

REVENANT

SOLO-MODUS &
GLOSSAR



MINDCLASH
GAMES



EINLEITUNG

Während die Revenant und ihre Flotte ständigen Angriffen von verderbten Schiffen ausgesetzt sind, hat sich die Leere in die Reihen deiner Besatzung eingeschlichen und die Kontrolle über den Verstand eines Admirals und seiner Untergebenen übernommen. Anstatt jedoch offene Sabotage zu betreiben, haben sich der Vorbote und seine Gefolgsleute zum Ziel gesetzt, heimlich Einfluss auf drei der eskortierenden Großen Häuser zu nehmen und diese an die Macht zu bringen, um so die Saat der Verderbnis im neuen Imperium zu säen.

Der Solo-Modus von *Revenant* unterliegt den gleichen Regeln wie das Grundspiel (ausschließlich der „Regeln für 2 Personen“). In den folgenden Solo-Regeln bezieht sich „du“ auf die menschliche Person und „sie“ auf das künstliche Gegenüber.



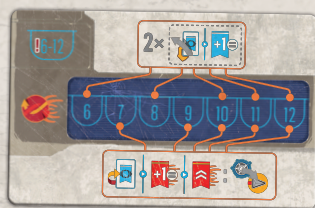
SOLO-MATERIAL



- 4 Solo-Aktionskarten**
(1x Revenant (doppelseitig), 1x Arche,
1x Kampfsschiff, 1x Landefähre)



- 1 Solo-Phasenübersicht**
(doppelseitig)



