mit wertvollen Technologien und Belohnungen unterstützen, falls ihr sie befreit.

## Die Zukunft des Neuen Domineums

Ihr könnt **Voidfall** kooperativ oder kompetitiv spielen. In kooperativen Partien kämpft ihr gemeinsam gegen die Leere, kurz nachdem sich die Risse geöffnet haben und sich die Präsenz der Leere zu manifestieren beginnt. Ihr müsst gemeinsam die interdimensionalen Portale schließen und den Eintritt der vollständigen physischen Form der Leere in das Domineum verhindern. Kompetitive Partien beginnen einige Zeit später, während die Verderbnis und von der Leere kontrollierte Kräfte immer noch den Großteil der Galaxie einnehmen, aber sie durch die fehlende Verbindung zum eigenen Reich geschwächt ist. Als ehemals verbündete Häuser wollt ihr die Menschheit nun unter eurem eigenen Banner befreien, übernehmen und vereinen – und ein neues Domineum gründen.



## Die Risse stehen offen ...

In kooperativen Partien droht die Übernahme unserer Galaxie durch die Leere.

Mindestens ein massiver interdimensionaler Riss hat sich geöffnet, der in die Leere führt. Durch diese Risse erreichte die Leere diejenigen mit verderbtem Verstand und verwandelte sie in korrupte Marionetten. Sind sie noch Menschen oder nur leere Hüllen? Wir wissen es nicht. Die Bedrohung durch unvermeidliche Gefechte mit den Flottenverbänden der verderbten Novarchen, die der Leere dienen, ist dank der Risse eine andauernde extradimensionale Bedrohung.

Aber der Teil der Menschheit, der frei von der Berührung der Leere ist, hat sich zusammengetan, um einen Weg zu finden, die Risse zu schließen und den Einfluss der Leere zurückzudrängen. Domineum leidet gleichzeitig unter mehreren Krisen, und jeder Aufstand, jede Hungersnot, jedes unregulierte Forschungsprojekt ist ein potenzieller Weg, um mehr Köpfe zu verderben.

Ihr könnt unter diesen Krisen leiden oder versuchen, sie zu bestehen. Lasst ihr zu viele von ihnen andauern, führt das zu einer Katastrophe. Mechanisch sind diese Krisen entweder negative Ereignisse oder Forderungen an euch, die über eure üblichen Ziele hinausgehen oder euch dazu zwingen, verschwenderisch zu handeln und Opfer zu bringen, um sie zu bestehen. Krisen können ökonomischer oder militärischer Natur sein, und falls mehrere Krisen der gleichen Art gleichzeitig andauern, passiert eine Katastrophe. Die vierte Katastrophe läutet den Untergang der Menschheit ein und ihr verliert. Je mehr Krisen andauern, desto mehr fordern sie von euch. Ist die Ökonomie in Aufruhr, verliert ihr Ressourcen. Gibt es militärische Probleme, nimmt die Flottenstärke der Leere in Gefechten schnell zu.

Aber auch die Allianz der Menschen verfügt über ihre eigenen Werkzeuge. Euer Bündnis gewährt euch Zugriff auf Gemeinsame Fokuskarten. Ersetzt euch vertraute Fokuse durch bessere Versionen. Gemeinsame Fokusaktionen ermöglichen euch, euch gegenseitig in euren Zügen zu helfen, wo es am nötigsten ist.

In kooperativen Partien von **Voidfall** müsst ihr die Einzelheiten eurer Strategie besprechen. Entscheidet gemeinsam, welche Fokuse ihr ausspielt, welche Ziele ihr erfüllen wollt, welche andauernden Krisen ihr besteht oder wie ihr gemeinsame Fokusaktionen optimieren könnt. Ihr dürft über alles sprechen. In **Voidfall** gibt es keine versteckten Informationen. Wir empfehlen trotzdem, dass alle für sich ihre eigenen Fokuse, Agenden und Aktionen auswählen. Es ist schließlich euer Haus ...

# Vorbereitung

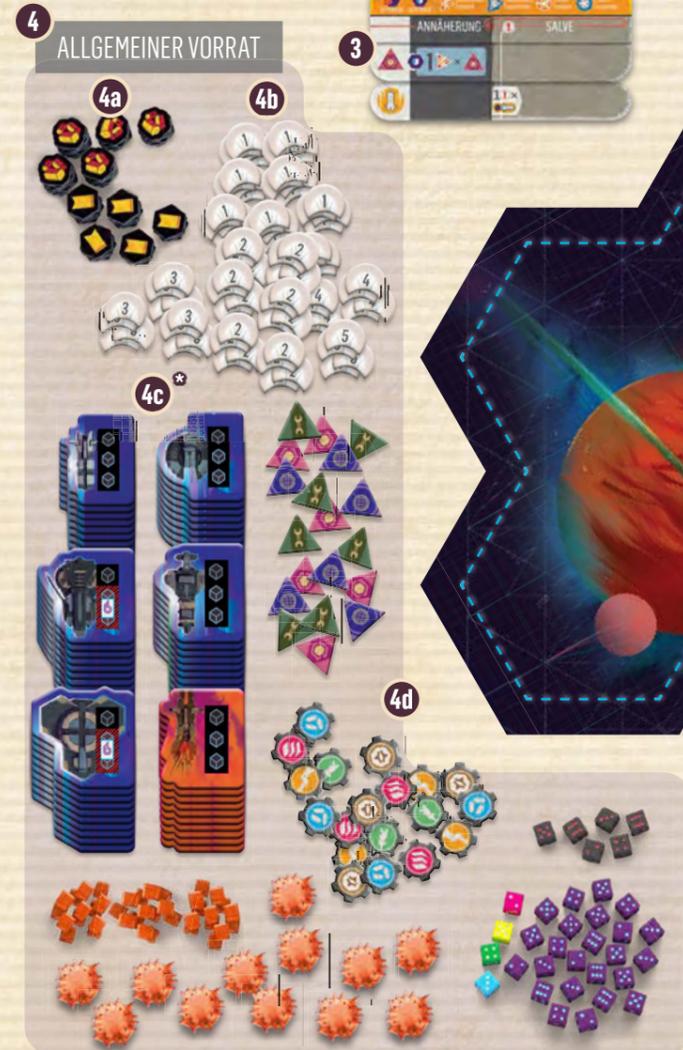
## ALLGEMEINE VORBEREITUNG

- 1 Legt das Galaxietableau auf den Tisch. Legt im kompetitiven Modus die Seite mit oben links aus, im kooperativen Modus die Seite mit .
- 1a Bildet eurer Anzahl entsprechend Handelsplättchenstapel auf den 6 Feldern der linken Leiste:
  - **Solo:** 1 Handelsplättchen pro Feld, unterstes Feld leer. Legt die übrigen 7 Handelsplättchen in die Schachtel zurück.
  - **Zu zweit:** 1 Handelsplättchen pro Feld. Legt die übrigen 6 Handelsplättchen in die Schachtel zurück.
  - **Zu dritt:** 2 Handelsplättchen pro Feld, unterstes Feld leer. Legt die übrigen 2 Handelsplättchen in die Schachtel zurück.
  - **Zu viert:** 2 Handelsplättchen pro Feld.
- 2 Legt die Agendaauslage aus:
  - 2a Legt das Agendatableau an die Seite eures Spielbereichs.
  - 2b Sortiert die Agendakarten nach ihren 4 Rückseiten und mischt sie separat. Legt alle 4 Agendastapel links an ihre jeweiligen Felder vom Agendatableau verdeckt an.
  - 2c Deckt die jeweils oberste Karte der 4 Stapel auf und legt sie rechts vom Agendatableau als Auslage aus.
- 3 Legt das Haupt-Kampfplättchen oberhalb des Spielbereichs aus.
- 4 Allgemeiner Vorrat:
  - 4a Mischt Beute und Hinterlassenschaften separat und legt sie als verdeckte Haufen aus.
  - 4b Legt alle Ruhmplättchen daneben.
  - 4c Legt die Flottenverbände nach ihren 6 Typen sortiert daneben.
  - 4d Bildet die Haufen der Gilden und Stützpunkte, Flotten der Leere, gewöhnlichen Bevölkerungswürfel (violett), konstanten Bevölkerungswürfel (schwarz) und Verderbnismarker.
- 5 Nehmt euch jeweils die folgenden Komponenten (eurer Farbe) und legt sie direkt vor euch aus (und alle Komponenten ungenutzter Farben in die Schachtel zurück):
  - 5a Das Einflussstapeln eurer Farbe. Setzt es auf den Wert „10“.
  - 5b Eure 9 Fokuskarten. Nehmt diese auf die Hand.
  - 5c Legt eure **Innovationsfokusse** sofort auf eure eigenen Abwurfstapel. Diesen könnt ihr im 1. Zyklus nicht nutzen.
  - 5d Ein generisches Ressourcentableau. Setzt alle Werte auf „0“.
  - 5e 14 Flotten.
  - 5f Ein Ruhmplättchen mit dem Wert „2“ aus dem allgemeinen Vorrat.

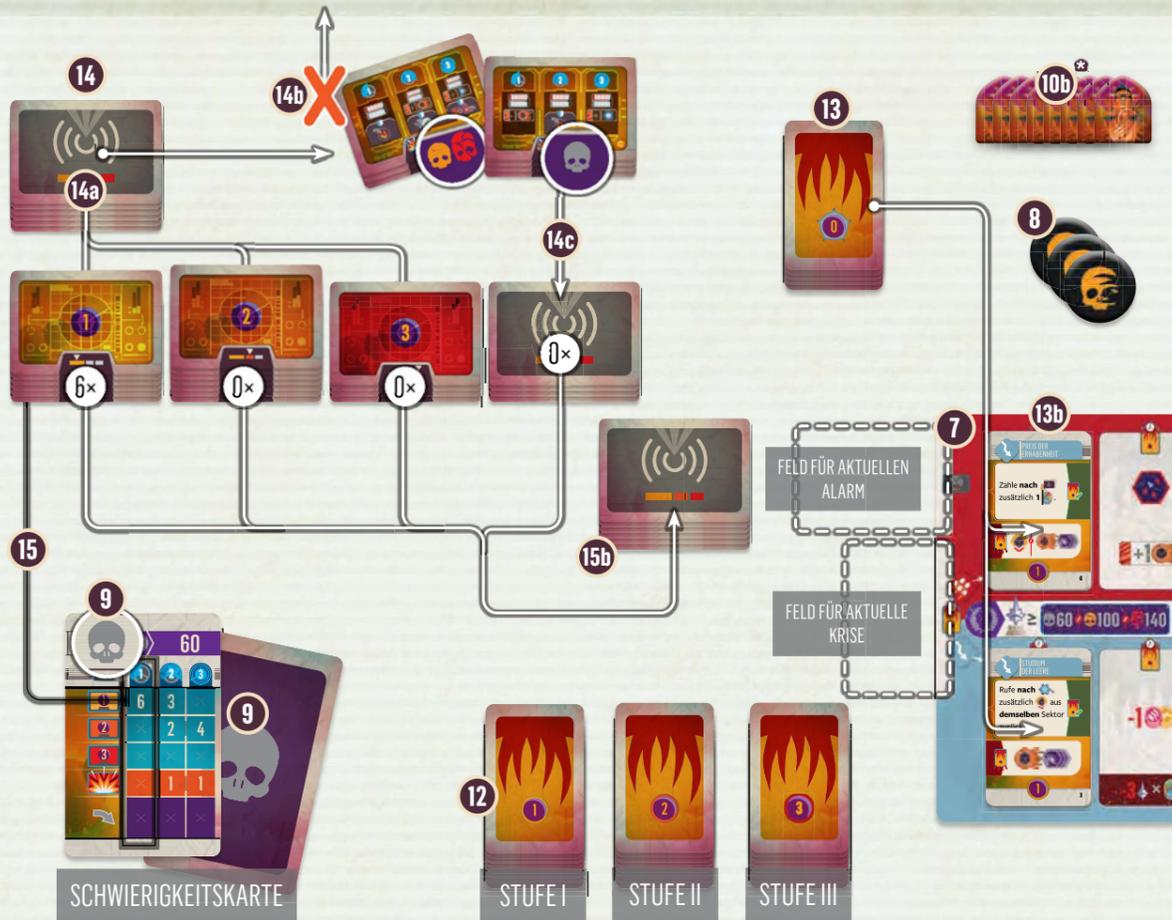
## PLATZ FÜR KOMPONENTEN IM KOOPERATIVEN MODUS

7 (SIEHE S. 12-13)

- 6 Bestimmt zufällig eure Zugreihenfolge. Wer beginnt, legt sein Reihenfolgeplättchen auf das Feld, das sich am weitesten links auf der Reihenfolgeleiste auf dem Galaxietableau befindet. Legt eure Reihenfolgeplättchen jeweils auf das nächste linke freie Feld.



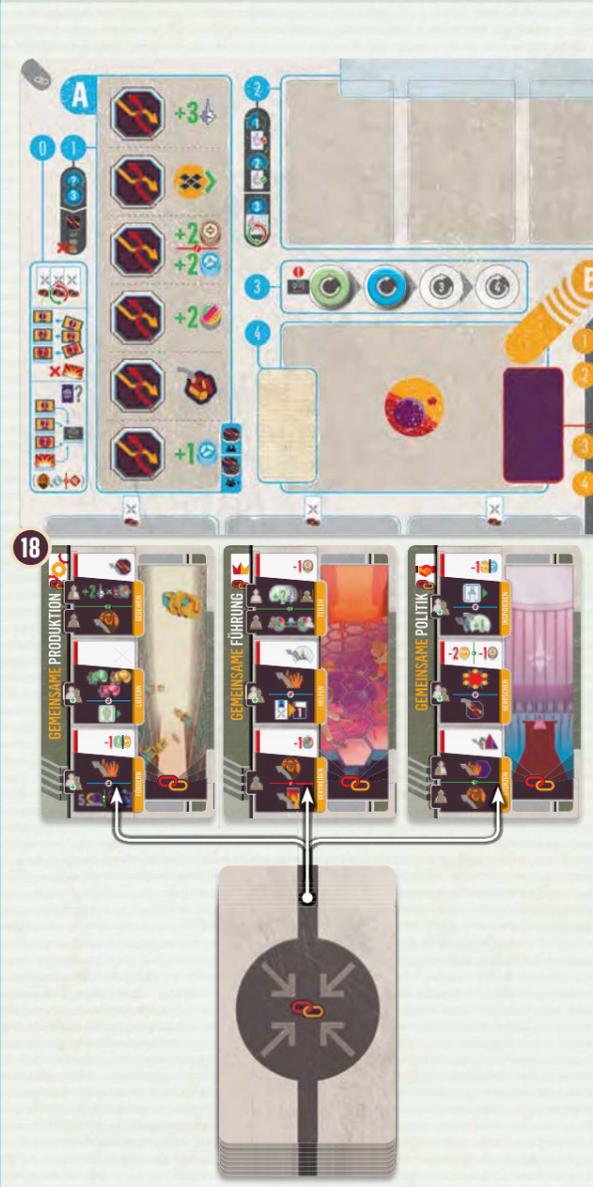
\*In der Galaktischen Box unterscheiden sich diese Komponenten vom Basisspiel.



- 7 Legt das Krisentableau auf eine Seite des Spielbereichs.
- 8 Legt die 3 Katastrophenplättchen in Reichweite.
- 9 Wählt eine Schwierigkeit aus: Leicht ☠️, Mittel 🧠 oder Hoch 🚨. Ist dies eure 1. Partie, empfehlen wir dringend Leicht als Schwierigkeit. Nehmt die Schwierigkeitskarte eurer gewählten Schwierigkeit und legt sie neben das Krisentableau.
- 10 Legt eurer Anzahl entsprechend viele Vorboten in den allgemeinen Vorrat:
  - 10a Solo: 7 Vorboten.
  - 10b Zu zweit: 8 Vorboten.
  - 10c Zu dritt/viert: 10 Vorboten.
- 11 Legt alle übrigen Vorboten in die Schachtel zurück.
- 12 Sortiert die Krisenkarten nach ihren 4 Rückseiten (Start, Stufe I, II und III) und mischt diese separat. Legt alle 4 Krisenstapel neben das Krisentableau. Lasst Platz für Abwurfstapel unterhalb jedes Stapels.
- 13 Bestimmt die Startkrisen:
  - 13a Spielt ihr auf **Leicht** ☠️, legt alle Startkrisen in die Schachtel zurück.
  - 13b Spielt ihr auf **Mittel** 🧠 oder **Hoch** 🚨, zieht die obersten 2 Startkrisen und legt je 1 offen auf das Feld der Ökonomischen und der Militärischen Leiste, das sich am weitesten links befindet. Legt alle übrigen Startkrisen in die Schachtel zurück.
- 14 Bestimmt die Alarme:
  - 14a Sortiert die Situationen und legt sie (ungemischt) in 3 verschiedenen offenen Stapeln neben die Krisenstapel.
  - 14b Legt die 4 Kriegskarten, auf denen **nicht** eure gewählte Schwierigkeit abgebildet ist, in die Schachtel zurück.
  - 14c Mischt die anderen 4 Kriegskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben die Situationen.
- 15 Bildet den Alarmstapel mithilfe eurer Schwierigkeitskarte:
  - 15a Nehmt die vorgegebene Anzahl an Situationen der Stufe I, II und III von den jeweiligen Stapeln und dreht sie um.
  - 15b Nehmt die vorgegebene Anzahl an Kriegskarten vom Stapel und mischt sie ungesehen dazu. Legt euren so gebildeten Alarmstapel verdeckt neben das Krisentableau.

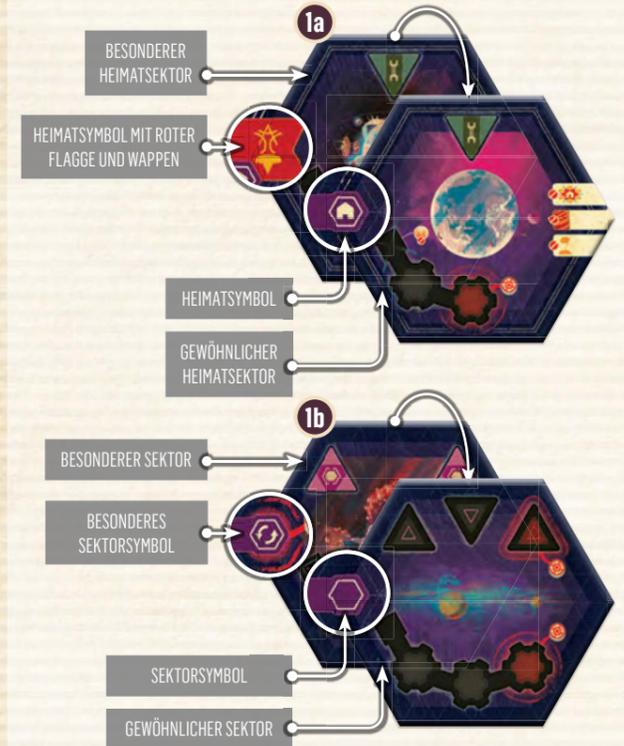
\* In der Galaktischen Box unterscheiden sich diese Komponenten vom Basisspiel.

- 16 Spielt ihr **nicht solo**: Mischt alle **Gemeinsamen Fokuse** und legt sie als verdeckten Stapel neben das Galaxietableau. Legt alle Heroischen Fokuse in die Schachtel zurück.
- 17 Spielt du **solo**: Mische alle **Heroischen Fokuse** und lege sie als verdeckten Stapel neben das Galaxietableau. Lege alle Gemeinsamen Fokuse in die Schachtel zurück.
- 18 Deckt 3 Gemeinsame/Heroische Fokuse auf und legt sie als Fokusauslage unterhalb des Galaxietableaus ab.
  - 18a Deckt ihr bei der Vorbereitung einen **Innovationsfokus** für die Fokusauslage auf, ersetzt ihn durch die oberste Fokuskarte vom Stapel. Legt den **Innovationsfokus** verdeckt auf den Fokusstapel.
  - 18b Deckst du einen Heroischen Fokus auf, der nicht deinem Haus entspricht (z.B. **Verstärkung** als Haus Fenrax), lege den entsprechenden Fokus in die Schachtel zurück und ziehe Ersatz.



## SZENARIENVORBEREITUNG

- 1 Nehmt alle 30 Sektorenteile. Mit diesen formt ihr das All.
  - 1a Sucht die 4 Heimatsektorenteile heraus (erkennbar am Symbol auf beiden Seiten). Die eine Seite zeigt einen gewöhnlichen Heimatsektor, während die andere Seite einen besonderen Heimatsektor zeigt, der den fortgeschrittenen Häusern gehört.



Beispiel: Auf der Rückseite eines Heimatsektors ist der besondere Heimatsektor des Hauses Marqualos. Auf der Rückseite eines gewöhnlichen Sektors ist das **Kommunikationsrelais**.

- ! **Wichtig:** Legt bei der Vorbereitung des Alls zunächst gewöhnliche Heimatsektoren aus, da ihr erst später eure Häuser auswählt.
- 1b Die übrigen 26 Sektorenteile sind ebenfalls beidseitig. Auf einer Seite ist immer ein gewöhnlicher, auf der anderen ein besonderer Sektor.

**Tutorial:** Ihr benötigt nur gewöhnliche (Heimat-)Sektoren für das All.

- 2 Wählt ein Szenario aus (siehe S. 24–25). Auf diesen Seiten findet ihr eine Übersicht der Szenarien mit Personenanzahl, Komplexität, Aggressivität und einer Angabe, wo ihr mehr Details nachlesen könnt. Jedes Szenario enthält den Aufbau des Alls mit spezifischen Sektorenteilen und Markern, Galaktische Ereignisse, acht Technologien und für euch verfügbare Häuser. Nach der Auswahl des Szenarios macht ihr mit Schritt 3 der Vorbereitung weiter.

**Tutorial:** Das All des Tutorials findet ihr auf den nächsten beiden Seiten. Wählt zunächst das eurer Anzahl (1–4) entsprechende All.

### SZENARIOVORLAGE



### AUSLIEGENDE KOMPONENTEN



**3** Legt das All aus:

**3a** Legt alle Sektorenteile wie in der Szenariovorlage gezeigt aneinander aus. In der Szenariovorlage ist der Sektortyp in der Mitte jedes Sektorenteils angegeben.

! Die Ausrichtung der einzelnen Sektoren zueinander ist dabei nicht wichtig.

**3b** Legt abgebildete Leerenstürme aus. Sie liegen immer auf den Kanten zwischen 2 Sektoren.

**3c** Legt Vorboten wie vorgegeben an die Ränder von Sektoren.

**4** Legt in Sektoren mit vorgegebenem Bevölkerungswert einen violetten Bevölkerungswürfel mit entsprechendem Wert.

**4a** Legt wie vorgegeben Verderbnismarker unter Bevölkerungswürfel.

**4b** Einige besondere Sektoren enthalten konstante oder keine Bevölkerung. Legt dementsprechend schwarze oder keine Bevölkerungswürfel hinein.

**4c** In manchen Szenarien zeigen einige Sektoren eine Flagge statt eines Bevölkerungswerts. Dies sind Sektoren Gefallener Häuser. Lasst diese zunächst leer (bis Schritt 13).

**5** Legt folgende Komponenten (falls abgebildet) in Sektoren aus:

! **Wichtig:** Einige besondere Sektoren haben aufgedruckte Verteidigungsanlagen. Die Szenariovorlagen zeigen zusätzliche Verteidigungsanlagen, die ihr auslegen müsst.

**5a** 1 Flottenverband der Leere mit der **gezeigten Anzahl** an Flotten der Leere in die Mitte:

**5b** Verteidigungsanlagen auf Stützpunktfelder.

**5c** Ruhmplättchen des gezeigten Werts in die Mitte.

**5d** Zufällige Beute verdeckt in die Mitte.

**5e** Zufällige Hinterlassenschaften in die Mitte.

**5f** Vorboten in die Mitte.

**6** Legt alle übrigen Sektorenteile und Leerenstürme in die Schachtel zurück.



### ALL IM TUTORIAL

Szenarien für eure 1. Partie:

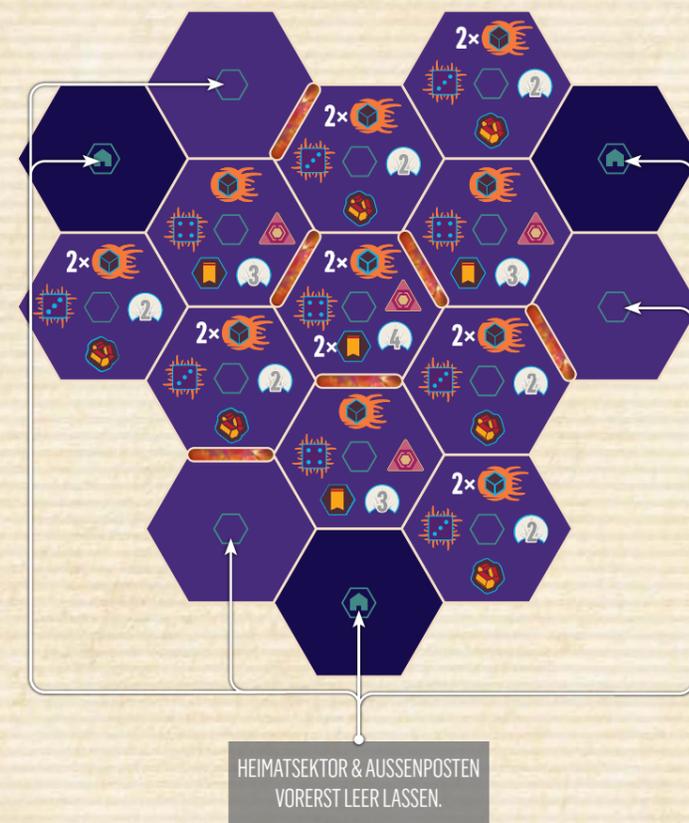
### 1 SOLOSZENARIO



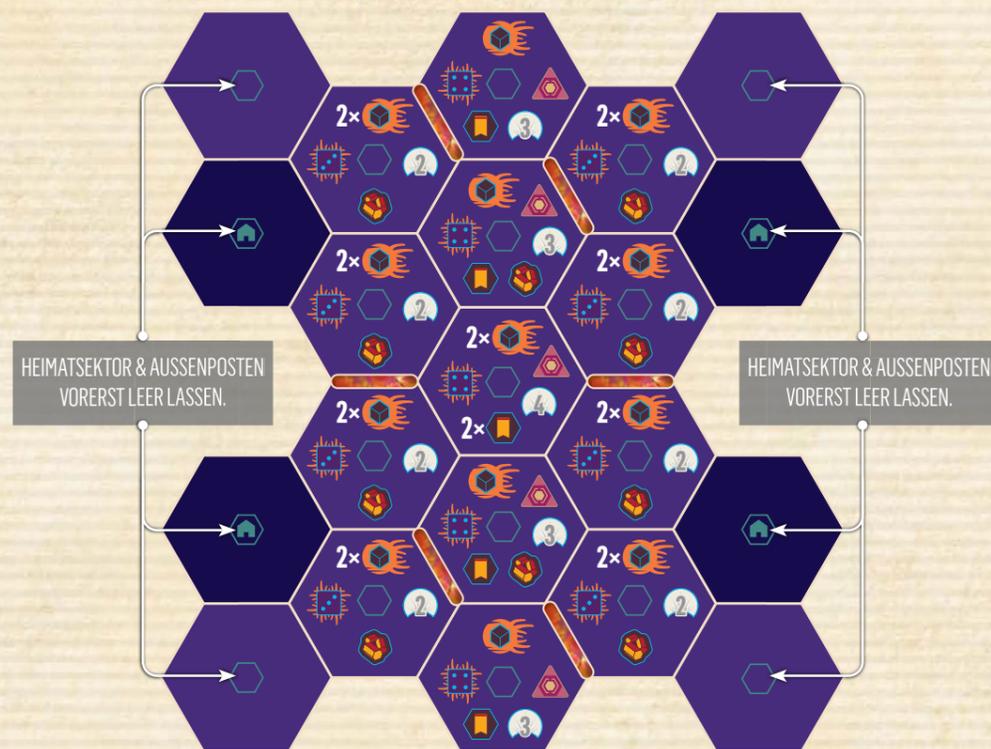
### 2 FÜR 2 HÄUSER



### 3 FÜR 3 HÄUSER



### 4 FÜR 4 HÄUSER



- 7 Sucht die Galaktischen Ereignisse eures gewählten Szenarios. Ihr erkennt sie an dem Ereigniscode links oben.



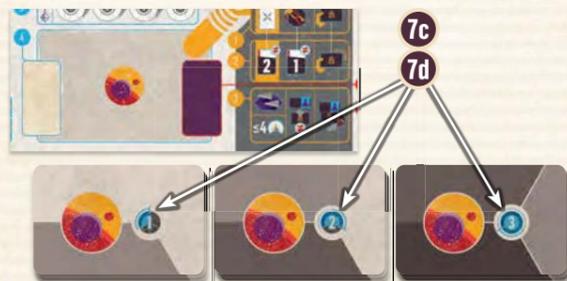
**Tutorial:** Sucht die 3 Galaktischen Ereignisse „1T“, „2T“ und „3T“ und überspringt die Schritte 7a und 7b.

- 7a Sucht in kompetitiven Szenarien immer die Galaktischen Ereignisse mit den vorgegebenen Ereigniscode.

- 7b Sucht in kooperativen und Soloszenarien alle Galaktischen Ereignisse **ohne** „T“ heraus.

- 7c Dreht alle gesuchten Galaktischen Ereignisse um und sortiert sie nach Zyklus.

- 7d Mischt die Zyklen der Galaktischen Ereignisse separat und legt sie als verdeckte Stapel unterhalb des Galaxietableaus aus.



**Tutorial:** Jeder Stapel enthält je 1 Karte. In normalen kompetitiven Partien enthalten alle Stapel je 3 Karten. In kooperativen und Solopartien alle je 10 Karten.

- 8 Kooperative und Soloszenarien zeigen mehrere Zuflüchte spezifischer Größen. Zuflüchte gibt es mit 2–4 Flottenfeldern. Legt die vorgegebenen Zuflüchte neben das All und alle übrigen in die Schachtel zurück.

- 9 Nehmt die 14 Karten aller Gefallenen Häuser.

- 9a Entscheidet alle, als welches Haus ihr jeweils spielen wollt. Legt alle Gefallenen Häuser eurer gewählten Häuser in die Schachtel zurück.

- 9b Mischt die übrigen Gefallenen Häuser verdeckt und bildet mit ihnen einen Stapel.

- 9c Zieht 4 Gefallene Häuser.

- 9d Überprüft die gezogenen Gefallenen Häuser auf gebrochenes Glas auf der Abbildung.

- Hat keines gebrochenes Glas, werft das letzte gezogene ab und zieht solange neue Gefallene Häuser, bis ihr es mit einem Gefallenen Haus mit gebrochenem Glas ersetzt.

- Haben alle 4 gebrochenes Glas, werft das letzte gezogene ab und zieht solange neue Gefallene Häuser, bis ihr es mit einem Gefallenen Haus ohne gebrochenes Glas ersetzt.



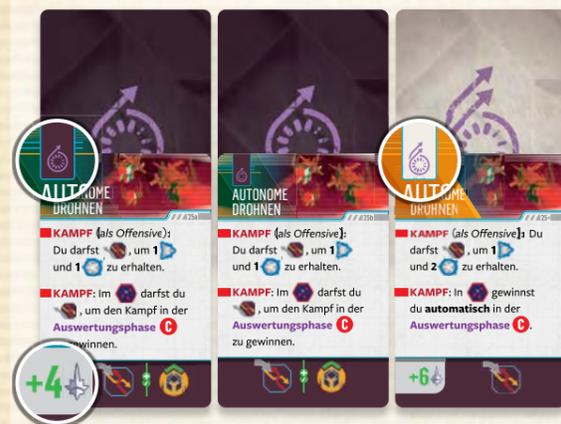
Beispiel: Gebrochenes Glas auf der Abbildung des Gefallenen Hauses Zenor.

- 9e Erinnerung: Am Ende dieses Schritts habt ihr genau 4 Gefallene Häuser ausgewählt – mind. 1 und max. 3 davon haben gebrochenes Glas.

- 9f Alternativ könnt ihr statt Schritt 9 auch gemeinsam 4 Gefallene Häuser auswählen. Stellt dabei jedoch sicher, dass mind. 1 und max. 3 davon gebrochenes Glas haben.

- 10 Beachtet die Technologien der 4 Gefallenen Häuser. Diese 8 Technologien benötigt ihr im nächsten Schritt für das Szenario.

- 11 Zu jedem Szenario gehören 8 Technologien. Sucht diejenigen für euer Szenario. Jede Technologie hat 2 Basisversionen und 1 Fortschrittliche Version. Es gibt also 3 Karten jeder Technologie.

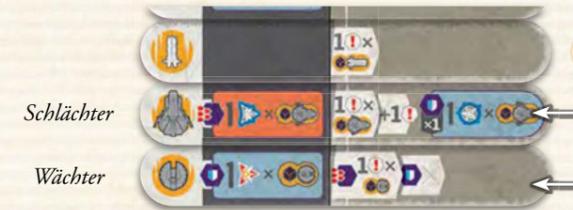


Basistechnologie mit Einfluss, Basistechnologie ohne Einfluss, Fortschrittliche Technologie

KOOP/SOLO



**Tutorial:** Das sind: Neuralmatrix, Terraformen, Schlächter, Dekontaminationskammern, Wächter, Weltraumgeschosse, Handelsnexus und Autonome Drohnen.



- 11a Legt die Basisversion mit Einflusspunkten der 8 Technologien jeweils auf die andere Basisversion derselben Technologie. Legt diese 8 Stapel als Technologieauslage auf eine Seite des Spielbereichs.

- Spielst du **allein**, wählt per Zufall 3 der 8 Technologien.

- Spielst ihr kooperativ **zu zweit**, wählt per Zufall 2 der 8 Technologien.

- Legt die obere Basistechnologie mit Einflusspunkten der gewählten Technologien in die Schachtel zurück.

- Spielst du **allein**, lege außerdem die untere Basistechnologie der übrigen 5 Technologien in die Schachtel zurück.

- 11b Falls die Technologieauslage **Wächter**, **Zerstörer**, **Schlächter**, **Träger** oder **Sternenbasen** enthält, legt alle dazu passenden Kampfplättchen unterhalb des Haupt-Kampfplättchens ab.

- 11c Mischt die 8 dazu passenden Fortschrittlichen Technologien und legt sie wie gezeigt als verdeckten Stapel links neben das Galaxietableau.

- 11d Zieht 4 Fortschrittliche Technologien und legt sie offen auf die Technologiefelder des Galaxietableaus.

- 11e Legt die Fortschrittsbarriere auf sie (um anzuzeigen, dass sie euch noch nicht zur Verfügung stehen).

KOOP/SOLO

- 12 Gibt es im Szenario keine Sektoren Gefallener Häuser, legt nun alle Gefallenen Häuser in die Schachtel zurück.

**Tutorial:** Es gibt keinen Sektor Gefallener Häuser.

- 13 Gibt es im Szenario Sektoren Gefallener Häuser, müsst ihr je nach Spielmodus anders vorgehen:

- 13a Sucht in kompetitiven Partien die 4 Gefallenen Häuser eures Szenarios.

- 13b Wählt in kooperativen und Solopartien die 4 Gefallenen Häuser von Schritt 9.

- 13c Mischt die 4 Gefallenen Häuser und legt per Zufall je 1 auf die Sektoren Gefallener Häuser.

- 13d Setzt die Bevölkerung dieser Sektoren auf den Wert, der jeweils vom Gefallenen Haus vorgegeben wird und legt einen Verderbnismarker unter den Bevölkerungswürfel.



- 13e Legt alle übrigen Gefallenen Häuser in die Schachtel zurück.

UNGENUTZTE KOMPONENTEN IN KOMPETITIVEN PARTIEN

- 14 Spielt ihr kompetitiv, benötigt ihr die folgenden Komponenten nicht. Legt diese in die Schachtel zurück:

- 14a Krisentableau.
- 14b Alle Zuflüchte.
- 14c Alle Krisen und Alarmkarten.
- 14d Alle Gemeinsamen und Heroischen Fokuse.
- 14e Alle Schwierigkeitskarten.
- 14f Alle übrigen Vorboten, die sich nicht im All befinden.

KOMPETITIV



# HAUSVORBEREITUNG

Führt die Hausvorbereitung jeweils einzeln für euch durch.

- 1 Wähle 1 der verfügbaren Häuser des Szenarios. Nimm dir dein Haustableau und lege es vor dich in deinen Spielbereich.



**Tutorial:** Wählt aus den Häusern: Cortozaar, Dunlork, Belitan und Valnis.

Entscheidet vorab, wie ihr die Häuser aufteilen wollt. Entweder wählt ihr gemeinsam, in Zugreihenfolge oder per Zufall aus.

Auf der Rückseite deines Haustableaus findest du Strategien für dein Haus.

- 2 Hat dein Haus besondere Hausfokuskarten (auf der Rückseite angegeben), ersetze sie in deinem Stapel entsprechend. Die komplette Liste aller Hausfokuskarten findet ihr im Glossar ab S. 5.

- 3 Lege Folgendes auf dein Haustableau:

3a 1 Verderbnismarker auf das Agendafeld ganz rechts.

3b 3 Zivilisationsleistenmarker auf die jeweiligen Felder der Zivilisationsleisten, die sich am weitesten links befinden.

- 4 Nimm beide Herkunftskarten deines Hauses, wähle 1 davon aus und lege die andere in die Schachtel zurück.

Entscheidet vorab, ob ihr eure Herkunft absprechen wollt, in Zugreihenfolge oder per Zufall, geheim oder gleichzeitig auswählt.

**Tutorial:** Wählt die Herkunftskarten aus, die mit „A“ gekennzeichnet sind und legt die übrigen in die Schachtel zurück. Das Haus Valnis hat **Schilde**, das Haus Belitan **Zielerfassung**, das Haus Dunlork **Orbitale Häfen** und das Haus Cortozaar **Torpedos** erforscht.

- 5 Lege deine ausgewählte Herkunft vor dich. Du wirst deinen Spielbereich nach ihren Anweisungen vorbereiten.

**Wichtig:** Ihr erhaltet während der nächsten Schritte der Vorbereitung keine Technologievorteile, Leistenbelohnungen oder Handelsboni. Diese wurden bereits in eurer Herkunft einkalkuliert.

- 6 Nimm die 3 Karten der Technologie (2x Basis, 1xFortschrittlich), die oben rechts auf deiner Herkunft angegeben ist. Verteile sie wie folgt:

6a Lege die Basistechnologie mit 4 Einflusspunkten +4 auf eines der Technologiefelder deines Haustableaus.

6b Lege die Fortschrittliche Technologie neben dein Haustableau.

6c Spielt ihr zu dritt/viert: Lege die andere Basisversion deiner Technologie zur Technologieauslage (sodass dort zu Beginn einer Partie 11/12 Technologien ausliegen).

6d Spielt ihr allein/zu zweit: Lege die andere Basisversion deiner Technologie in die Schachtel zurück.

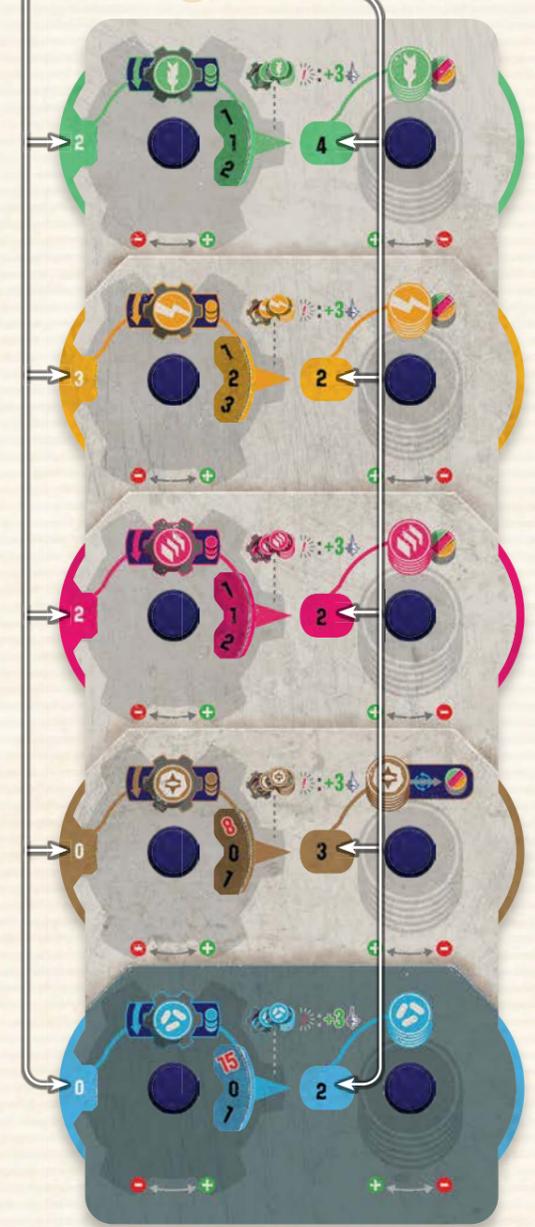
6e Gehört zu deiner Technologie ein passendes Kampfplättchen, lege dieses auch unter das Haupt-Kampfplättchen.



## TECHNOLOGIEAUSLAGE



SCHACHTEL



Die aufgedruckte Werft der Herkunft repräsentiert nur die aufgedruckte Werft im Heimatsektor.

**7** Wähle den dir nächsten Heimatsektor im All aus. Bereite ihn und deinen Außenposten (der leere dazu benachbarte gewöhnliche Sektor) deiner Herkunft entsprechend vor.

**7a** Manche Häuser haben besondere Heimatsektoren. Alle besonderen Heimatsektoren befinden sich auf den Rückseiten der gewöhnlichen Heimatsektoren. Drehe diesen falls nötig um.