- 1 Solo-Taktikübersicht**



- 7 Mischhüllen**



- 1 Plättchen „Verderbte Taktiken“**

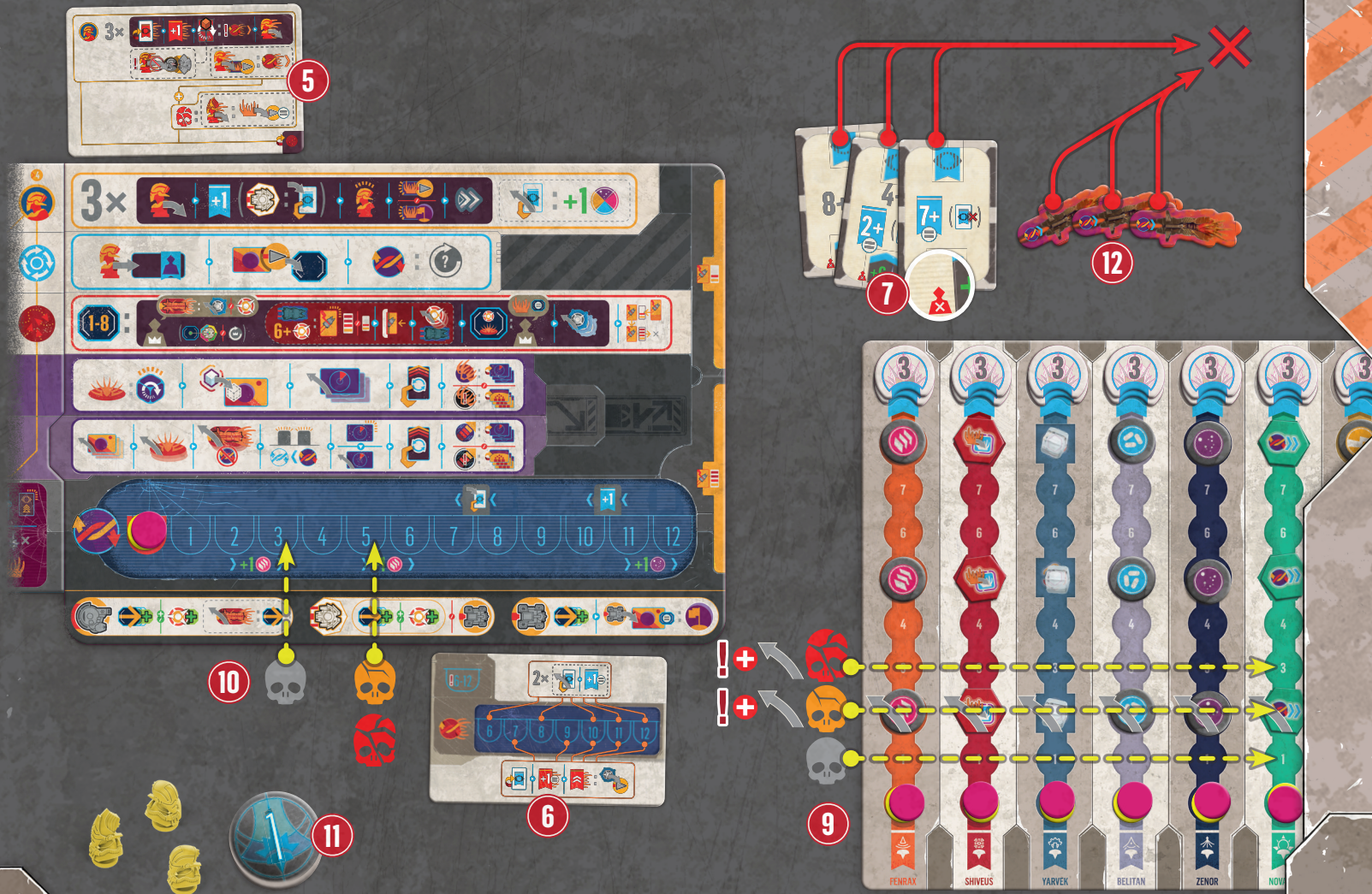










VORBEREITUNG

Führe diese Schritte durch, **bevor** du deinen individuellen Spielbereich vorbereitest.

- 1** Nutze 3 **Besatzungsmitglieder einer ungenutzten Farbe** als **Verderbte Besatzung**: Diese sind der **Vorbote** und seine 2 **Gefolgsleute**.
- 2** Bilde den **Verderbtes Haus-Stapel**:
 - 2a** **Sortiere** die **Geheimer Einfluss-Karten nach Haus** und bilde dann 7 verdeckte Stapel, 1 Stapel pro Haus.
 - 2b** Gib jeden Stapel in eine separate **Mischhülle** und mische diese Hüllen miteinander.
 - 2c** Nimm alle Stapel aus ihrer Hülle und lege sie verdeckt ab.
 - 2d** Nimm von 4 unterschiedlichen Stapeln je 7, 5, 3 und 2 Karten, ohne sie anzuschauen. Mische diese 17 Karten miteinander.
 - 2e** Lege diesen Verderbtes Haus-Stapel verdeckt neben die Verderbte Besatzung.
- 3** Bilde den **Geheimer Einfluss-Stapel**: Mische alle übrigen Geheimer Einfluss-Karten und bilde einen verdeckten Stapel.
- 4** Mische die **Solo-Aktionskarten** und lege sie in einem 2x2-Raster aus.
 - 4a** Stelle sicher, dass die „A“-Seite der **Revenant-Karte** offen liegt.
 - 4b** Lege das **Plättchen „Verderbte Taktiken“** auf die aneinanderliegenden Kanten der oberen 2 Karten.
 - 4c** Nimm den **Rangmarker** in der Farbe der Verderbten Besatzung und lege ihn auf die Karte oben rechts. Dies ist nun der **Auftragsmarker**.