**7b** Lege 1 Bevölkerungswürfel deiner Farbe in deinen Heimatsektor und 1 violetten Bevölkerungswürfel in deinen Außenposten. Passe sie den vorgegebenen Werten deiner Herkunft an.

**7c** Platziere die vorgegebenen Flottenverbände in die Mitte deiner Sektoren. Lege die von der Herkunft vorgegebene Anzahl an Flotten deiner Farbe darauf.

**7d** Lege die vorgegebenen Gilden auf die am weitesten links liegenden freien Gildenfelder in deinen Sektoren.

**7e** Lege die vorgegebenen Stützpunkte auf die am weitesten links liegenden freien Stützpunktfelder in deinen Sektoren.

! Ist der Stützpunkt bereits auf dem Sektor aufgedruckt, füge keinen weiteren hinzu.

**7f** Lege vorgegebene Verderbnismarker unter deine Bevölkerungswürfel.

**8** Stelle die linken Scheiben deines Ressourcentableaus auf die von der Herkunft in der linken Spalte vorgegebenen Werte für jede einzelne Ressource ein. Die weißen Ziffern links müssen den korrekten Werten entsprechen.

! Manchmal steht ein + neben der Ziffer der linken Spalte. Es gibt an, dass eure Produktion größer ist, als die, die ihr normalerweise durch eure Gilden erhaltet (siehe S. 20 der Anleitung).

**9** Stelle die rechten Scheiben deines Ressourcentableaus auf die von der Herkunft in der nächsten Spalte vorgegebenen Werte für jede einzelne Ressource ein. Die rechten Ziffern müssen den korrekten Werten entsprechen.

**10** Lege die vorgegebene Anzahl an Flotten auf die Einsatzzone deines Haustableaus.



**11** Lege alle übrigen deiner Flotten auf die Ruhezone deines Haustableaus. Insgesamt habt ihr immer je 14 Flotten eurer Farbe.

**12** Auf deiner Herkunft können weitere besondere Angaben stehen. Alle Erläuterungen dazu findest du unter dem Schritt „Besondere Herkunftsvorgaben“.

**13** Drehe deine Herkunft um. Nun ist sie deine Startagenda. Lege sie auf das linke Feld unterhalb deines Haustableaus.



**14** Fahrt mit dem 1. Zyklus fort.

**Tutorial:** Lest das Tutorial auf der nächsten Seite.

### BESONDERE HERKUNFTSVORGABEN

**A** Schreite wie vorgegeben auf den Zivilisationsleisten voran.

**B** Nimm die oberste verdeckte Agenda der angegebenen Auslage auf die Hand.

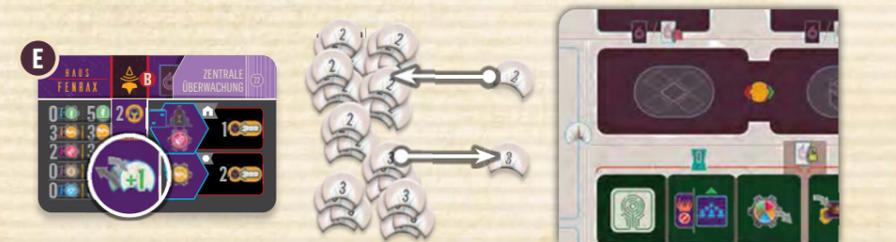
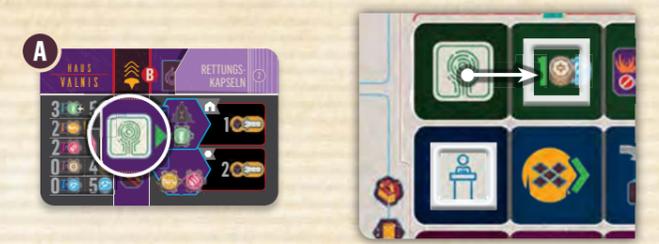
**C** Versetze den vorgegebenen Verderbnismarker auf ein zulässiges Feld (siehe S. 30 der Anleitung).

**D** Entferne wie vorgegeben Verderbnismarker von deinem Haustableau.

**E** Ersetze dein Ruhmplättchen mit Wert „2“ durch 1 Ruhmplättchen mit Wert „3“.

**F** Nimm die vorgegebene Anzahl an verdeckter Beute aus dem allgemeinen Vorrat. Erhalte die auf ihr abgebildeten Belohnungen und lege die Beuteplättchen danach neben dein Haustableau.

**G** Nimm die vorgegebene Anzahl an Handelsplättchen. Nimm jeweils das unterste vom Galaxietableau. Im nächsten Schritt darfst du es auf deine Agenda legen.



# Tutorial

Da ihr nun alle mit der Vorbereitung fertig seid, bringen wir euch **Voidfall** so effizient wie möglich bei.

**Behaltet das Kompendium stets im Blick, genau auf diesen 2 Seiten!**

Ihr lernt das Spiel in **5 Stadien**:

- 1 Lernt die Regeln des 1. Zyklus.
- 2 Führt den 1. Zyklus durch.
- 3 Lernt die Regeln des 2. und 3. Zyklus.
- 4 Führt den 2. Zyklus durch.
- 5 Führt den 3. Zyklus durch.

## 1 LERNT DIE REGELN DES 1. ZYKLUS

Überspringt beim Lesen der Anleitung alle Paragraphen mit diesen Symbolen:  und . Das erste Symbol steht bei Regeln, die ihr im gesamten Tutorial nicht benötigt. Das zweite Symbol gibt Regeln an, die ihr im 1. Zyklus überspringen solltet und erst im 2. Zyklus braucht.

Um den 1. Zyklus durchzuführen, lest in der Anleitung:

- Ablauf von Zyklen (siehe S. 7–16)
- Die erste Hälfte der Detaillierten Regeln (siehe S. 17–23)
- Weitere wichtige Absätze desselben Kapitels (siehe S. 27–30)
- Technologien (siehe S. 10 und 31), falls Haus Dunlork mitspielt

**1**

Ablauf von Zyklen	
Grundlagen	
Flotten	
Kampf	
Zivilisationsleisten	
Verderbnis	
Handelsplättchen	
Technologien	Falls Haus Dunlork mitspielt!
Agenden	
Gefecht	

## 2 FÜHRT DEN 1. ZYKLUS DURCH

In diesem Zyklus werdet ihr eure Ökonomie und Streitkräfte stärken. Ihr werdet keine Kämpfe durchführen oder euer Imperium erweitern. Eure Technologien und Agenden sind noch nicht von großer Bedeutung.

## 3 LERNT DIE REGELN DES 2. UND 3. ZYKLUS

Ihr habt einige Regeln übersprungen, die ab jetzt relevant werden. Manchmal fehlt euch ein ganzer Abschnitt, manchmal nur ein einzelner Paragraph aus einem Kapitel, das ihr bereits gelesen habt. Lest jetzt die Stellen der Anleitung mit diesem Symbol :

- 3a Ablauf von Zyklen, Vorbereitungsphase
  - i. Schritt 1, 2, 3 und 5b (siehe S. 8)
- 3b Ablauf von Zyklen, Fokusphase
  - i. Auswählen, Agendaauswahl (siehe S. 9)
  - ii. Agieren, Agenda ausspielen (siehe S. 10)
  - iii. Agieren, Auswirkungen von Technologien (siehe S. 10)
  - iv. Aufräumen, 3b und 3c (siehe S. 12)
- 3c Ablauf von Zyklen, Auswertungsphase
  - i. Die Leere schlägt zurück (siehe S. 15)
- 3d Detaillierte Regeln
  - i. Eindringen (siehe S. 23)
  - ii. Verlassene Sektoren (siehe S. 24)
  - iii. Kampf (siehe S. 24)
  - iv. Kampfablauf – Grundlagen (siehe S. 25)
  - v. Invasionsausgang (siehe S. 26–27)
  - vi. Ruhmplättchen (siehe S. 27)
  - vii. Technologien (siehe S. 31)
  - viii. Agenden (siehe S. 32)
  - ix. Gefecht (siehe S. 33)

**3**

Ablauf von Zyklen	
Grundlagen	
Flotten	
Kampf	
Zivilisationsleisten	
Verderbnis	
Handelsplättchen	
Technologien	
Agenden	
Gefecht	

## 4 FÜHRT DEN 2. ZYKLUS DURCH

In diesem Zyklus werdet ihr im All expandieren. Ihr erforscht Technologien, erhaltet Agenden und dringt in andere Sektoren ein. Konzentriert euch am besten auf 2 dieser 3 Dinge: Übernehmt Sektoren mithilfe aggressiver Agenden und durch Kämpfe oder erforscht in Ruhe Technologien mit friedlichen Agenden.

## 5 FÜHRT DEN 3. ZYKLUS DURCH

In diesem Zyklus habt ihr weitaus mehr Möglichkeiten als zuvor. Nutzt alles, was ihr bisher gelernt habt. Erhaltet mehr Technologien und Agenden, expandiert gewaltvoller oder entwickelt eure Zivilisation.

Spielt ihr kompetitiv, geratet ihr auch in Kämpfe mit anderen. In diesem Fall solltet ihr „Kämpfe im Detail“ (siehe S. 35–37) lesen, um zu lernen wie Technologien und bessere Flottentypen in Kämpfen interagieren.

Kämpfe im Detail	
Flottentypen	

## EURE NÄCHSTE PARTIE

Denkt bei eurer nächsten Partie daran, dass ihr Schritte der Vorbereitung übersprungen habt. Euch fehlen auch noch einige Regeln aus der Anleitung. Konzentriert euch dann vor allem auf Regeln, die sich auf besondere Sektoren, fortschrittliche Häuser, bevorzugte Fokusse und die Vorahnung Galaktischer Ereignisse konzentrieren. Studiert auch den **Versuchungsfokus**, den ihr vorher stets abgeworfen habt. Er ist mächtig, aber auch komplex. Wählt das kämpferische Szenario „Zweite Genesis“ oder das friedvolle Szenario „Für Frieden und Wohlstand“.

Besondere Sektoren	
Fortschrittliche Häuser	
Bevorzugte Fokusse	
Vorahnung Galaktischer Ereignisse	
Versuchungsfokus	

## EURE NÄCHSTE KOOPERATIVE ODER SOLOPARTIE

Wollt ihr in Zukunft mehr kooperative oder Solopartien spielen, solltet ihr euch die blau markierten Regeln vor eurer 2. Partie ansehen. Beginnt dann mit dem Szenario „Erste Instanz“. Die kooperativen und Soloszenarien werden in ihrem Verlauf immer schwieriger und komplexer.

Ihr solltet erst dann zu viert kooperativ spielen, sobald die meisten von euch gut mit dem Spiel vertraut sind.



## VORBEREITUNGSVARIANTEN FÜR KOMPETITIVE UND HERAUSFORDERNDE PARTIEN

Habt ihr alle Szenarien aus dem Kompendium bestanden und wollt darüber hinaus weitere Varianten ausprobieren, bieten wir euch folgende Möglichkeit an. Diese Variante lässt sich auch als herausfordernder Wettstreit unter Erfahrenen nutzen.

- 1 Wählt ein All von einem der kompetitiven Szenarien mit zu euch passender Häuserzahl.
- 2 Wählt per Zufall 4 Gefallene Häuser aus und folgt dabei den Regeln von kooperativen Parteien (siehe S. 16, Schritt 9). Bildet mit diesen 4 Gefallenen Häusern die Technologieauslage und setzt die Szenariovorbereitung fort.
- 3 Wählt per Zufall aus den übrigen 10 Häusern eurer Anzahl +1 entsprechend viele und legt diese als Auslage zwischen euch.
- 4 Wer zuletzt am Zug ist, wählt 1 Haus, um das ihr mit Einfluss bietet. Gebt eure Gebote ab, indem ihr sie zunächst verdeckt aufschreibt und dann gleichzeitig aufdeckt. Wer am meisten bietet, erhält das Haus. Notiert euch die jeweiligen Höchstgebote.
- 5 Wiederholt Schritt 4 in umgekehrter Zugreihenfolge, bis alle 1 Haus haben. Wer bereits ein Haus hat, kann nicht mehr mitbieten. Wer als letztes kein Haus hat, wählt kostenlos aus den 2 übrigen aus und legt das andere in die Schachtel zurück.
- 6 Zieht eure eigenen Höchstgebote am Ende der Partie von euren Einflusspunkten ab.
- 7 Führt die Hausvorbereitung wie üblich durch.

# Szenarienübersicht

In jedem Szenario erlebt ihr einige Galaktische Ereignisse, die sich unter verschiedenen Umständen nach dem Sturz durch die Leere ereignet haben. Kooperative und Solopartien finden nach dem Einfall der Leere statt und ihr als Große Häuser verbündet euch, um sie von ihrer vollen Manifestation abzuhalten. In kompetitiven Szenarien habt ihr als verbliebene Häuser die Risse bereits geschlossen und wetteifert um die Übernahme der verderbten Ruinen in Domineum, während ihr weiterhin die Flotten der Leere bekämpft. Hier findet ihr eine Übersicht über alle Szenarien samt Hausanzahl. Das Tutorial befindet sich in der Vorbereitung (siehe S. 14–15).

SOLOSZENARIEN	KOMPLEXITÄT	CODE	SEITE
ERSTE INSTANZ	●○○○	C011	26
EINES FÜR ALLE	●●○○	C021	27
DUNKELSTE STUNDE	●●○○	C031	28
ANTIKE GEHEIMNISSE	●●●○	C041	29
TEUFELSDREIECK	●●●○	C051	30
VERBLASSENDE FINSTERNIS	●●●○	C061	31
NOCH NICHT HEUTE	●●●●	C071	32
NIEDERGANG DER ZIVILISATION	●●●●	C081	33

KOOPERATIVE SZENARIEN	KOMPLEXITÄT	CODE	SEITE
<b>2 HÄUSER</b>			
ERSTE INSTANZ	●○○○	C012	34
EINES FÜR ALLE	●●○○	C022	35
DUNKELSTE STUNDE	●●○○	C032	36
ANTIKE GEHEIMNISSE	●●●○	C042	37
TEUFELSDREIECK	●●○○	C052	38
VERBLASSENDE FINSTERNIS	●●●○	C062	39
NOCH NICHT HEUTE	●●●●	C072	40
<b>3 HÄUSER</b>			
ERSTE INSTANZ	●○○○	C013	41
EINES FÜR ALLE	●●○○	C023	42
DUNKELSTE STUNDE	●●○○	C033	43
ANTIKE GEHEIMNISSE	●●●○	C043	44
TEUFELSDREIECK	●●○○	C053	45
VERBLASSENDE FINSTERNIS	●●●○	C063	46
<b>4 HÄUSER</b>			
DUNKELSTE STUNDE	●●●○	C034	47
ANTIKE GEHEIMNISSE	●●●○	C044	48
TEUFELSDREIECK	●●●○	C054	49
VERBLASSENDE FINSTERNIS	●●●○	C064	50

KOMPETITIVE SZENARIEN	AGGRESSION	KOMPLEXITÄT	CODE	SEITE
<b>2 HÄUSER</b>				
ZWEITE GENESIS	●●●○	●●○○	X012	51
FÜR FRIEDEN UND WOHLSTAND	●●○○	●●○○	X022	52
GRUNDLAGEN DER ZUKUNFT	●●○○	●●○○	X032	53
VERMÄCHTNIS DER NOVARCHEN	●●●○	●●○○	X042	54
KRIEGSKUNST	●●●○	●●●○	X052	55
SCHICKSALSSTRUDEL	●●●○	●●○○	X062	56
DURCH DIE VERÄNDERTEN WEITEN	●●○○	●●○○	X072	57
ECHOS DER VERGANGENHEIT	●●○○	●●○○	X082	58
BASTION DES WIDERSTANDS	●●○○	●●○○	X092	59
AUFSTIEG DES KÖNIGREICHS	●○○○	●○○○	X102	60
FRAKTUREN IM ALL	●○○○	●●○○	X112	61
<b>3 HÄUSER</b>				
ZWEITE GENESIS	●●●○	●●○○	X013	62
FÜR FRIEDEN UND WOHLSTAND	●●○○	●●○○	X023	63
GRUNDLAGEN DER ZUKUNFT	●●○○	●●○○	X033	64
VERMÄCHTNIS DER NOVARCHEN	●●●○	●●○○	X043	65
KRIEGSKUNST	●●●○	●●●○	X053	66
SCHICKSALSSTRUDEL	●●●○	●●○○	X063	67
DURCH DIE VERÄNDERTEN WEITEN	●●○○	●●○○	X073	68
ECHOS DER VERGANGENHEIT	●●○○	●●○○	X083	69
BASTION DES WIDERSTANDS	●●○○	●●○○	X093	70
AUFSTIEG DES KÖNIGREICHS	●○○○	●○○○	X103	71
FRAKTUREN IM ALL	●○○○	●●○○	X113	72
<b>4 HÄUSER</b>				
ZWEITE GENESIS	●●●○	●●○○	X014	73
FÜR FRIEDEN UND WOHLSTAND	●●○○	●●○○	X024	74
GRUNDLAGEN DER ZUKUNFT	●●○○	●●○○	X034	75
VERMÄCHTNIS DER NOVARCHEN	●●●○	●●○○	X044	76
KRIEGSKUNST	●●●○	●●●○	X054	77
SCHICKSALSSTRUDEL	●●●○	●●○○	X064	78
DURCH DIE VERÄNDERTEN WEITEN	●●○○	●●○○	X074	79
ECHOS DER VERGANGENHEIT	●●○○	●●○○	X084	80
BASTION DES WIDERSTANDS	●●○○	●●○○	X094	81
AUFSTIEG DES KÖNIGREICHS	●○○○	●○○○	X104	82
FRAKTUREN IM ALL	●○○○	●●○○	X114	83

# 1 Erste Instanz

KOMPLEXITÄT  
●○○○ C011

Alle, die nicht an die dunklen Prophezeiungen der Novarchen glaubten, waren überrascht von der plötzlichen Öffnung der Risse und der Ankunft der Leere. Viele der Großen Häuser kapitulierten vor den verderbten Marionetten der Leere. Aber die Streitkräfte deines Hauses schafften es, die Ausbreitung der Verderbnis zu stoppen und das Böse zurück in die Risse zu treiben. Es ist an der Zeit, ihre Verbindungen zum Domineum ein für alle Mal abzubrechen.



## ZUFLÜCHTE:



# 1 Eines für alle

KOMPLEXITÄT  
●●○○ C021

Dein Haus steht immer noch und bereitet sich auf den finalen Schlag gegen die verderbten Flotten vor. Da deine Reserven zur Neige gehen, könnten die wertvollen Genesis-Welten, die Planeten, die von den Gefallenen Häusern zurückgelassen wurden, dir dabei helfen, deine Versorgung zu sichern. Andere Überlebende haben einen starken Widerstand in der Nähe der Risse aufgebaut, um dein Haus zusätzlich zu unterstützen.



## ZUFLÜCHTE:



# Dunkelste Stunde

KOMPLEXITÄT  
●●○○○ C031

Die Wiege des Domineums, der Palast des Hauses Novarchon und die umliegenden Gebiete waren die ersten, die der Leere zum Opfer fielen. Die Leere übernahm in Schwärmen die Kontrolle über die inneren Welten und alles, was einst menschlich war. Aber jetzt, da sich dein Haus als letztes nach so vielen verlorenen Schlachten neu formiert hat, hast du einen verzweifelten letzten Angriff organisiert, der direkt auf das Herz des Bösen zielt, das tief in den Ruinen des königlichen Palastes lauert.



## ZUFLÜCHTE:



# Antike Geheimnisse

KOMPLEXITÄT  
●●●○○ C041

Vor dem Sturz durch die Leere wurden die Grenzen der bekannten Galaxien erkundet und Spuren einer unbekannt Zivilisation entdeckt. Zur Analyse der Funde wurde in dem Sektor ein Forschungskomplex errichtet, der das neue Wissen an die inneren Welten übertrug. In dem vom Sturz durch die Leere verursachten Chaos sind jedoch sowohl die alten Ruinen als auch der Komplex der Leere zum Opfer gefallen. Dein Haus benötigt die Forschungsdokumentationen, um sich im Kampf gegen die Leere einen Vorteil zu verschaffen.



## ZUFLÜCHTE:



! Der Forschungskomplex enthält eine (aufgedruckte) Sternenbasis. Legt das Sternenbasis-Kampflättchen unter das Haupt-Kampflättchen.

# Teufelsdreieck

KOMPLEXITÄT C051

Die Ankunft der Leere öffnete nicht nur Risse im Gefüge der Dimensionen, sondern verzerrte auch die Realität in den Galaxien, die die Risse umgeben. In diesen Bereichen führt die Menschheit einen aussichtslosen Krieg, da ihre Kommunikationstechnologien in der Verzerrung nicht funktionieren. Aber jetzt, mit Hilfe der während des Krieges entwickelten Kommunikationsrelais, bekommt dein Haus endlich die Chance, sich das zurückzuholen, was ihm gehört.



## ZUFLÜCHTE:



# Verblässende Finsternis

KOMPLEXITÄT C061

Der Krieg gegen die Leere ist der Kampf um die bloße Existenz der Menschheit. Aber dein immer noch kämpfendes Haus muss auch an Zeiten danach denken. Es reicht nicht aus, die extradimensionale Invasion zu überleben und die Risse zu schließen. Du musst auch die Zukunft eines neuen Domineums sichern. Dafür musst du das Paradies, das Kronjuwel des Imperiums retten. Dieses kann der planetengroßen Stadt Megalopolis alles für einen Neuanfang bereitstellen und uns retten.



## ZUFLÜCHTE:



# 1 Noch nicht heute

KOMPLEXITÄT C071

Der Krieg ist fast vorbei. Nur ein Bruchteil der einst glorreichen Großen Häuser steht erschöpft da und stellt sich mit dir eurem unerbittlichen Feind aus unbekannt Dimensionen. Ihr wisst, dass ein Tag kommen kann, an dem der Mut der Menschen versagt, an dem sie ihre Freunde verlassen und alle Bande der Gemeinschaft brechen – eine Stunde der Verderbnis, in der das Zeitalter der Menschen endet. Aber dieser Tag ist noch nicht angebrochen. Heute kämpft ihr!



## ZUFLÜCHTE:



# 1 Niedergang der Zivilisation

KOMPLEXITÄT C081

Das Zeitalter des Domineums ist vorbei. Die Galaxie liegt in Trümmern. Nur wenige bewohnte Sternensysteme konnten gerettet werden. Aber noch ist nicht alles verloren. Dein Haus steht trotzig da und bereitet sich auf einen letzten verzweifelten Angriff vor. Entweder verliert ihr und alles, was menschlich war, wird für immer ausgelöscht, oder ihr habt Erfolg, schließt den Riss und erobert das letzte Fragment der Zivilisation, die Megalopolis, zurück. Am Ende geht es um alles oder nichts.



## ZUFLÜCHTE:



1 Der Forschungskomplex enthält eine (aufgedruckte) Sternensbasis. Legt das Sternensbasis-Kampflättchen unter das Haupt-Kampflättchen.

# Erste Instanz

KOMPLEXITÄT  
●○○○ C012

Alle im Imperium, die nicht an die dunklen Prophezeiungen der Novarchen glaubten, waren überrascht von der plötzlichen Öffnung der Risse und der Ankunft der Leere. Viele der stolzen, glorreichen Großen Häuser verfielen und kapitulierten vor den verderbten Marionetten der Leere. Aber die Streitkräfte eurer letzten verbliebenen Häuser schafften es, die Ausbreitung der Verderbnis zu stoppen und das Böse zurück in die Risse zu treiben. Es ist an der Zeit, ihre Verbindungen zum Domineum ein für alle Mal abzubrechen.



## ZUFLÜCHTE:



# Eines für alle

KOMPLEXITÄT  
●○○○ C022

Ihr als letzte Große Häuser steht immer noch und bereitet euch auf den finalen Schlag gegen die verderbten Flotten vor. Da eure eigenen Reserven zur Neige gehen, könnten die Genesis-Welten, die Planeten, die von den Gefallenen Häusern zurückgelassen wurden, dabei helfen, eure Versorgung zu sichern. Andere Überlebende haben einen starken Widerstand in der Nähe der Risse aufgebaut, um die letzten Häuser zusätzlich zu unterstützen.



## ZUFLÜCHTE:



# 2 Dunkelste Stunde

KOMPLEXITÄT  
●●○○○ C032

Die Wiege des Domineums, der Palast des Hauses Novarchon und die umliegenden Gebiete waren die ersten, die der Leere zum Opfer fielen. Die Leere übernahm in Schwärmen die Kontrolle über die inneren Welten und alles, was einst menschlich war. Aber jetzt, da ihr euch als letzte verbliebene Häuser nach so vielen verlorenen Schlachten neu formiert habt, habt ihr einen verzweifelten letzten Angriff organisiert, der direkt auf das Herz des Bösen zielt, das tief in den Ruinen des königlichen Palastes lauert.



## ZUFLÜCHTE:



# 2 Antike Geheimnisse

KOMPLEXITÄT  
●●●○○ C042

Vor dem Sturz durch die Leere wurden die Grenzen der bekannten Galaxien erkundet und Spuren einer unbekannt Zivilisation entdeckt. Zur Analyse der Funde wurde in dem Sektor ein Forschungskomplex errichtet, der das neue Wissen an die inneren Welten übertrug. In dem vom Sturz durch die Leere verursachten Chaos sind jedoch sowohl die alten Ruinen als auch der Komplex der Leere zum Opfer gefallen. Ihr benötigt die Forschungsdokumentationen, um euch im Kampf gegen die Leere einen Vorteil zu verschaffen.



## ZUFLÜCHTE:



! Der Forschungskomplex enthält eine (aufgedruckte) Sternenbasis. Legt das Sternenbasis-Kampflättchen unter das Haupt-Kampflättchen.

# Teufelsdreieck

KOMPLEXITÄT  
 C052

Die Ankunft der Leere öffnete nicht nur Risse im Gefüge der Dimensionen, sondern verzerrte auch die Realität in den Galaxien, die die Risse umgeben. In diesen Bereichen führt die Menschheit einen aussichtslosen Krieg, da ihre Kommunikationstechnologien in der Verzerrung nicht funktionieren. Aber jetzt, mit Hilfe der während des Krieges entwickelten Kommunikationsrelais, bekommt ihr endlich die Chance, euch das zurückzuholen, was euch gehört.



## ZUFLÜCHTE:



# Verblässende Finsternis

KOMPLEXITÄT  
 C062

Der Krieg gegen die Leere ist der Kampf um die bloße Existenz der Menschheit. Als verbliebene noch kämpfende Häuser müsst ihr aber auch an Zeiten danach denken. Es reicht nicht aus, die extradimensionale Invasion zu überleben und die Risse zu schließen. Ihr müsst auch die Zukunft eines neuen Domineums sichern. Dafür müsst ihr das Paradies, das Kronjuwel des Imperiums retten. Dieses kann der planetengroßen Stadt Megalopolis alles für einen Neuanfang bereitstellen und uns retten.



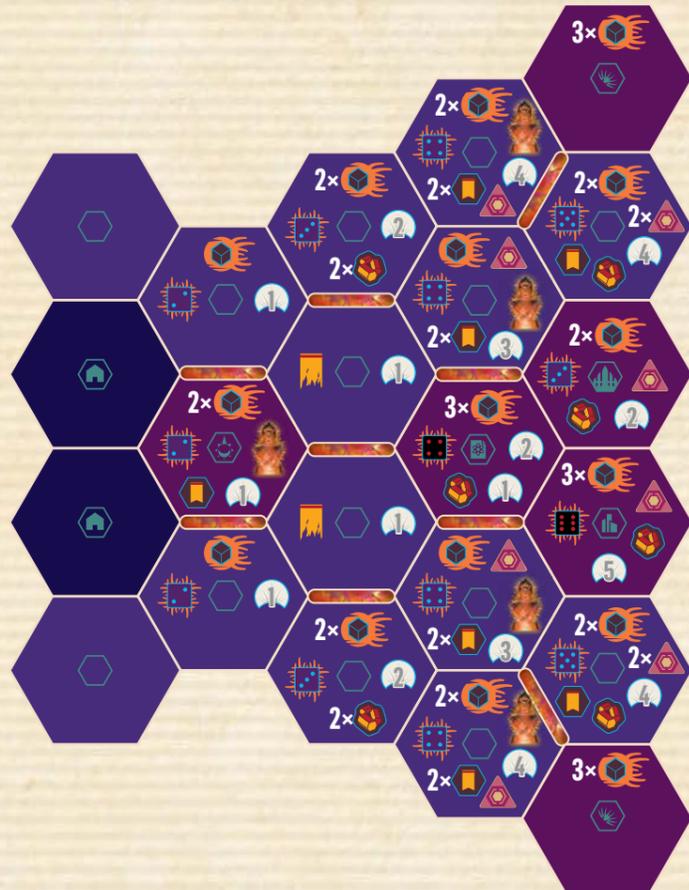
## ZUFLÜCHTE:



## 2 Noch nicht heute

KOMPLEXITÄT  
●●●●● C072

Der Krieg ist fast vorbei. Nur ein Bruchteil der einst glorreichen Großen Häuser steht erschöpft da und ihr stellt euch eurem unerbittlichen Feind aus unbekannt Dimensionen. Ihr wisst, dass ein Tag kommen kann, an dem der Mut der Menschen versagt, an dem sie ihre Freunde verlassen und alle Bande der Gemeinschaft brechen – eine Stunde der Verderbnis, in der das Zeitalter der Menschen endet. Aber dieser Tag ist noch nicht angebrochen. Heute kämpft ihr!



### ZUFLÜCHTE:



! Der Forschungskomplex enthält eine (aufgedruckte) Sternenbasis. Legt das Sternenbasis-Kampfplättchen unter das Haupt-Kampfplättchen.

## 3 Erste Instanz

KOMPLEXITÄT  
●○○○○ C013

Alle, die nicht an die dunklen Prophezeiungen der Novarchen glaubten, waren überrascht von der plötzlichen Öffnung der Risse und der Ankunft der Leere. Viele der Großen Häuser kapitulierten vor den verderbten Marionetten der Leere. Aber die Streitkräfte eurer letzten verbliebenen Häuser schafften es, die Ausbreitung der Verderbnis zu stoppen und das Böse zurück in die Risse zu treiben. Es ist an der Zeit, ihre Verbindungen zum Domineum ein für alle Mal abzubrechen.



### ZUFLÜCHTE:



# 3 Eines für alle

KOMPLEXITÄT  
 C023

Ihr als letzte Große Häuser steht immer noch und bereitet euch auf den finalen Schlag gegen die verderbten Flotten vor. Da eure eigenen Reserven zur Neige gehen, könntet die Genesis-Welten, die Planeten, die von den Gefallenen Häusern zurückgelassen wurden, dabei helfen, eure Versorgung zu sichern. Andere Überlebende haben einen starken Widerstand in der Nähe der Risse aufgebaut, um die letzten Häuser zusätzlich zu unterstützen.



## ZUFLÜCHTE:



# 3 Dunkelste Stunde

KOMPLEXITÄT  
 C033

Die Wiege des Domineums, der Palast des Hauses Novarchon und die umliegenden Gebiete waren die ersten, die der Leere zum Opfer fielen. Die Leere übernahm in Schwärmen die Kontrolle über die inneren Welten und alles, was einst menschlich war. Aber jetzt, da ihr euch als letzte verbliebene Häuser nach so vielen verlorenen Schlachten neu formiert habt, habt ihr einen verzweifelten letzten Angriff organisiert, der direkt auf das Herz des Bösen zielt, das tief in den Ruinen des königlichen Palastes lauert.



## ZUFLÜCHTE:



# Antike Geheimnisse

KOMPLEXITÄT  
C043

Vor dem Sturz durch die Leere wurden die Grenzen der bekannten Galaxien erkundet und Spuren einer unbekanntem Zivilisation entdeckt. Zur Analyse der Funde wurde in dem Sektor ein Forschungskomplex errichtet, der das neue Wissen an die inneren Welten übertrug. In dem vom Sturz durch die Leere verursachten Chaos sind jedoch sowohl die alten Ruinen als auch der Komplex der Leere zum Opfer gefallen. Ihr benötigt die Forschungsdokumentationen, um euch im Kampf gegen die Leere einen Vorteil zu verschaffen.



## ZUFLÜCHTE:



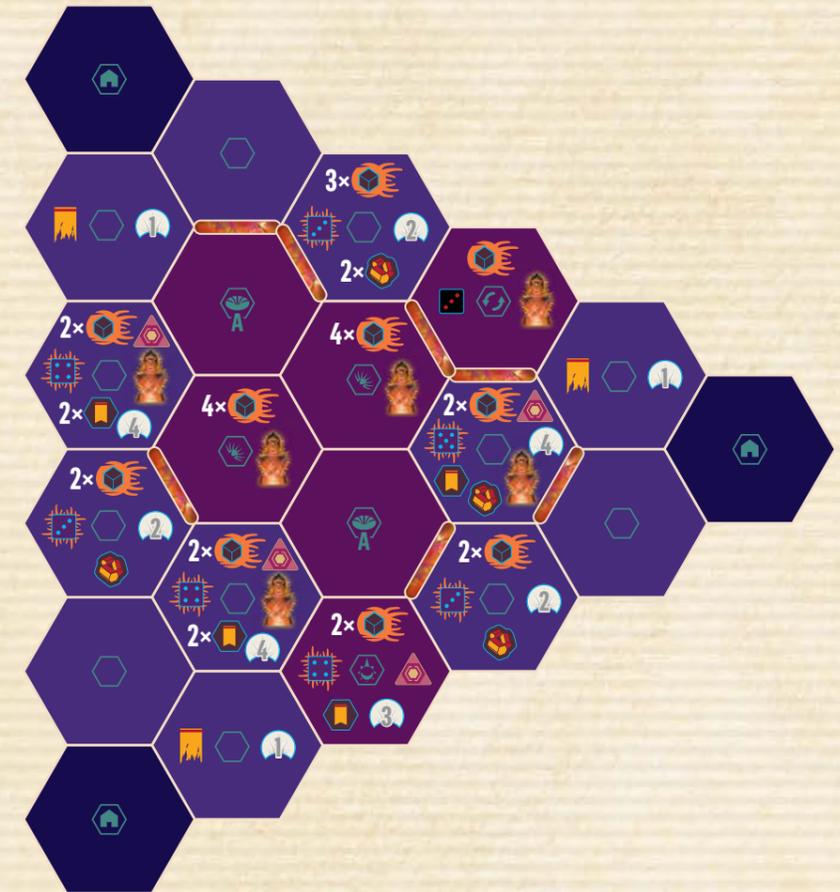
! Der Forschungskomplex enthält eine (aufgedruckte) Sternenbasis. Legt das Sternenbasis-Kampflättchen unter das Haupt-Kampflättchen.

3

# Teufelsdreieck

KOMPLEXITÄT  
C053

Die Ankunft der Leere öffnete nicht nur Risse im Gefüge der Dimensionen, sondern verzerrte auch die Realität in den Galaxien, die die Risse umgeben. In diesen Bereichen führt die Menschheit einen aussichtslosen Krieg, da ihre Kommunikationstechnologien in der Verzerrung nicht funktionieren. Aber jetzt, mit Hilfe der während des Krieges entwickelten Kommunikationsrelais, bekommt ihr endlich die Chance, euch das zurückzuholen, was euch gehört.



## ZUFLÜCHTE:



3

# 3 Verblässende Finsternis

KOMPLEXITÄT  
C063

Der Krieg gegen die Leere ist der Kampf um die bloße Existenz der Menschheit. Als verbliebene noch kämpfende Häuser müsst ihr aber auch an Zeiten danach denken. Es reicht nicht aus, die extradimensionale Invasion zu überleben und die Risse zu schließen. Ihr müsst auch die Zukunft eines neuen Domineums sichern. Dafür müsst ihr das Paradies, das Kronjuwel des Imperiums retten. Dieses kann der planetengroßen Stadt Megalopolis alles für einen Neuanfang bereitstellen und uns retten.



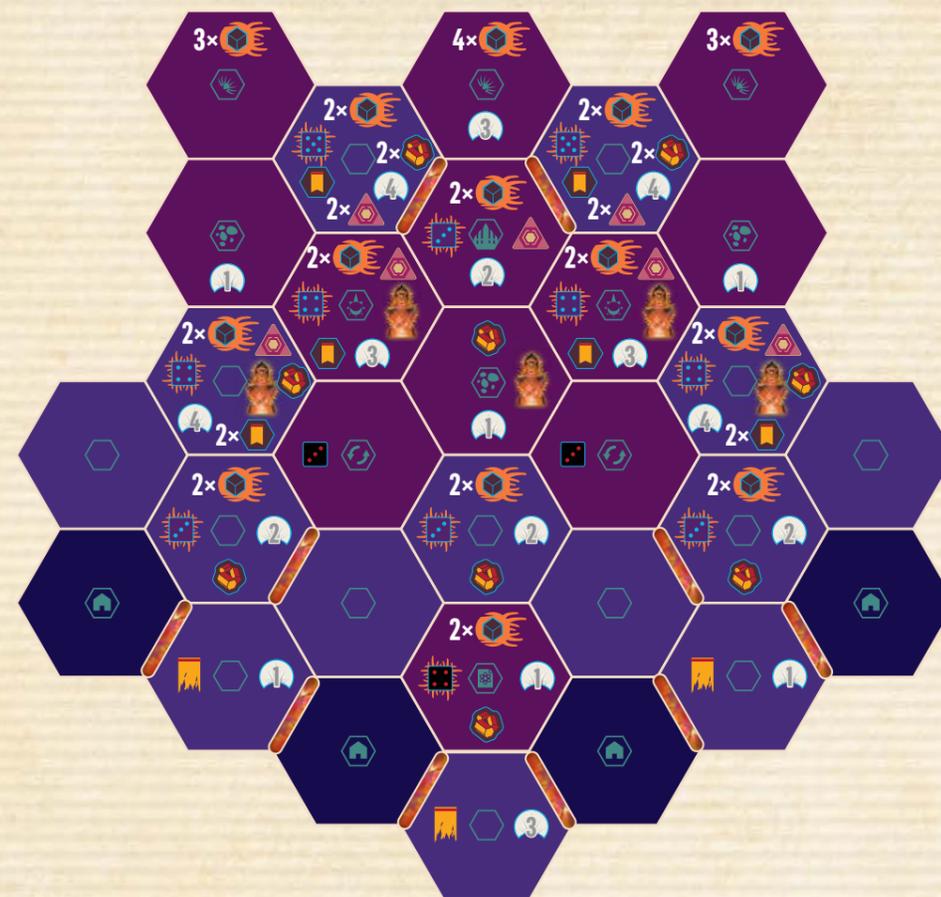
## ZUFLÜCHTE:



# 4 Dunkelste Stunde

KOMPLEXITÄT  
C034

Die Wiege des Domineums, der Palast des Hauses Novarchon und die umliegenden Gebiete waren die ersten, die der Leere zum Opfer fielen. Die Leere übernahm in Schwärmen die Kontrolle über die inneren Welten und alles, was einst menschlich war. Aber jetzt, da ihr euch als letzte verbliebene Häuser nach so vielen verlorenen Schlachten neu formiert habt, habt ihr einen verzweifelten letzten Angriff organisiert, der direkt auf das Herz des Bösen zielt, das tief in den Ruinen des königlichen Palastes lauert.



## ZUFLÜCHTE:



! Der Forschungskomplex enthält eine (aufgedruckte) Sternenbasis. Legt das Sternenbasis-Kampflättchen unter das Haupt-Kampflättchen.

# Antike Geheimnisse

KOMPLEXITÄT  
C044

Vor dem Sturz durch die Leere wurden die Grenzen der bekannten Galaxien erkundet und Spuren einer unbekanntem Zivilisation entdeckt. Zur Analyse der Funde wurde in dem Sektor ein Forschungskomplex errichtet, der das neue Wissen an die inneren Welten übertrug. In dem vom Sturz durch die Leere verursachten Chaos sind jedoch sowohl die alten Ruinen als auch der Komplex der Leere zum Opfer gefallen. Ihr benötigt die Forschungsdokumentationen, um euch im Kampf gegen die Leere einen Vorteil zu verschaffen.



## ZUFLÜCHTE:



! Der Forschungskomplex enthält eine (aufgedruckte) Sternenbasis. Legt das Sternenbasis-Kampflättchen unter das Haupt-Kampflättchen.

4

# Teufelsdreieck

KOMPLEXITÄT  
C054

Die Ankunft der Leere öffnete nicht nur Risse im Gefüge der Dimensionen, sondern verzerrte auch die Realität in den Galaxien, die die Risse umgeben. In diesen Bereichen führt die Menschheit einen aussichtslosen Krieg, da ihre Kommunikationstechnologien in der Verzerrung nicht funktionieren. Aber jetzt, mit Hilfe der während des Krieges entwickelten Kommunikationsrelais, bekommt ihr endlich die Chance, euch das zurückzuholen, was euch gehört.



## ZUFLÜCHTE:



4

# 4 Verblässende Finsternis

KOMPLEXITÄT  
C064

Der Krieg gegen die Leere ist der Kampf um die bloße Existenz der Menschheit. Als verbliebene noch kämpfende Häuser müsst ihr aber auch an Zeiten danach denken. Es reicht nicht aus, die extradimensionale Invasion zu überleben und die Risse zu schließen. Ihr müsst auch die Zukunft eines neuen Domineums sichern. Dafür müsst ihr das Paradies, das Kronjuwel des Imperiums retten. Dieses kann der planetengroßen Stadt Megalopolis alles für einen Neuanfang bereitstellen und uns retten.



## ZUFLÜCHTE:



! Der Forschungskomplex enthält eine (aufgedruckte) Sternbasis. Legt das Sternbasis-Kampflättchen unter das Haupt-Kampflättchen.