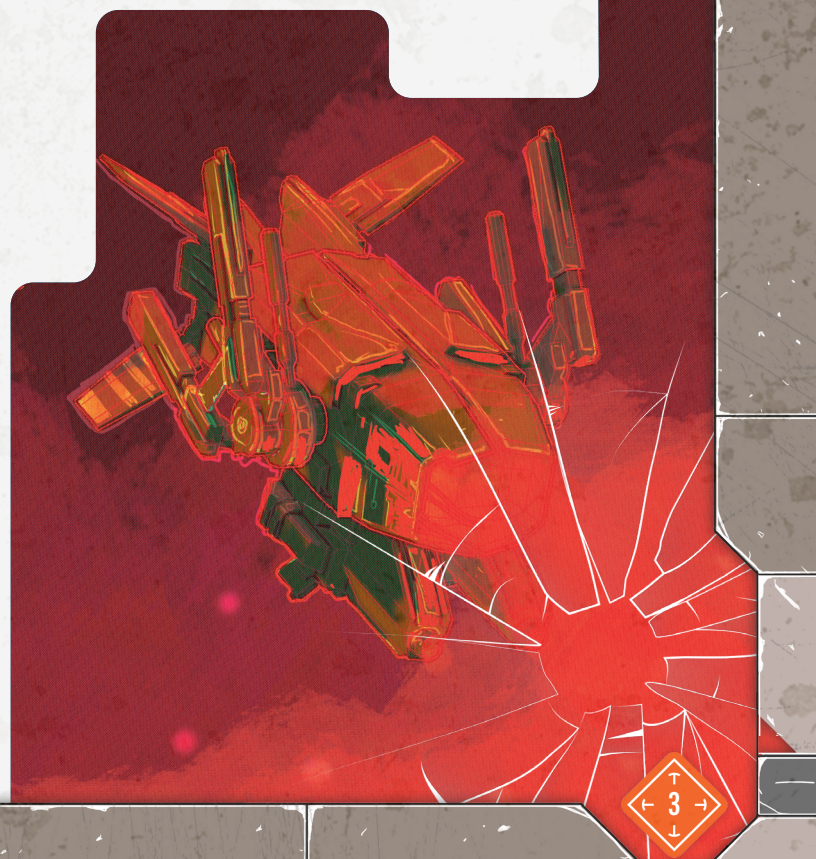




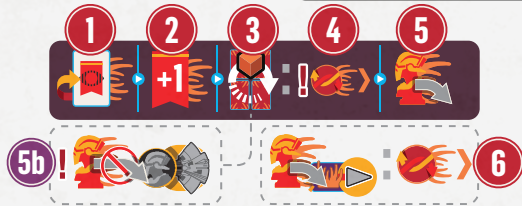
- 5 Lege die **Solo-Phasenübersicht** über das Sequenz-Tableau, sodass die Seite mit dem  links oben zu sehen ist.
- 6 Lege die **Solo-Taktikübersicht** unter das Sequenz-Tableau.
- 7 Lege die 3 **Persönliche Agenda-Karten** mit einem „nicht im Solo-Modus“-Symbol  zurück in die Schachtel.
- 8 Wähle einen **Schwierigkeitsgrad**: Leicht, mittel oder schwer. Dies beeinflusst den nächsten Vorbereitungsschritt.
- 9 Lege die 7 **Spielmarker** in der Farbe der Verderbten Besetzung auf die Einflussleisten.
 -  **Leicht**: Auf allen Leisten auf Feld 1.
 -  **Mittel**: Auf allen Leisten auf Feld 2. Entferne die Bonusplättchen von diesen Feldern.
 -  **Schwer**: Auf allen Leisten auf Feld 3. Entferne die Bonusplättchen von den 2. Feldern.
- 10 Lege 1 **Spielmarker** als **Taktikmarker** in der Farbe der Verderbten Besetzung auf die Taktikleiste:
 -  **Leicht**: Feld 3
 -  **Mittel**: Feld 5
 -  **Schwer**: Feld 5
- 11 Lege das **Zugfolgeplättchen mit der „1“** zur Verderbten Besetzung. Sie kommen in der Zugfolge immer zuerst.
- 12 Du **darfst** je 1 **Schiff der Leere** von bis zu 3 verschiedenen Sektoren **abwerfen** (insgesamt 3 Schiffe).



Hinweis: Für die Schiffe der Leere, die du in der Vorbereitung entfernst, erhältst du keine Taktiken.



I. AKTIONSPHASE



Die Verderbte Besatzung kommt in der Zugfolge immer vor dir. Ihr Zug hat einen individuellen Ablauf, der auf der Solo-Phasenübersicht zusammengefasst ist:

- 1 **Verderbtes Haus ziehen:** Decke die oberste Karte des Verderbtes Haus-Stapels auf und lege sie neben die Solo-Aktionskarten. Das Haus auf dieser Karte ist in diesem Zug das **Zielhaus**.
- 2 **Einfluss erhalten:** Sie erhalten Einfluss beim Zielhaus. Erreicht ihr Spielmarker ein Belohnungsplättchen, wirf es ab. Würden sie Feld 8 der Einflussleiste überschreiten, bleibt der Spielmarker dort liegen. Lege das aufgedeckte Verderbte Haus dann neben das Einflusstableau. Du zählst es bei der Endwertung zu ihrem Gesamteinfluss.
- 3 **Auftrag ändern:** Lege den Auftragsmarker auf die nächste Solo-Aktionskarte im Uhrzeigersinn. Die auf dieser Karte angegebene Schiffsart ist das **Zielschiff**.



- 4 **Taktikbonus:** Zieht der Auftragsmarker am Plättchen „Verderbte Taktiken“ vorbei, rücke den Taktikmarker der Verderbten Besatzung auf der Taktikleiste 1 Feld weiter. Erreicht er ein Feld mit einem Verderbten Effekt (siehe S. 5), handle ihn sofort ab.