# 2 Zweite Genesis

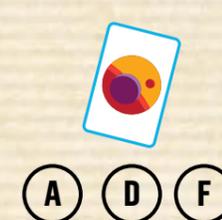
AGGRESSION  
KOMPLEXITÄT  
X012

Obwohl die Verderbnis die Verteidigung der inneren Welten durchbrach und den äußeren Rand erreichte, gelang es euren verbliebenen Häusern schließlich, die Streitkräfte der Leere im Herzen des Domineums zu belagern. Um einen dauerhaften Sieg zu erringen, braucht die Menschheit ein neues Zuhause, um neu anzufangen. Und so ist es euer Hauptziel, die Genesis-Welten zurückzuerobern, die einzigen Planeten in der Galaxie, auf denen sich die Menschen von Domineum endlich niederlassen und wieder entfalten können.

## EMPFOHLENE HÄUSER:



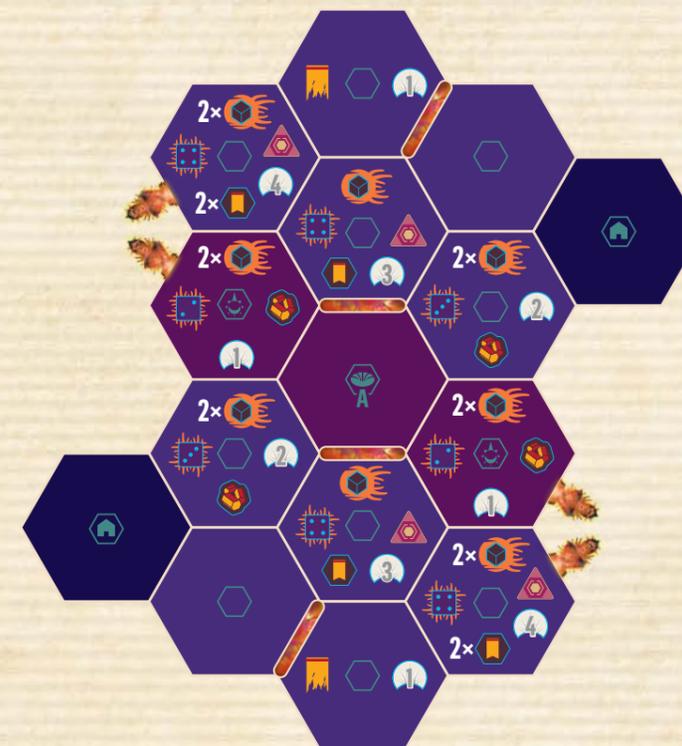
## GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:



## GEFALLENE HÄUSER:



## TECHNOLOGIEN:



# 2 Für Frieden und Wohlstand

AGGRESSION ●●○○ KOMPLEXITÄT ●●●○ X022

Irgendwo tief in den Reichen des einst glorreichen Domineums blühte ein utopisches Sternensystem voller üppiger Planeten auf, die von den Kräften der Natur beherrscht wurden. Im Krieg gegen die Leere wurden die meisten davon zerstört und ihre Trümmer im Weltraum verstreut. Die Überreste bildeten einen Asteroidengürtel um das letzte Paradies und verschaffen euch einen taktischen Vorteil bei eurem Bestreben, den Planeten zurückzuerobern, der noch immer der Verderbnis auf natürliche Weise widersteht.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

ASTORAN    NERVO  
THEGWYN    ZENOR

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

  
C D E

**GEFALLENE HÄUSER:**

HAUS BELITAN    HAUS CORTOZAAR    HAUS MARQUALOS    HAUS VALNIS

**TECHNOLOGIEN:**

DATEN-RAFFINERIE (4a)  
ZIELERFASSUNG (3a)  
STERNENBASEN (8a)  
TORPEDOS (7a)  
HANDELSNEXUS (26a)  
AUTONOME DROHNEN (25a)  
SCHILDE (1a)  
RETTUNGS KAPSELN (2a)



# 2 Grundlagen der Zukunft

AGGRESSION ●●○○ KOMPLEXITÄT ●●●○ X032

Das Kronjuwel des Domineums, in dem ein Großteil des Wissens und Reichtums des Imperiums war, ist jetzt das Schlachtfeld eurer Häuser und der tobenden Streitkräfte der Leere. Sein Zentrum, die Megalopolis, dient immer noch als Knotenpunkt für die Kriegsanstrengungen, aber die meisten wissenschaftlichen Aufzeichnungen werden in Forschungskomplexen am Rande der Galaxie aufbewahrt. Diese Dokumentationen könnten den Krieg für euer Haus entscheiden.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

FENRAX    NOVARIS  
SHIVEUS    YARVEK

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

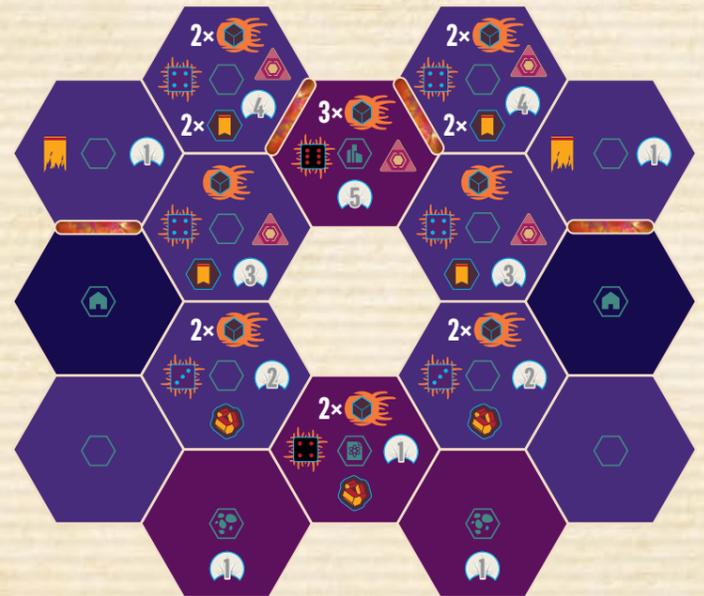
  
C F H

**GEFALLENE HÄUSER:**

HAUS CORTOZAAR    HAUS DUNLORX    HAUS NERVO    HAUS THEGWYN

**TECHNOLOGIEN:**

STERNENBASEN (5a)  
TORPEDOS (7a)  
ENERGIEZELLEN (6a)  
ORBITALE HÄFEN (5a)  
KOLONIE-SCHIFFE (18a)  
ROBOTIK (17a)  
NEURALMATRIX (12a)  
TERRAFORMEN (11a)





# Vermächtnis der Novarchen

AGGRESSION

KOMPLEXITÄT

X042

Der alte Palast des Hauses Novarchon war einst das Zentrum des Imperiums, in dem die Kolonisierung der Galaxie begann. Jetzt dienen die Ruinen als Epizentrum des Einflusses der Leere. Obwohl nur ein Bruchteil der Menschheit den Sturz durch die Leere und seine Folgen überlebt hat, wirkt der Sieg greifbar. Das Haus, das den Novarchon-Palast säubert und seine Geheimnisse enthüllt, kann die Zukunft als neues Herrscherhaus von Domineum bestreiten.

## EMPFOHLENE HÄUSER:



## GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:



## GEFALLENE HÄUSER:



## TECHNOLOGIEN:



# Kriegskunst

AGGRESSION

KOMPLEXITÄT

X052

Die Bühne für den letzten Akt des galaktischen Krieges ist der Novarchon-Palast und seine benachbarten Galaxien. Einst war er die Wiege der Menschheit. Nun ist er ein verderbtes Grab und umgeben von Trümmern der zerstörten Planeten, kosmischen Vortexen und Leerenstürmen, die euch im Wege stehen. An strategischen Punkten platzierte Kommunikationsrelais unterstützen euren letzten Versuch, der Quelle des Bösen einen finalen Schlag zu versetzen.

## EMPFOHLENE HÄUSER:



## GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:



## GEFALLENE HÄUSER:



## TECHNOLOGIEN:





# Echos der Vergangenheit

AGGRESSION           X082

Als der Krieg zwischen euren Häusern und der Leere das Domineum verwüstete, brachten die letzten Streitkräfte die Überreste der Menschheit an den Rand der bekannten Galaxie. Als ihr damit begann, eure letzten Kolonien auf den unbekannt Planeten zu errichten, entdecktet ihr uralte Ruinen und verlassene Forschungs komplexe. Das dort gefundene uralte Wissen könnte nun von großem Vorteil für eure Häuser sein und sogar das Blatt des Krieges zu euren Gunsten wenden.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

  
BELITAN

  
NERVO

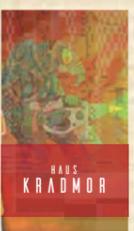
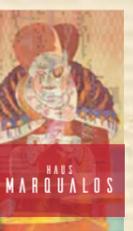
  
NOVARIS

  
YARVEK

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

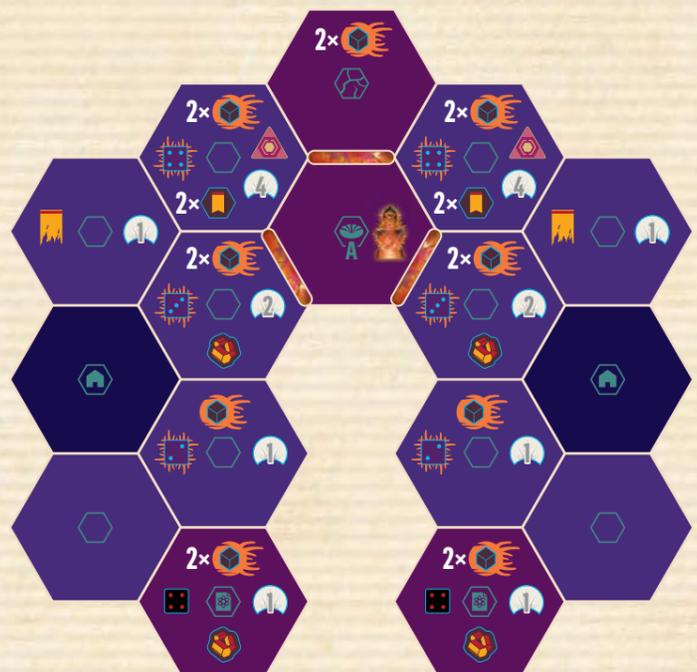
  
B F G

**GEFALLENE HÄUSER:**


**TECHNOLOGIEN:**

-  ENERGIEZELLEN // 6a
-  ORBITALE HÄFEN // 5a
-  LÄUTERER // 24a
-  BERGUNGSSCANNER // 22a
-  HANDELSNEXUS // 26a
-  AUTONOME DROHNEN // 25a
-  KLONEN // 10a
-  ZERSTÖRER // 9a



! Der Forschungs komplex enthält eine (aufgedruckte) Sternenbasis. Legt das Sternenbasis-Kampflättchen unter das Haupt-Kampflättchen.

# Bastion des Widerstands

AGGRESSION           X092

Obwohl die Risse unter großen Kosten geschlossen wurden, blieben nur eure wenigen Häuser übrig. Sie waren die einzigen, die der Verderbnis standhalten konnten. Jahrzehntlang habt ihr mit wenig Erfolg versucht, die Galaxie zu säubern. Aber jetzt wurden Millionen von Überlebenden in einem von einem Asteroidengürtel geschützten entfernten Sektor der Galaxie gefunden. Mit ihrer Hilfe könntet ihr die Verderbnis endlich beseitigen und das Imperium neu errichten.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

  
MARQUALOS

  
NOVARIS

  
THEGWYN

  
YARVEK

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

  
C G H

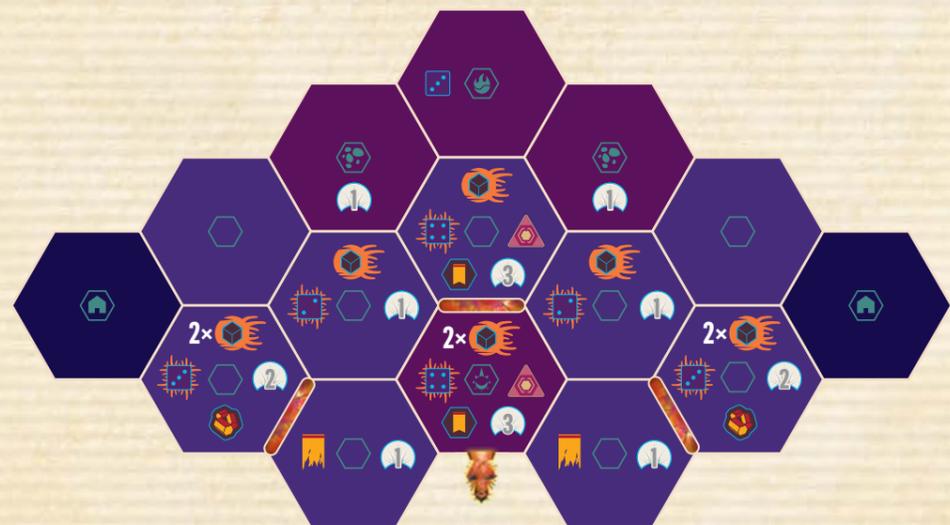
**GEFALLENE HÄUSER:**






**TECHNOLOGIEN:**

-  STERNENBASEN // 6a
-  TORPEDOS // 7a
-  LÄUTERER // 24a
-  BERGUNGSSCANNER // 22a
-  KOLONIE-SCHIFFE // 18a
-  ROBOTIK // 17a
-  DEKONTAMINATIONS KAMMERN // 14a
-  SCHLÄCHTER // 13a



# 2 Aufstieg des Königreichs

AGGRESSION

KOMPLEXITÄT

X102

Am äußersten Rand des euch bekannten Alls, weit entfernt von den Machtkämpfen des früheren Domineums, lebten die Bewohner einiger Galaxien ein Leben in Frieden und im Einklang mit der Natur. Diese Planeten, die Jahrhunderte lang als Ergebnis einer freundlichen und genügsamen Gesellschaft gediehen waren, sind als Himmlisches Königreich bekannt. Aber der Krieg hat schließlich auch diese Gebiete erreicht, und wenn ihr diese Welten fallen lasst, wird der Rest der Menschheit sicher folgen.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

   
CORTOZAAR DUNLORK

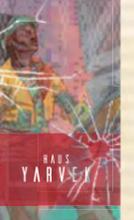
   
KRADMOR THEGWYN

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**



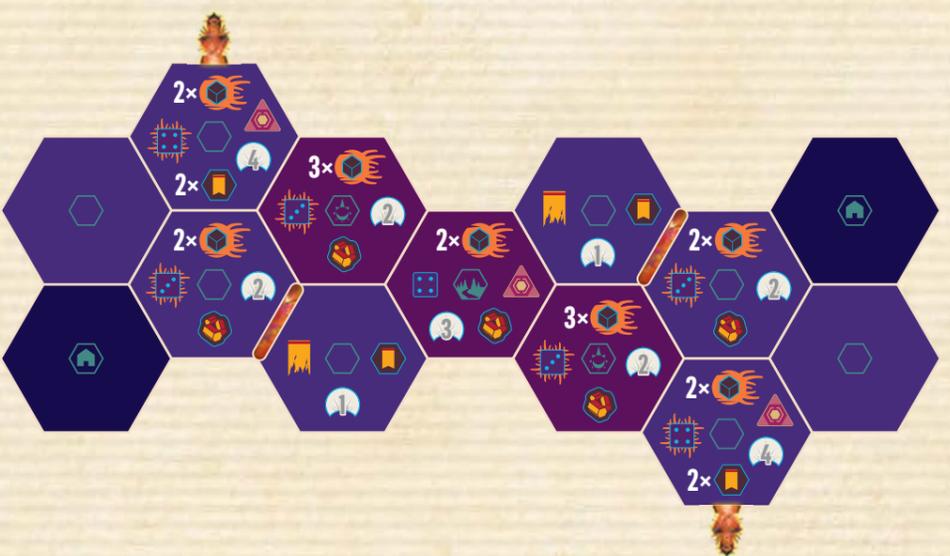
**B E H**

**GEFALLENE HÄUSER:**

**TECHNOLOGIEN:**

-  ZENTRALE ÜBERWACHUNG // 22a
-  TRÄGER // 21a
-  KOLONIE-SCHIFFE // 18a
-  ROBOTIK // 17a
-  SCHILDER // 1a
-  RETTUNGS-KAPSELN // 2a
-  TAKTISCHE TRANSPORTE // 16a
-  HYPERANTRIEB // 15a



# 2 Frakturen im All

AGGRESSION

KOMPLEXITÄT

X112

Als ob der Sturz durch die Leere selbst und die folgenden Jahrzehnte des Krieges nicht ausreichten, führte das Schließen der Risse zu einer kosmischen Explosion, die das Gewebe der Realität auseinanderriß und galaxiengroße Löcher im All hinterließ. Während diese Anomalien völlig undurchdringlich sind, erleichtern euch die Wurmlöcher, die als Nebeneffekt entstanden sind, die Navigation. Mit ihrer Hilfe könnt ihr die verbliebene Verderbnis ein für alle Mal auslöschen.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

   
BELITAN KRADMOR

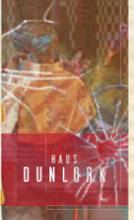
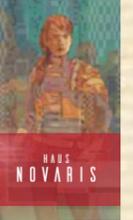
   
NERVO VALNIS

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**



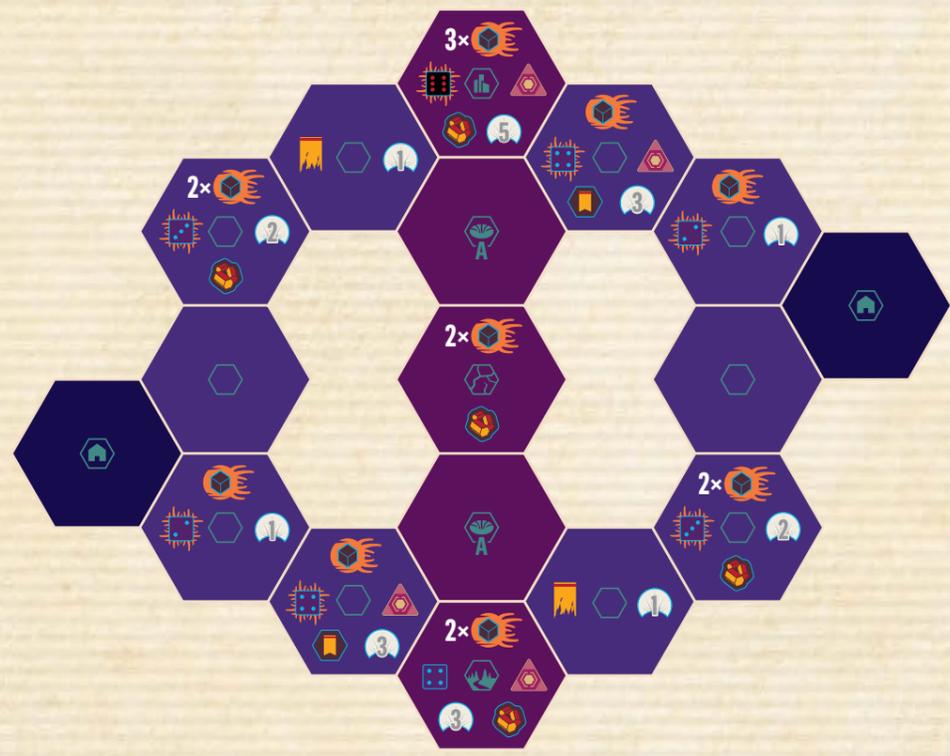
**C E H**

**GEFALLENE HÄUSER:**

**TECHNOLOGIEN:**

-  ENERGIEZELLEN // 6a
-  ORBITALE HÄFEN // 5a
-  ZENTRALE ÜBERWACHUNG // 22a
-  TRÄGER // 21a
-  KYBERNETIK // 28a
-  KAMPF-REPLIKATOREN // 27a
-  TAKTISCHE TRANSPORTE // 16a
-  HYPERANTRIEB // 15a





# 3 Grundlagen der Zukunft

AGGRESSION     KOMPLEXITÄT     X033

Das Kronjuwel des Domineums, in dem ein Großteil des Wissens und Reichtums des Imperiums war, ist jetzt das Schlachtfeld eurer Häuser und der tobenden Streitkräfte der Leere. Sein Zentrum, die Megalopolis, dient immer noch als Knotenpunkt für die Kriegsanstrengungen, aber die meisten wissenschaftlichen Aufzeichnungen werden in Forschungskomplexen am Rande der Galaxie aufbewahrt. Diese Dokumentationen könnten den Krieg für euer Haus entscheiden.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

FENRAX      NOVARIS

SHIVEUS      YARVEK

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**



C      F      H

**GEFALLENE HÄUSER:**

HAUS CORTOZAAR    HAUS DUNLBRY    HAUS NERVO    HAUS THEGWYN

**TECHNOLOGIEN:**

STERNENBASEN // 8a

TORPEDOS // 7a

ENERGIEZELLEN // 6a

ORBITALE HÄFEN // 5a

KOLONIE-SCHIFFE // 18a

ROBOTIK // 17a

NEURALMATRIX // 12a

TERRAFORMEN // 11a



# 3 Vermächtnis der Novarchen

AGGRESSION     KOMPLEXITÄT     X043

Der alte Palast des Hauses Novarchon war einst das Zentrum des Imperiums, in dem die Kolonisierung der Galaxie begann. Jetzt dienen die Ruinen als Epizentrum des Einflusses der Leere. Obwohl nur ein Bruchteil der Menschheit den Sturz durch die Leere und seine Folgen überlebt hat, wirkt der Sieg greifbar. Das Haus, das den Novarchon-Palast säubert und seine Geheimnisse enthüllt, kann die Zukunft als neues Herrscherhaus von Domineum bestreiten.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

FENRAX      KRADMOR

SHIVEUS      ZENOR

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**



A      E      G

**GEFALLENE HÄUSER:**

HAUS ASTORAN    HAUS MARQUALOS    HAUS NOVARIS    HAUS YARVEK

**TECHNOLOGIEN:**

WÄCHTER // 20a

WELTRAUM-GESCHOSSE // 19a

HANDELSNEXUS // 26a

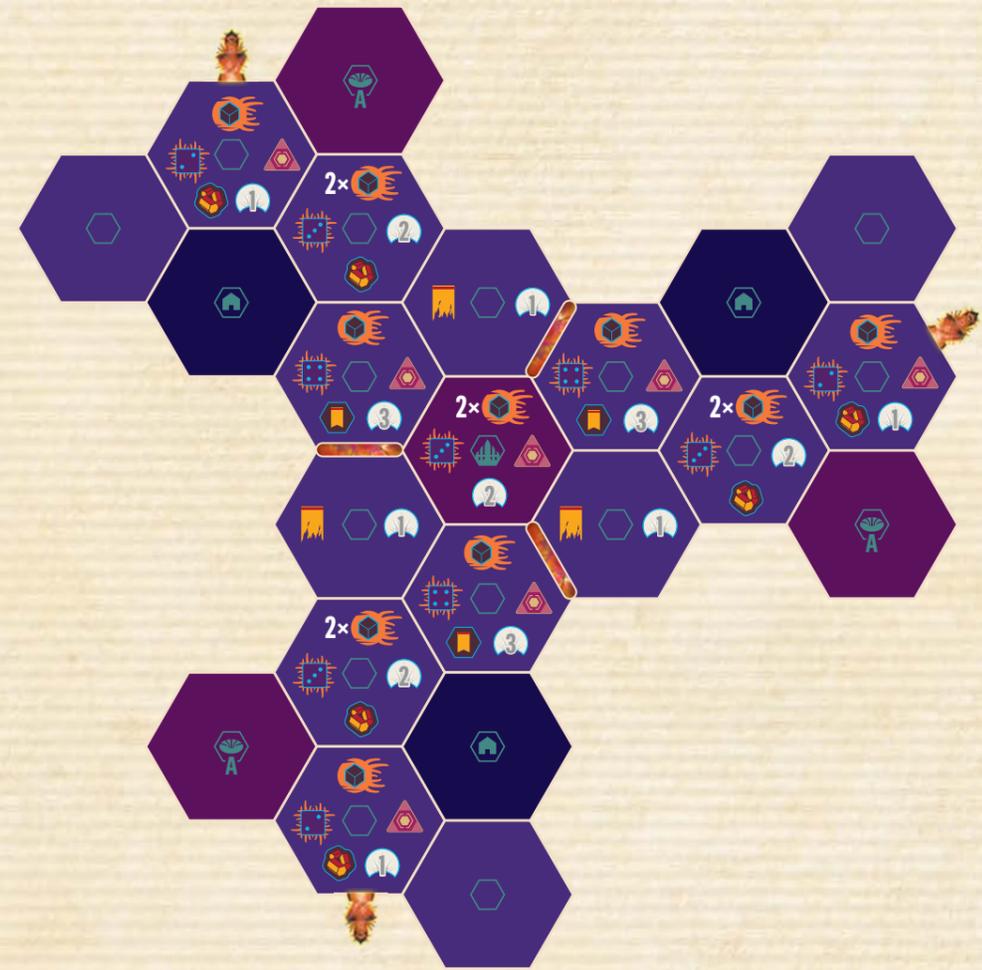
AUTONOME DROHNEN // 25a

KYBERNETIK // 28a

KAMPF-REPLIKATOREN // 27a

TAKTISCHE TRANSPORTE // 16a

HYPERANTRIEB // 15a





# 3 Durch die veränderten Weiten

AGGRESSION           X073

Nach Jahren verzweifelter Kriege schlossen die verbündeten überlebenden Häuser schließlich die Risse und durchtrennten die Verbindungen der Leere mit der Dimension des Domineums. An ihrer Stelle erschien eine kosmische Anomalie, die den Raum im Zentrum der Galaxie in einem beispiellosen Ausmaß verzerrte. Ihr könnt dieses gewaltige und unerklärliche Phänomen nutzen, um die fernen Überreste des Imperiums zu erreichen und es endlich ein für alle Mal von der Verderbnis zu befreien.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

  
ASTORAN

  
MARQUALOS

  
SHIVEUS

  
ZENOR

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

  
B F G

**GEFALLENE HÄUSER:**

  
HAUS BELITAN

  
HAUS CORTOZAAR

  
HAUS FENBAX

  
HAUS VALNIS

**TECHNOLOGIEN:**

-  DATEN-RAFFINERIE // 4a
-  ZIELERFASSUNG // 3a
-  STERNENBASEN // 8a
-  TORPEDOS // 7a
-  ZENTRALE ÜBERWACHUNG // 22a
-  TRÄGER // 21a
-  SCHILDE // 1a
-  RETTUNGSKAPSELN // 2a



# 3 Echos der Vergangenheit

AGGRESSION           X083

Als der Krieg zwischen euren Häusern und der Leere das Domineum verwüstete, brachten die letzten Streitkräfte die Überreste der Menschheit an den Rand der bekannten Galaxie. Als ihr damit begann, eure letzten Kolonien auf den unbekannt Planeten zu errichten, entdeckt ihr uralte Ruinen und verlassene Forschungs komplexe. Das dort gefundene uralte Wissen könnte nun von großem Vorteil für eure Häuser sein und sogar das Blatt des Krieges zu euren Gunsten wenden.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

  
BELITAN

  
NERVO

  
NOVARIS

  
YARVEK

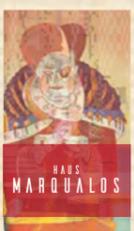
**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

  
B F G

**GEFALLENE HÄUSER:**

  
HAUS DUNLORV

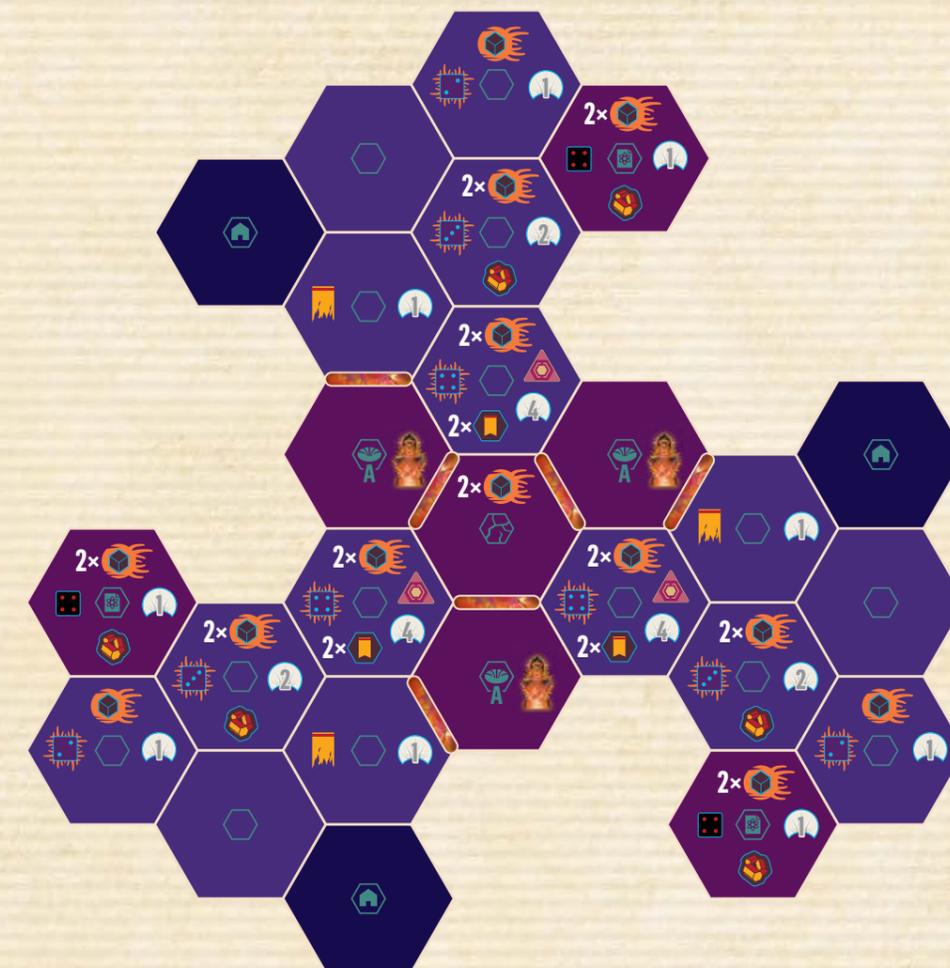
  
HAUS KRADMOR

  
HAUS MARQUALOS

  
HAUS ZENOR

**TECHNOLOGIEN:**

-  ENERGIEZELLEN // 6a
-  ORBITALE HÄFEN // 5a
-  LÄUTERER // 24a
-  BERGUNGS-SCANNER // 23a
-  HANDELSNEXUS // 26a
-  AUTONOME DROHNEN // 25a
-  KLONEN // 10a
-  ZERSTÖRER // 9a



! Der Forschungskomplex enthält eine (aufgedruckte) Sternenbasis. Legt das Sternenbasis-Kampflättchen unter das Haupt-Kampflättchen.

# 3 Bastion des Widerstands

AGGRESSION

KOMPLEXITÄT

X093

Obwohl die Risse unter großen Kosten geschlossen wurden, blieben nur eure wenigen Häuser übrig. Sie waren die einzigen, die der Verderbnis standhalten konnten. Jahrzehntlang habt ihr mit wenig Erfolg versucht, die Galaxie zu säubern. Aber jetzt wurden Millionen von Überlebenden in einem von einem Asteroidengürtel geschützten entfernten Sektor der Galaxie gefunden. Mit ihrer Hilfe könntet ihr die Verderbnis endlich beseitigen und das Imperium neu errichten.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

MARQUALOS    NOVARIIS

THEGWYN    YARVEK

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

C    G    H

**GEFALLENE HÄUSER:**

HAUS CORTOZAAR    HAUS KRADMOR    HAUS NERVO    HAUS SHIVEUS

**TECHNOLOGIEN:**

STERNENBASEN // 8a

TORPEDOS // 7a

LÄUTERER // 24a

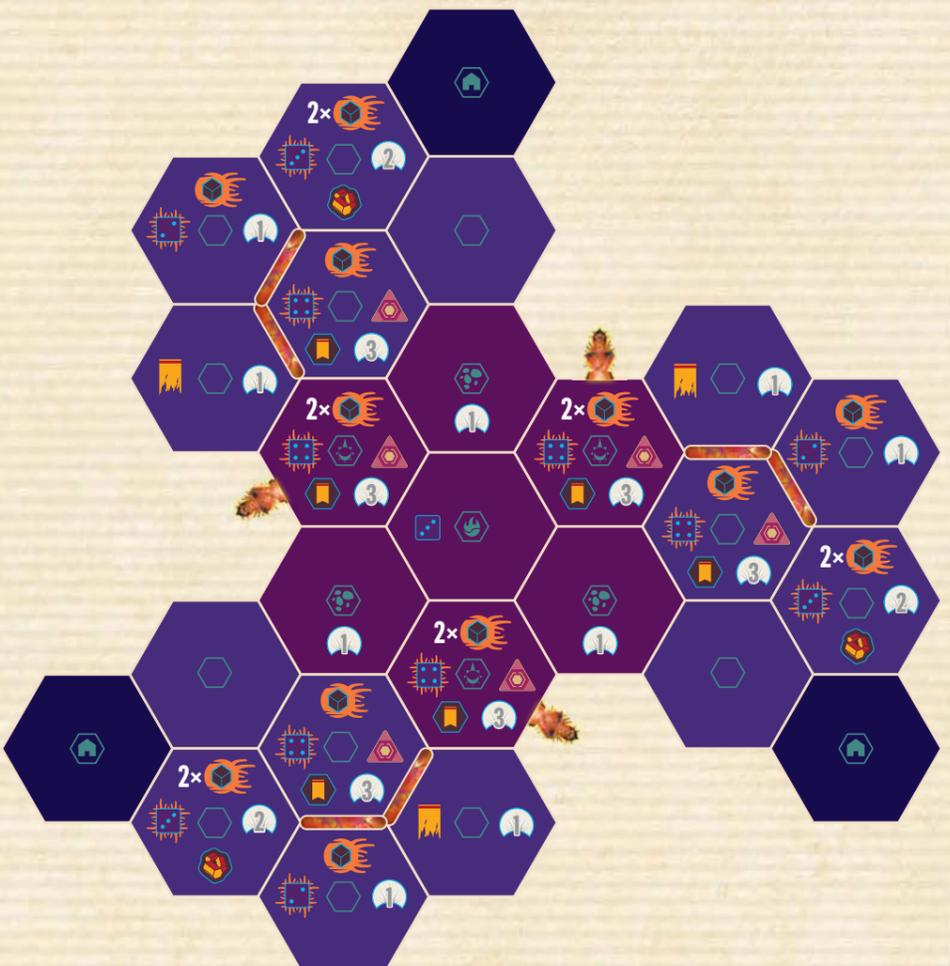
BERGUNGS-SCANNER // 23a

KOLONIE-SCHIFFE // 18a

ROBOTIK // 17a

DEKONTAMINATIONS-KAMMERN // 14a

SCHLÄCHTER // 13a



# 3 Aufstieg des Königreichs

AGGRESSION

KOMPLEXITÄT

X103

Am äußersten Rand des euch bekannten Alls, weit entfernt von den Machtkämpfen des früheren Domineums, lebten die Bewohner einiger Galaxien ein Leben in Frieden und im Einklang mit der Natur. Diese Planeten, die Jahrhunderte lang als Ergebnis einer freundlichen und genügsamen Gesellschaft gediehen waren, sind als Himmlisches Königreich bekannt. Aber der Krieg hat schließlich auch diese Gebiete erreicht, und wenn ihr diese Welten fallen lasst, wird der Rest der Menschheit sicher folgen.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

CORTOZAAR    DUNLORK

KRADMOR    THEGWYN

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

B    E    H

**GEFALLENE HÄUSER:**

HAUS FENRAX    HAUS NERVO    HAUS VALNIS    HAUS YARVEK

**TECHNOLOGIEN:**

ZENTRALE ÜBERWACHUNG // 22a

TRÄGER // 21a

KOLONIE-SCHIFFE // 18a

ROBOTIK // 17a

SCHILDE // 16a

RETTUNGS-KAPSELN // 2a

TAKTISCHE TRANSPORTE // 16a

HYPERANTRIEB // 15a



# 3 Frakturen im All

AGGRESSION ●●●○ KOMPLEXITÄT ●●●○ X113

Als ob der Sturz durch die Leere selbst und die folgenden Jahrzehnte des Krieges nicht ausreichten, führte das Schließen der Risse zu einer kosmischen Explosion, die das Gewebe der Realität auseinanderriss und galaxiengroße Löcher im All hinterließ. Während diese Anomalien völlig undurchdringlich sind, erleichtern euch die Wurmlöcher, die als Nebeneffekt entstanden sind, die Navigation. Mit ihrer Hilfe könnt ihr die verbliebene Verderbnis ein für alle Mal auslöschen.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

BELITAN KRADMOR  
NERVO VALNIS

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

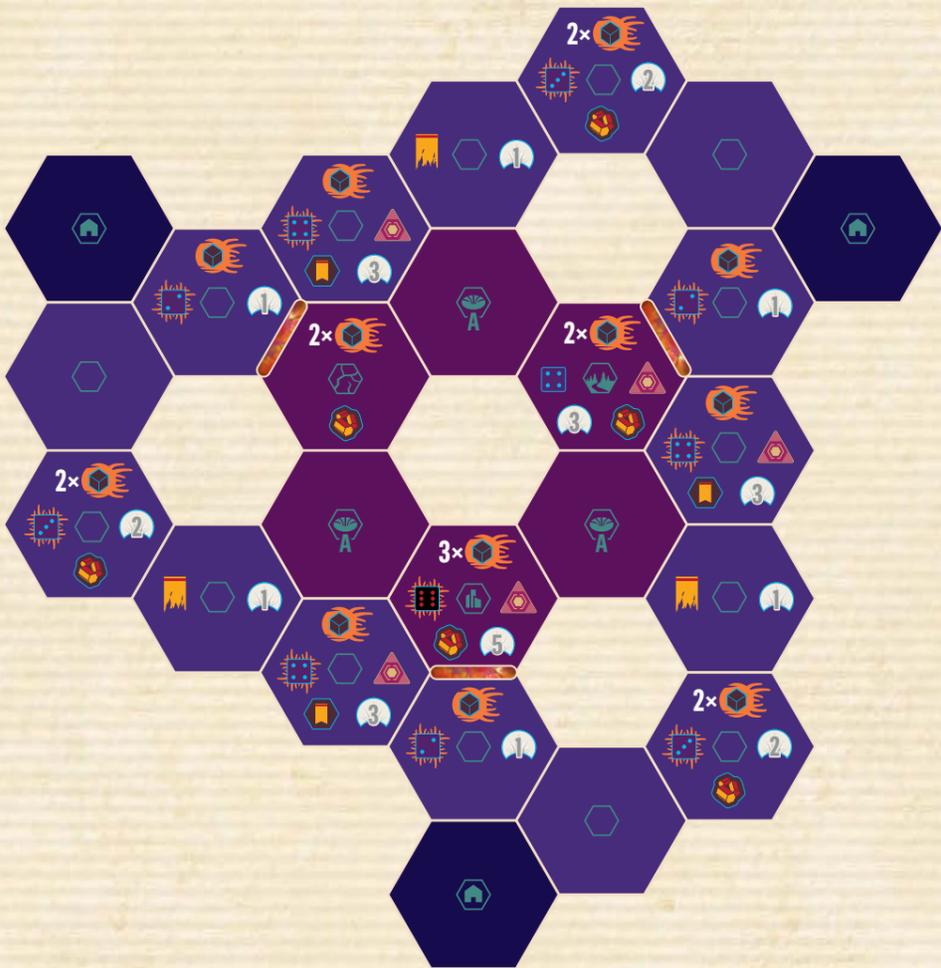
C E H

**GEFALLENE HÄUSER:**

HAUS DUNLORK HAUS FENRAX HAUS NOVARIUS HAUS YARVEK

**TECHNOLOGIEN:**

- ENERGIEZELLEN
- ORBITALE HÄFEN
- ZENTRALE ÜBERWACHUNG
- TRÄGER
- KYBERNETIK
- KAMPF-REPLIKATOREN
- TAKTISCHE TRANSPORTE
- HYPERANTRIEB



# 4 Zweite Genesis

AGGRESSION ●●●○ KOMPLEXITÄT ●●●○ X014

Obwohl die Verderbnis die Verteidigung der inneren Welten durchbrach und den äußeren Rand erreichte, gelang es euren verbliebenen Häusern schließlich, die Streitkräfte der Leere im Herzen des Domineums zu belagern. Um einen dauerhaften Sieg zu erringen, braucht die Menschheit ein neues Zuhause, um neu anzufangen. Und so ist es euer Hauptziel, die Genesis-Welten zurückzuerobern, die einzigen Planeten in der Galaxie, auf denen sich die Menschen von Domineum endlich niederlassen und wieder entfalten können.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

BELITAN CORTOZAAR  
DUNLORK VALNIS

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

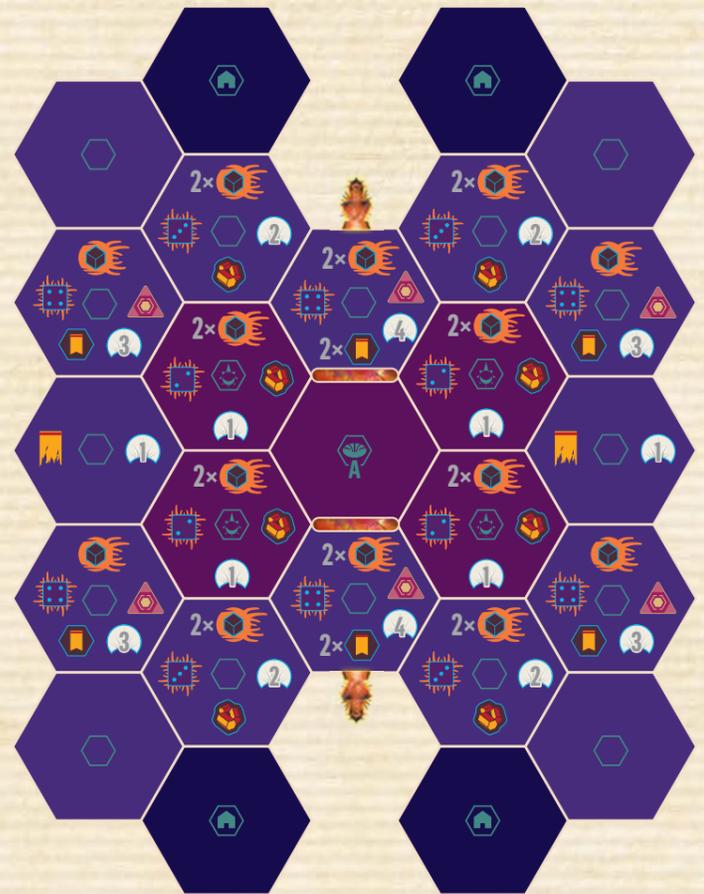
A D F

**GEFALLENE HÄUSER:**

HAUS ASTORAN HAUS KRADMOR HAUS SHIVENS HAUS YARVEK

**TECHNOLOGIEN:**

- WÄCHTER
- WELTRAUMGESCHOSSE
- LÄUTERER
- BERGUNGSSCANNER
- DEKONTAMINATIONS KAMMERN
- SCHLÄCHTER
- TAKTISCHE TRANSPORTE
- HYPERANTRIEB





# Für Frieden und Wohlstand

AGGRESSION

KOMPLEXITÄT

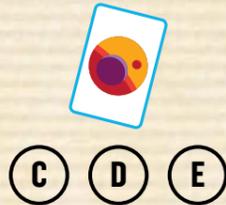
X024

Irgendwo tief in den Reichen des einst glorreichen Domineums blühte ein utopisches Sternensystem voller üppiger Planeten auf, die von den Kräften der Natur beherrscht wurden. Im Krieg gegen die Leere wurden die meisten davon zerstört und ihre Trümmer im Weltraum verstreut. Die Überreste bildeten einen Asteroidengürtel um das letzte Paradies und verschaffen euch einen taktischen Vorteil bei eurem Bestreben, den Planeten zurückzuerobern, der noch immer der Verderbnis auf natürliche Weise widersteht.