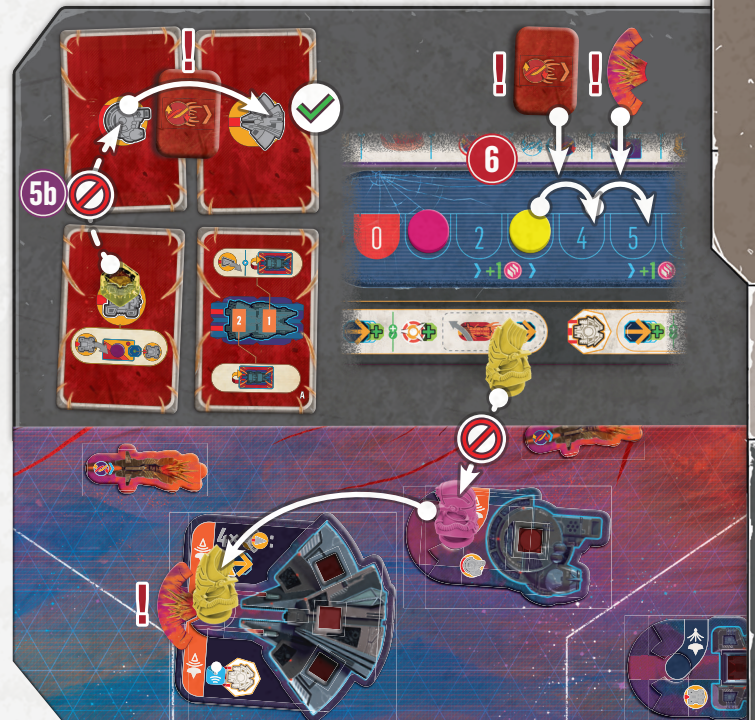
- 5 **Schiff bemannen:** Die Verderbte Besatzung wird versuchen, ein Zielschiff des Zielhauses zu bemannen. Stelle 1 ihrer Besatzungsmitglieder auf das Besatzungsfeld des Schiffs. Sofern noch verfügbar, stelle zuerst den Vorboten auf das Schiff.

5a Ist das Zielschiff die **Revenant**, erachte sie, als gehöre sie zu jedem Zielhaus. Stelle die Figur auf das Feld, das auf der Solo-Aktionskarte mit „1“ markiert ist, sofern noch frei. Falls nicht, stelle sie auf Feld „2“.

5b Ist das Besatzungsfeld des **Zielschiffs besetzt** oder befindet sich das Schiff nicht auf dem Spielplan, **wiederhole** „Auftrag ändern“ und „Taktikbonus“, und versuche erneut, das Zielschiff zu bemannen. Im seltenen Fall, dass dies 4x passiert und der Auftragsmarker wieder auf seiner ursprünglichen Aktionskarte landet, stelle das Verderbte Besatzungsmitglied stattdessen beiseite.

Hinweis: Handle den folgenden Schritt nur ab, falls du den Vorboten (keinen der Gefolgsleute) auf ein Schiff gestellt hast.

- 6 **In Verderbnis schwelgen:** Stellst du den Vorboten auf eine Arche, Landefähre oder ein Kampfschiff, lege 1 Verderbnis dazu. Liegt auf dem Schiff bereits Verderbnis, erhält die Verderbte Besatzung 1 Taktik. Erreicht ihr Taktikmarker ein Feld mit einem Verderbten Effekt (siehe S. 5), handle ihn sofort ab.



- 7 **Solo-Aktion abhandeln:** Sie handeln die Aktion der Solo-Aktionskarte ab, auf der der Auftragsmarker liegt. Diese Effektsätze unterscheiden sich von denen auf Schiffen (oder ihrer Kurzfassung auf dem Sequenz-Tableau). Eine Liste der Solo-Aktionen findest du auf S. 5.

VERDERBTE TAKTIKEN



Erreicht die Verderbte Besetzung die Felder 6–12 der Taktikleiste, handle den entsprechenden Verderbten Effekt ab (siehe Solo-Taktikübersicht).

A Gedankenlesen

Wirf **2x** 1 deiner Geheimer Einfluss-Karten ab und erhalte dann jeweils Einfluss beim entsprechenden Haus. Wähle dabei die Karte eines Hauses, auf dessen Leiste du noch vorrücken kannst. Hast du solche 2 Karten nicht, darfst du weniger abwerfen.