### EMPFOHLENE HÄUSER:



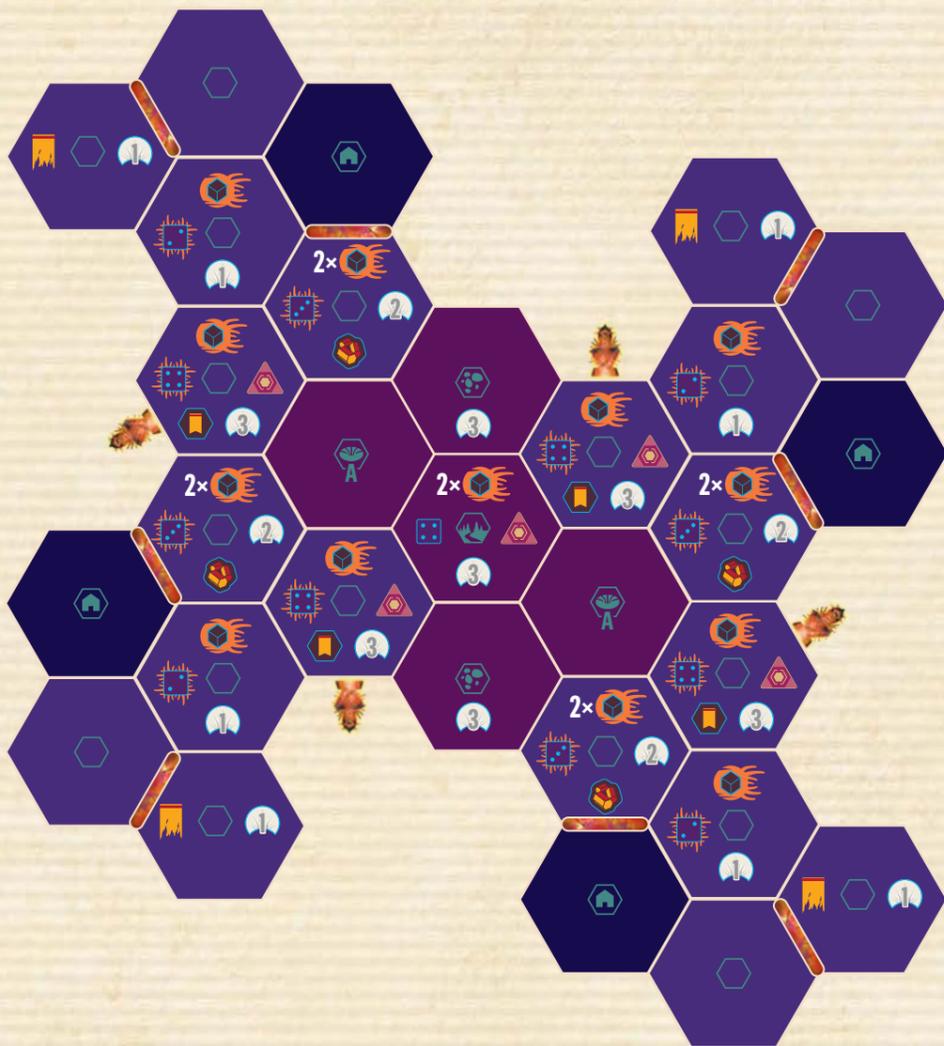
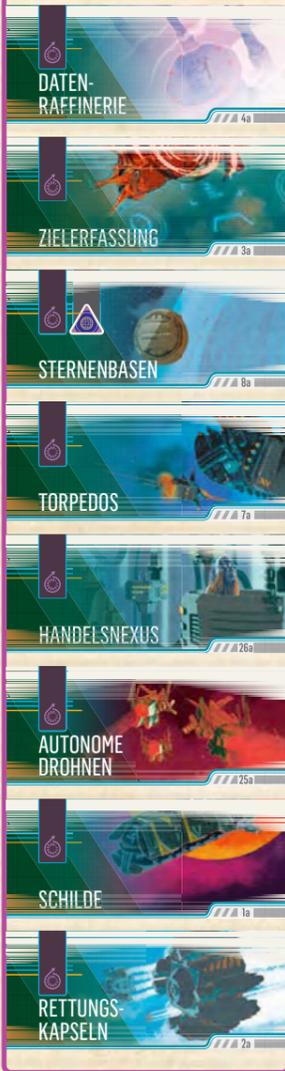
### GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:



### GEFALLENE HÄUSER:



### TECHNOLOGIEN:



# Grundlagen der Zukunft

AGGRESSION

KOMPLEXITÄT

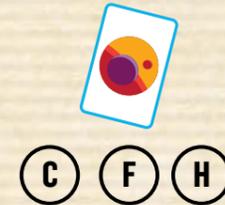
X034

Das Kronjuwel des Domineums, in dem ein Großteil des Wissens und Reichtums des Imperiums war, ist jetzt das Schlachtfeld eurer Häuser und der tobenden Streitkräfte der Leere. Sein Zentrum, die Megalopolis, dient immer noch als Knotenpunkt für die Kriegsanstrengungen, aber die meisten wissenschaftlichen Aufzeichnungen werden in Forschungskomplexen am Rande der Galaxie aufbewahrt. Diese Dokumentationen könnten den Krieg für euer Haus entscheiden.

### EMPFOHLENE HÄUSER:



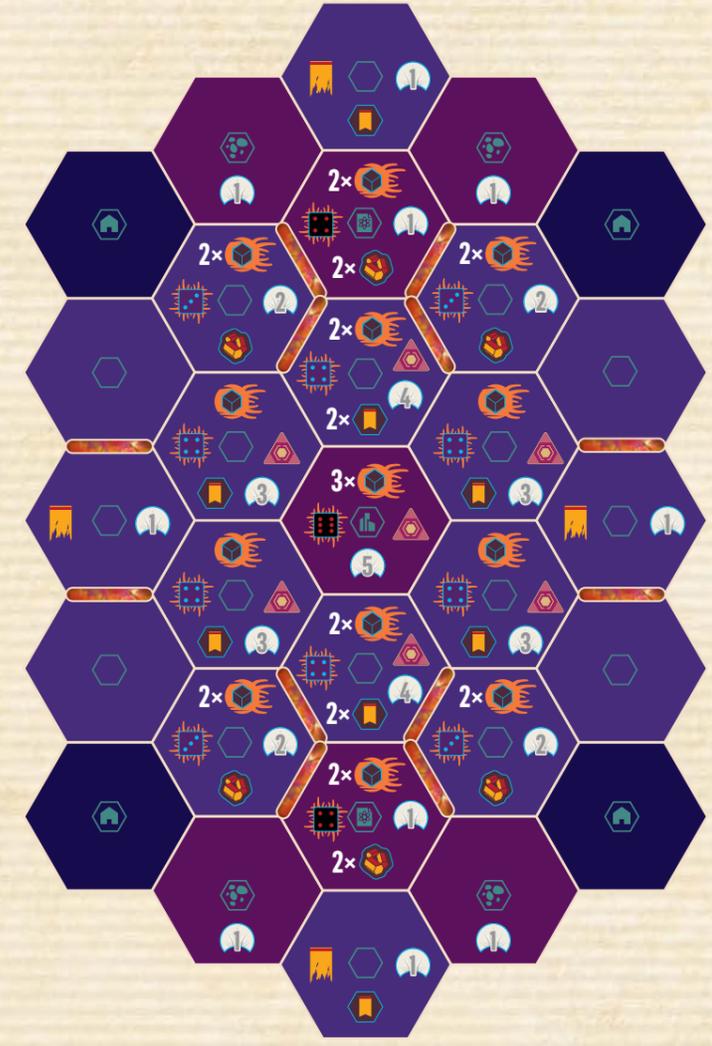
### GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:



### GEFALLENE HÄUSER:



### TECHNOLOGIEN:





# Vermächtnis der Novarchen

AGGRESSION

KOMPLEXITÄT

X044

Der alte Palast des Hauses Novarchon war einst das Zentrum des Imperiums, in dem die Kolonisierung der Galaxie begann. Jetzt dienen die Ruinen als Epizentrum des Einflusses der Leere. Obwohl nur ein Bruchteil der Menschheit den Sturz durch die Leere und seine Folgen überlebt hat, wirkt der Sieg greifbar. Das Haus, das den Novarchon-Palast säubert und seine Geheimnisse enthüllt, kann die Zukunft als neues Herrscherhaus von Domineum bestreiten.

## EMPFOHLENE HÄUSER:



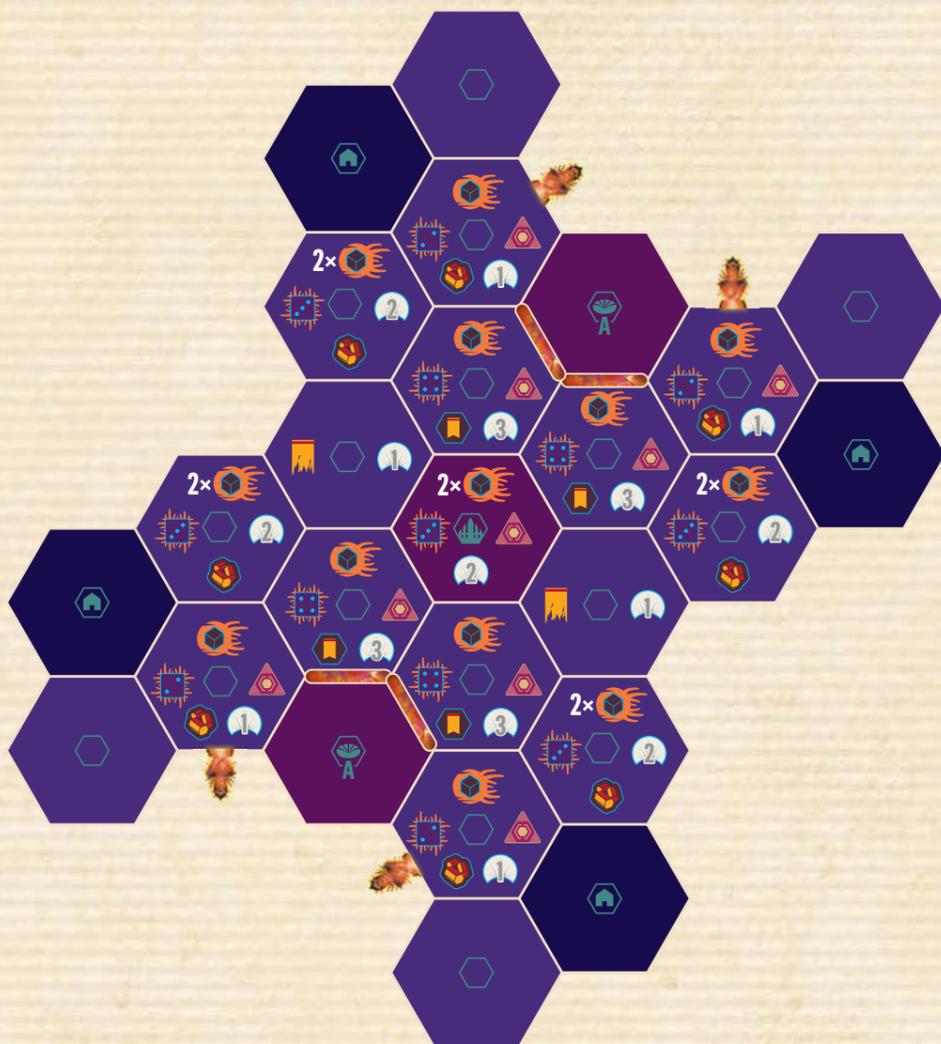
## GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:



## GEFALLENE HÄUSER:



## TECHNOLOGIEN:



# Kriegskunst

AGGRESSION

KOMPLEXITÄT

X054

Die Bühne für den letzten Akt des galaktischen Krieges ist der Novarchon-Palast und seine benachbarten Galaxien. Einst war er die Wiege der Menschheit. Nun ist er ein verderbtes Grab und umgeben von Trümmern der zerstörten Planeten, kosmischen Vortexen und Leerenstürmen, die euch im Wege stehen. An strategischen Punkten platzierte Kommunikationsrelais unterstützen euren letzten Versuch, der Quelle des Bösen einen finalen Schlag zu versetzen.

## EMPFOHLENE HÄUSER:



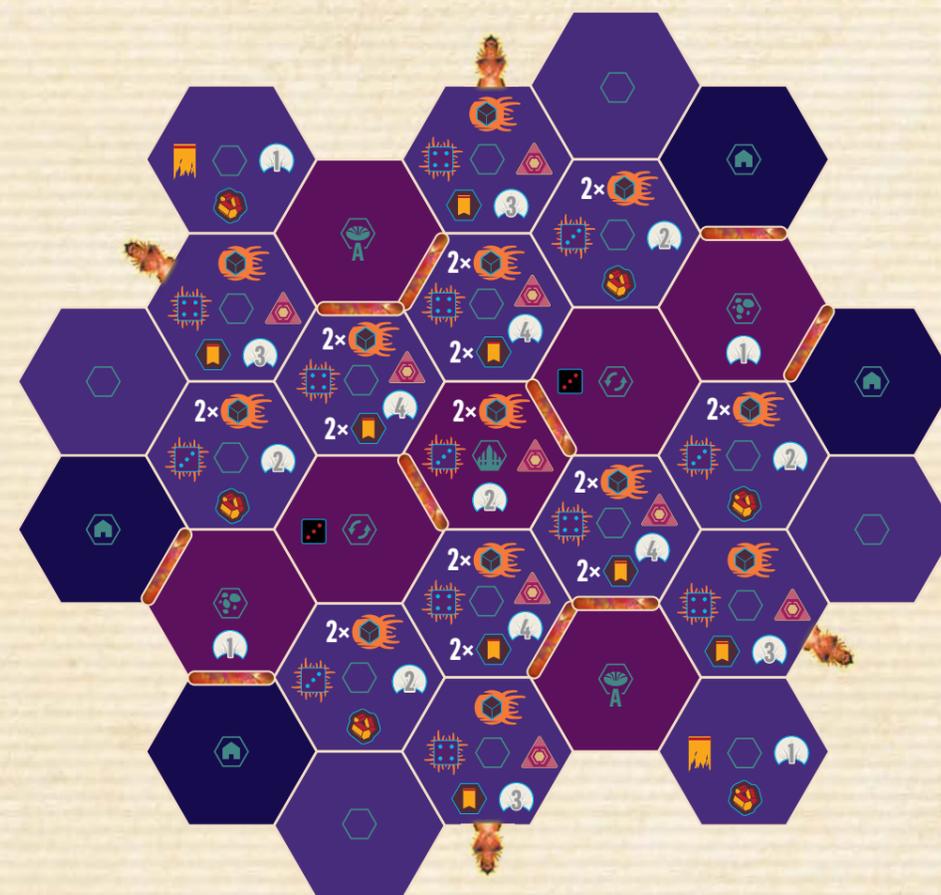
## GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:



## GEFALLENE HÄUSER:



## TECHNOLOGIEN:



# Schicksalsstrudel

AGGRESSION KOMPLEXITÄT X064

Im Laufe der Jahrzehnte hat die Präsenz der Verderbnis tobende Leerenstürme und WurmLöcher zwischen den vom Krieg zerrütteten Galaxien geschaffen. Obwohl diese kosmischen Störungen die Menschheit von der Flucht aus der zerfallenden Megalopolis abhielt und sie zwang, sich in nahegelegenen Sektoren niederzulassen, könnten sie euch beim Streben nach Vorherrschaft und einer neuen Zukunft für Domineum einen taktischen Vorteil verschaffen.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

ASTORAN DUNLORK

YARVEK ZENOR

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

(A) (F) (I)

**GEFALLENE HÄUSER:**

HAUS THEGWYN HAUS FENRAX HAUS NOVARI HAUS VALNIS

**TECHNOLOGIEN:**

NEURALMATRIX 12a

TERRAFORMEN 11a

ZENTRALE ÜBERWACHUNG 22a

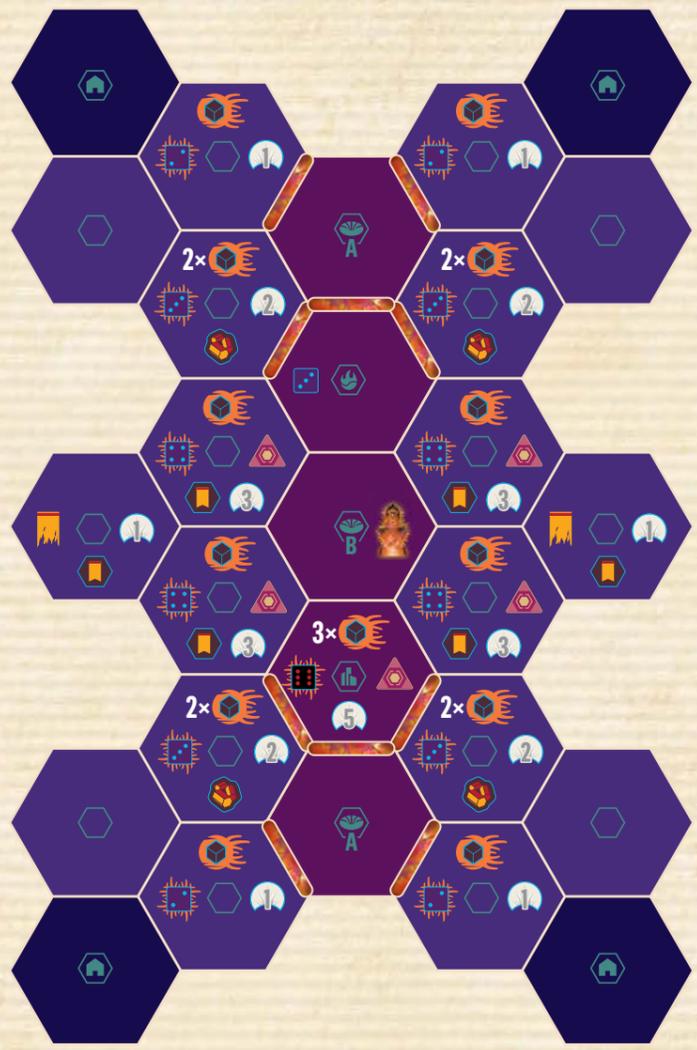
TRÄGER 21a

KYBERNETIK 28a

KAMPF-REPLIKATOREN 27a

SCHILDE 1a

RETTUNGS-KAPSELN 2a



# Durch die veränderten Weiten

AGGRESSION KOMPLEXITÄT X074

Nach Jahren verzweifelter Kriege schlossen die verbündeten überlebenden Häuser schließlich die Risse und durchtrennten die Verbindungen der Leere mit der Dimension des Domineums. An ihrer Stelle erschien eine kosmische Anomalie, die den Raum im Zentrum der Galaxie in einem beispiellosen Ausmaß verzerrte. Ihr könnt dieses gewaltige und unerklärliche Phänomen nutzen, um die fernen Überreste des Imperiums zu erreichen und es endlich ein für alle Mal von der Verderbnis zu befreien.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

ASTORAN MARQUALOS

SHIVEUS ZENOR

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

(B) (F) (G)