Beispiel (Gedankenlesen): Du wirfst je 1 Geheimer Einfluss bei Haus Shiveus und Haus Yarvek ab und rückst deinen Spielmarker auf der Leiste dieser beiden Häuser je 1 Feld weiter. Auf der Leiste von Haus Yarvek erreichst du einen Funddatenstein und erhältst ihn sofort.

B Einfluss verbreiten

Decke 1 Karte des Geheimer Einfluss-Stapels auf (nicht vom Verderbten Haus-Stapel). Die Verderbte Besetzung erhält Einfluss beim Haus auf dieser Karte. Wirf die Karte dann ab.

C Schutzstrahlung

Hinterlasse 1 Schild auf jedem Schiff des Hauses, bei dem die Verderbte Besetzung am meisten Einfluss hat (bei Gleichstand, das davon am weitesten links liegende Haus auf dem Einflusstabelleau). Dies wird das Schiff beschützen (siehe S. 7).



SOLO-AKTIONEN



Arche: Die Verderbte Besetzung tut nichts.



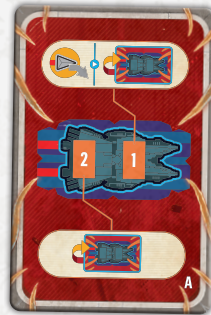
Kampfschiff: Die Verderbte Besetzung verfehlt ihren Angriff. Nichts passiert.



Landefähre: Die Verderbte Besetzung bewegt sie (beliebig oft) und landet damit auf dem nächsten unbesetzten Planeten. Befinden sich mehrere unbesetzte Planeten in gleicher Entfernung, bewegen sie die Landefähre auf den nächsten im Uhrzeigersinn. Entferne den Funddatenstein vom Planeten. Sind alle Planeten besetzt, bleibt die Landefähre, wo sie ist.



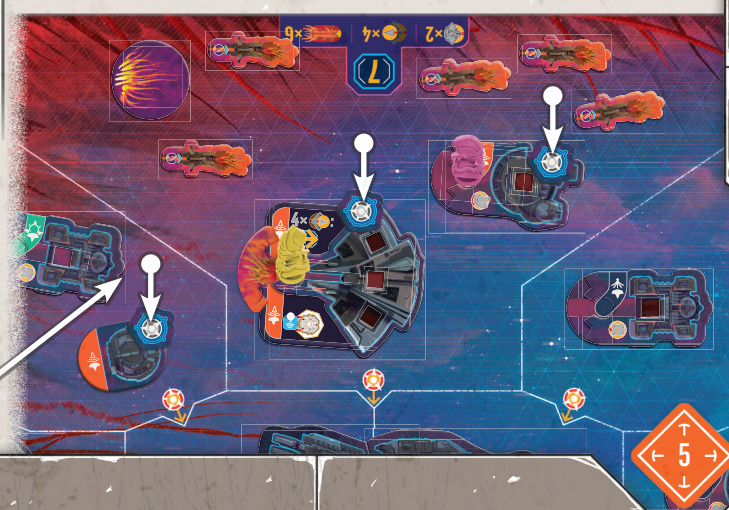
Die Revenant: Diese Aktion hängt davon ab, welche Seite der Revenant-Solo-Aktionskarte offen liegt.



- **A-Seite offen:** Die Verderbte Besetzung wird zuerst versuchen, das Besatzungsfeld „Verstärkung“ zu besetzen. Ist dies möglich, handeln sie „Verstärkung“ ab (siehe S. 6). Ist es besetzt, stelle ihr Besatzungsmitglied auf „Hyperladung“, sie handeln es jedoch **nicht** ab. Egal, auf welchem Feld sie sich nun befinden, drehe die Solo-Aktionskarte um und lasse den Auftragsmarker darauf liegen.