**GEFALLENE HÄUSER:**

HAUS BELITAN HAUS CORTOZAAR HAUS FENRAX HAUS VALNIS

**TECHNOLOGIEN:**

DATEN-RAFFINERIE 4a

ZIELERFASSUNG 3a

STERNENBASEN 6a

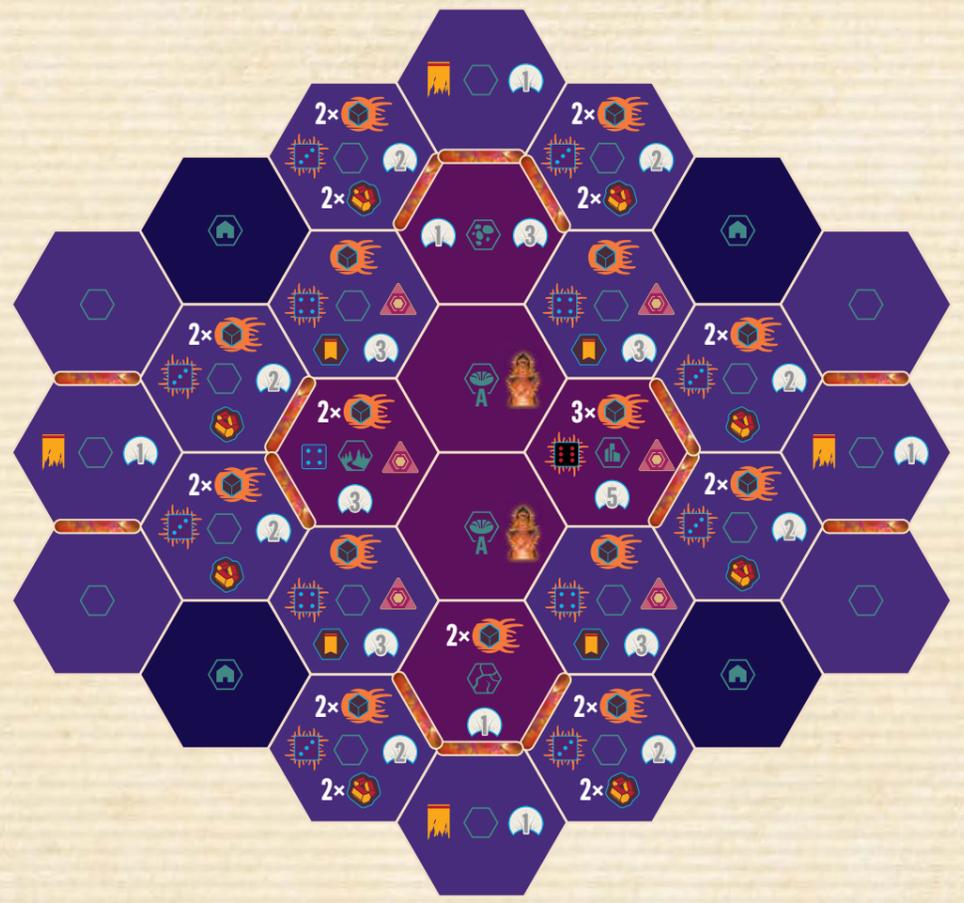
TORPEDOS 7a

ZENTRALE ÜBERWACHUNG 22a

TRÄGER 21a

SCHILDE 1a

RETTUNGS-KAPSELN 2a



# 4 Echos der Vergangenheit

AGGRESSION     KOMPLEXITÄT     X084

Als der Krieg zwischen euren Häusern und der Leere das Domineum verwüstete, brachten die letzten Streitkräfte die Überreste der Menschheit an den Rand der bekannten Galaxie. Als ihr damit begann, eure letzten Kolonien auf den unbekannt Planeten zu errichten, entdecktet ihr uralte Ruinen und verlassene Forschungs komplexe. Das dort gefundene uralte Wissen könnte nun von großem Vorteil für eure Häuser sein und sogar das Blatt des Krieges zu euren Gunsten wenden.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

  
**BELITAN**

  
**NERVO**

  
**NOVARIS**

  
**YARVEK**

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

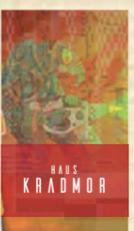
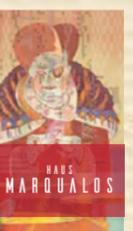


B

F

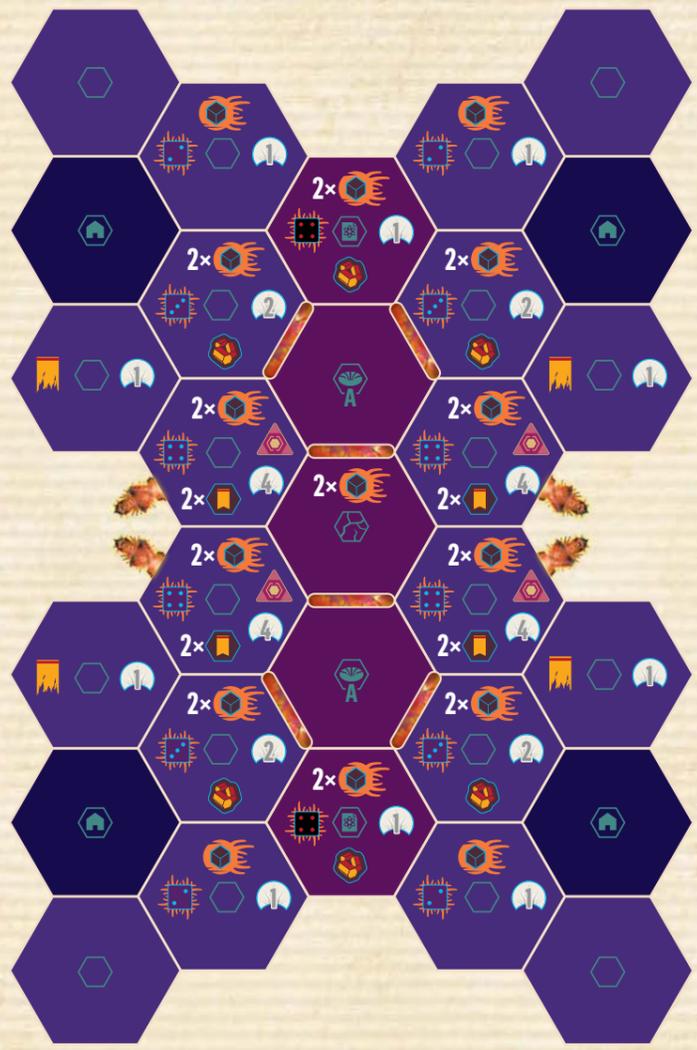
G

**GEFALLENE HÄUSER:**


**TECHNOLOGIEN:**

-  ENERGIEZELLEN // 6a
-  ORBITALE HÄFEN // 5a
-  LÄUTERER // 24a
-  BERGUNGS-SCANNER // 22a
-  HANDELSNEXUS // 26a
-  AUTONOME DROHNEN // 25a
-  KLONEN // 10a
-  ZERSTÖRER // 9a



Der Forschungs komplex enthält eine (aufgedruckte) Sternbasis. Legt das Sternbasis-Kampfplättchen unter das Haupt-Kampfplättchen.

# 4 Bastion des Widerstands

AGGRESSION     KOMPLEXITÄT     X094

Obwohl die Risse unter großen Kosten geschlossen wurden, blieben nur eure wenigen Häuser übrig. Sie waren die einzigen, die der Verderbnis standhalten konnten. Jahrzehntlang habt ihr mit wenig Erfolg versucht, die Galaxie zu säubern. Aber jetzt wurden Millionen von Überlebenden in einem von einem Asteroidengürtel geschützten entfernten Sektor der Galaxie gefunden. Mit ihrer Hilfe könntet ihr die Verderbnis endlich beseitigen und das Imperium neu errichten.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

  
**MARQUALOS**

  
**NOVARIS**

  
**THEGWYN**

  
**YARVEK**

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**



C

G

H

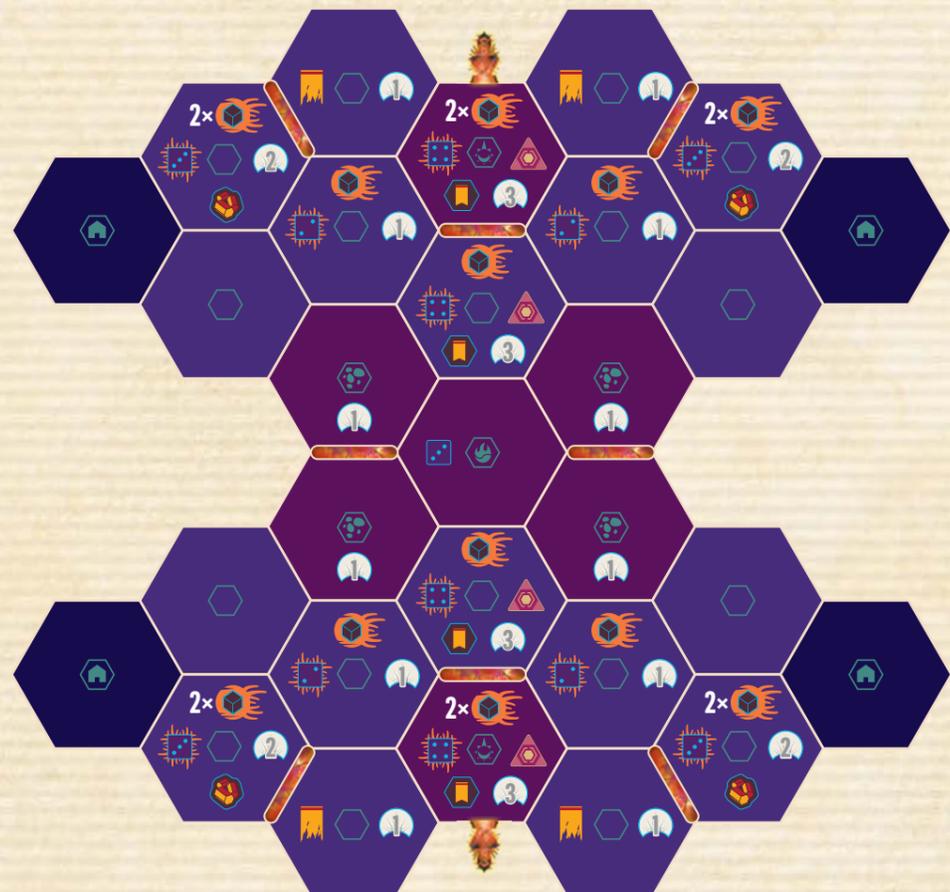
**GEFALLENE HÄUSER:**






**TECHNOLOGIEN:**

-  STERNENBASEN // 6a
-  TORPEDOS // 7a
-  LÄUTERER // 24a
-  BERGUNGS-SCANNER // 22a
-  KOLONIE-SCHIFFE // 18a
-  ROBOTIK // 17a
-  DEKONTAMINATIONS-KAMMERN // 14a
-  SCHLÄCHTER // 13a



# 4 Aufstieg des Königreichs

AGGRESSION ●○○○ KOMPLEXITÄT ●●○○ X104

Am äußersten Rand des euch bekannten Alls, weit entfernt von den Machtkämpfen des früheren Domineums, lebten die Bewohner einiger Galaxien ein Leben in Frieden und im Einklang mit der Natur. Diese Planeten, die Jahrhunderte lang als Ergebnis einer freundlichen und genügsamen Gesellschaft gediehen waren, sind als Himmlisches Königreich bekannt. Aber der Krieg hat schließlich auch diese Gebiete erreicht, und wenn ihr diese Welten fallen lasst, wird der Rest der Menschheit sicher folgen.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

CORTOZAAR DUNLORK  
KRAADMOR THEGWYN

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

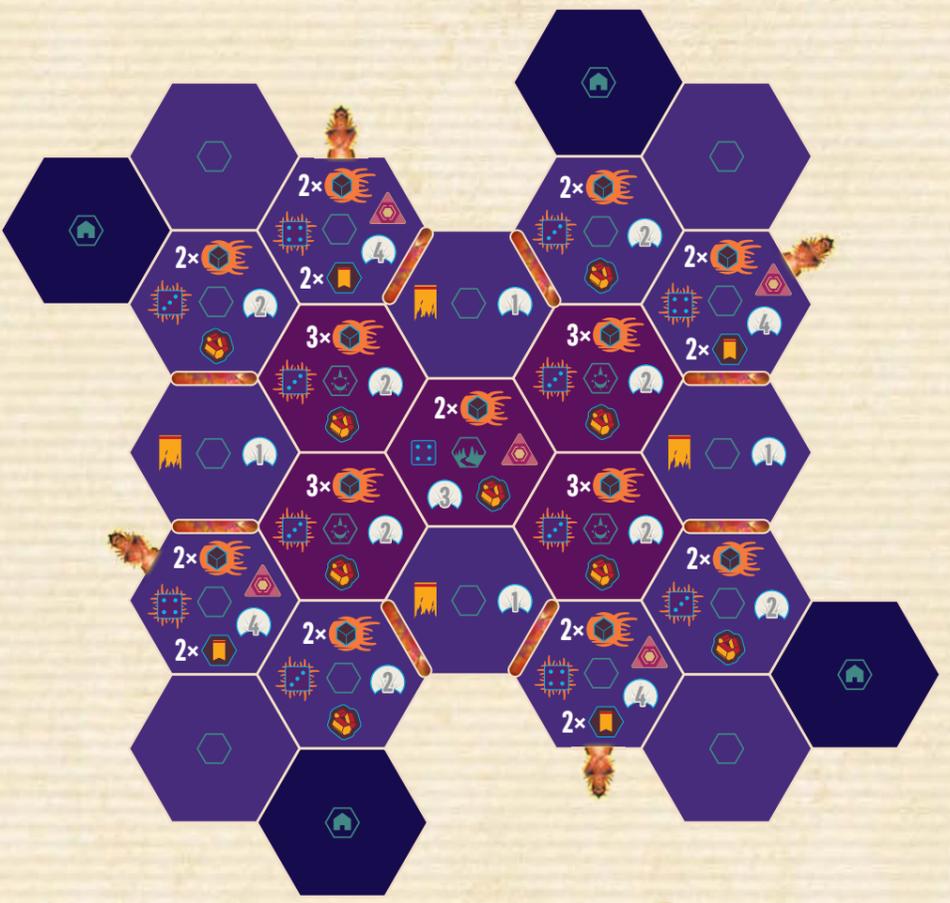
B E H

**GEFALLENE HÄUSER:**

HAUS FENRAX HAUS NERVO HAUS VALNIS HAUS YARVEY

**TECHNOLOGIEN:**

ZENTRALE ÜBERWACHUNG // 22a  
TRÄGER // 21a  
KOLONIE-SCHIFFE // 18a  
ROBOTIK // 17a  
SCHILDE // 1a  
RETTUNGS-KAPSELN // 2a  
TAKTISCHE TRANSPORTE // 16a  
HYPERANTRIEB // 15a



# 4 Frakturen im All

AGGRESSION ●●○○ KOMPLEXITÄT ●●●○ X114

Als ob der Sturz durch die Leere selbst und die folgenden Jahrzehnte des Krieges nicht ausreichten, führte das Schließen der Risse zu einer kosmischen Explosion, die das Gewebe der Realität auseinanderriß und galaxiengroße Löcher im All hinterließ. Während diese Anomalien völlig undurchdringlich sind, erleichtern euch die Wurm Löcher, die als Nebeneffekt entstanden sind, die Navigation. Mit ihrer Hilfe könnt ihr die verbliebene Verderbnis ein für alle Mal auslöschen.

**EMPFOHLENE HÄUSER:**

BELITAN KRAADMOR  
NERVO VALNIS

**GALAKTISCHE EREIGNISSE FÜR JEDEN ZYKLUS:**

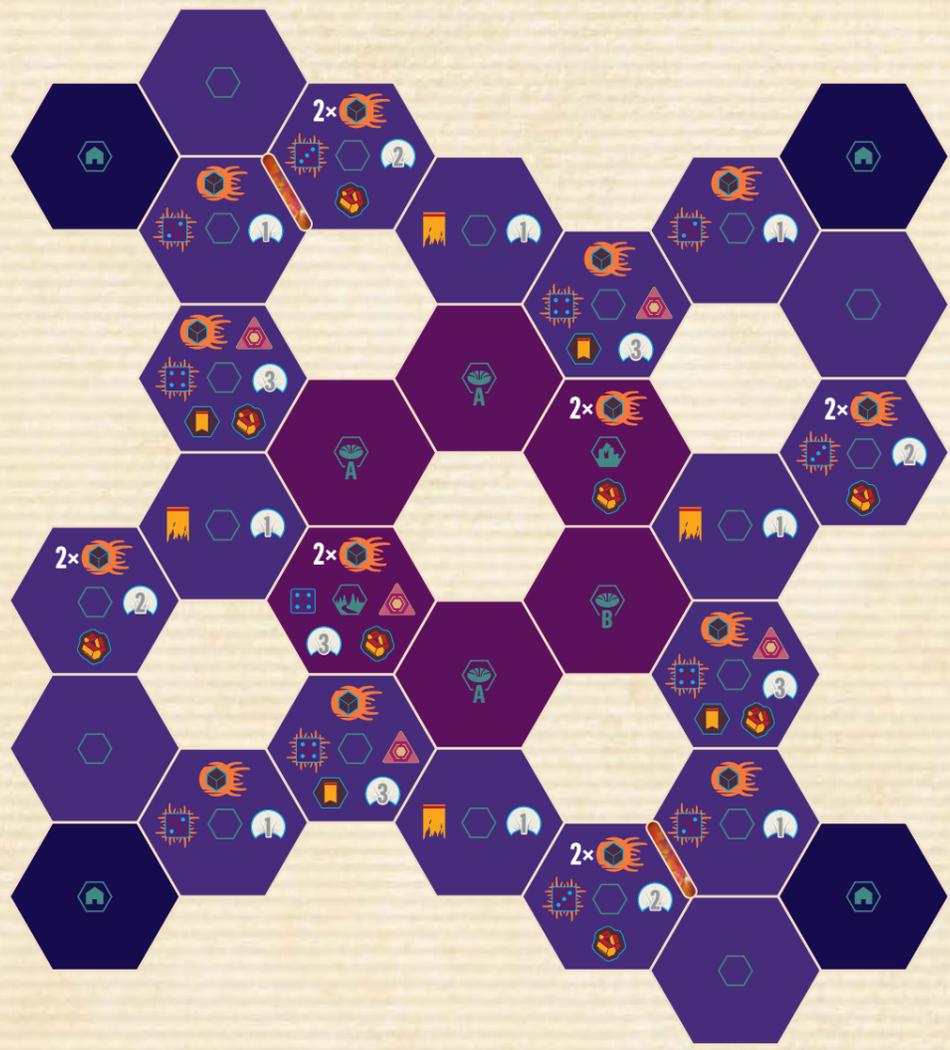
C E H

**GEFALLENE HÄUSER:**

HAUS DUNLORK HAUS FENRAX HAUS NOVARIIS HAUS YARVEY

**TECHNOLOGIEN:**

ENERGIEZELLEN // 6a  
ORBITALE HÄFEN // 5a  
ZENTRALE ÜBERWACHUNG // 22a  
TRÄGER // 21a  
KYBERNETIK // 20a  
KAMPF-REPLIKATOREN // 21a  
TAKTISCHE TRANSPORTE // 16a  
HYPERANTRIEB // 15a



Da Wurmloch B zu Wurmloch A benachbart ist, sind alle zu Wurmlochern benachbarten Sektoren zueinander benachbart. (In diesem Szenario könnt ihr A und B als gleichwertig betrachten.)  
Außerdem könnt ihr die alten Ruinen oder das Paradies gegen Megalopolis austauschen und sie wie auf S. 72 gezeigt aufbauen.

# Mitwirkung

## SPIELDESIGN

Nigel Buckle

Dávid Turczy

## KUNST & GRAFIKDESIGN

Ian O'Toole

## PROJEKTMANAGEMENT & WELTENBAU

Frigyes Schöberl

## DESIGN & REDAKTION DES KOMPENDIUMS

Attila Kerek, Ágnes Kismárton

## LEKTORAT DES KOMPENDIUMS

Emanuela Pratt, Emily Blain

## SPIELPLANDESIGN

Nigel Buckle

Dávid Turczy

## WEITERES SPIELPLANDESIGN

Marcel Cwertetschka-Mattasits

- Dunkelste Stunde (4 Häuser)
- Verblässende Finsternis (4 Häuser)
- Schicksalsstrudel (2 Häuser)
- Aufstieg des Königreichs (2 Häuser)
- Frakturen im All (2/3/4 Häuser)

## DEUTSCHE AUSGABE VON

Quality Beast & Skellig Games

## DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Laura Renau (The Geeky Pen)

## DEUTSCHE BEARBEITUNG

Markus Jost (The Geeky Pen), unterstützt von Tabea Mayerhofer (Quality Beast)

## LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Eva Becker-Gibson (Quality Beast), Janna Ullrich (Quality Beast)

## PROJEKTKOORDINATION DER DEUTSCHEN AUSGABE

Eva Becker-Gibson (Quality Beast), Dylan Howard Cromwell (Quality Beast), Paulina Gerding (The Geeky Pen), Jo Lefebure (The Geeky Pen)