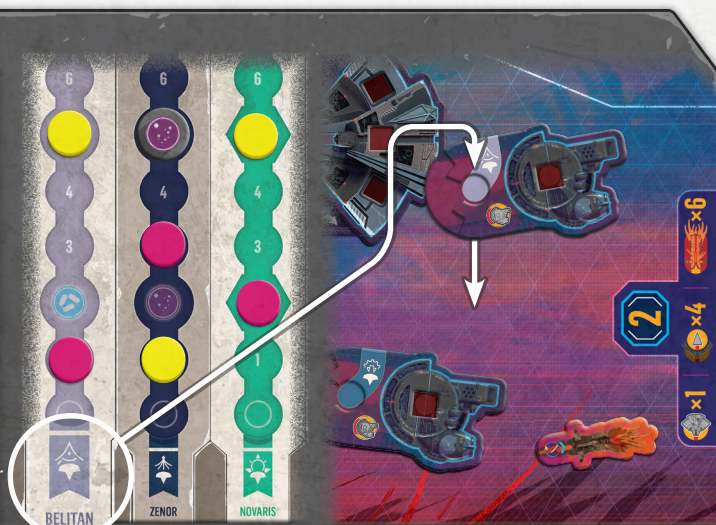
- **B-Seite offen:** Die Verderbte Besetzung wird zuerst versuchen, das Besatzungsfeld Hyperladung zu besetzen. Ist dies möglich, handeln sie „Hyperladung“ ab (siehe S. 6). Ist es besetzt, stelle ihr Besatzungsmitglied auf „Verstärkung“ und **sie handeln es ab** (siehe S. 6). Egal, auf welchem Feld sie sich nun befinden, drehe die Solo-Aktionskarte um und lasse den Auftragsmarker darauf liegen.



- **Verstärkung:** Sie legen ein Hausschiff auf den Spielplan und wählen das Haus, die Art und den Sektor gemäß der folgenden Prioritätenfolge:

- 1 Das Haus, bei dem sie am meisten Einfluss haben, dann das, bei dem sie am zweitmeisten Einfluss haben usw. Bei einem Gleichstand wählen sie das daran beteiligte Haus, das sich am weitesten links auf dem Einflusstableau befindet.
- 2 Sie bevorzugen die Arche, dann die Landefähre, dann das Kampfschiff und dann die Raumfähre.
- 3 Sie bevorzugen den Sektor mit den wenigsten Schiffen der Leere, der sein Schiffslimit noch nicht erreicht hat. Gibt es einen Gleichstand, dann bevorzugen sie den Sektor mit der niedrigsten Zahl.

Ist kein Schiff verfügbar, dann setzen sie kein Schiff ein.



Beispiel (Verstärkung): Die Verderbte Besetzung befindet sich sowohl bei Haus Novaris als auch bei Haus Belitan auf Feld 5 der Einflusstabelle. Haus Belitan befindet sich auf dem Einflusstableau weiter links und sie können ein Kampfschiff und eine Raumfähre einsetzen. Die Verderbte Besetzung wählt ein Kampfschiff und überprüft dann die Schiffslimits und Schiffe der Leere auf dem Spielplan. Da sich in Sektor 6 mit nur 1 Schiff der Leere am wenigsten Schiffe der Leere befinden, legen sie das Kampfschiff in diesen Sektor.

- **Hyperladung:** Handle Hyperladung in folgender Reihenfolge ab:

- 1 Lege das Plättchen „Phase überspringen“ des aktuellen Zyklus 1 Feld nach oben auf das Rissphase-Feld.
- 2, 2. und 3. Zyklus: Nimm die 3 aufgedeckten Radarkarten, mische sie verdeckt und wirf 2 zufällige davon ab. Zeigt die übrige Karte den Vorteil „Raumfähre legen“, wählt die Verderbte Besetzung eine verfügbare Raumfähre des Hauses, bei dem sie am meisten Einfluss hat (bei Gleichstand wählt sie das daran beteiligte am weitesten links liegende Haus auf dem Einflusstableau). Ignoriere alle anderen Vorteile auf der Radarkarte.
- 3 2. und 3. Zyklus: Schau den Koloniestapel durch. Suche die 2 Koloniekarten des Hauses heraus, bei dem du aktuell am meisten Einfluss hast und die noch im Spiel sind (bei Gleichstand, wähle eine). Entferne diese 2 Karten aus dem Spiel.
- 4 4. Zyklus: Wähle die Kolonie des Hauses, bei dem sie am meisten Einfluss haben und die noch im Spiel ist (bei Gleichstand, mische sie verdeckt und wähle 1 zufällig). Entferne die anderen Kolonien aus dem Spiel.

Hinweis: Zähle beim Auswählen der Kolonien und Raumfähren keinen Geheimen Einfluss dazu.



Beispiel (Hyperladung): Ein Verderbtes Besatzungsmitglied handelt im 3. Zyklus „Hyperladung“ ab. Sie bewegen das Plättchen „Phase überspringen“ 1 und werfen dann 2 Radarkarten ab (2a). Die übrige Karte zeigt das „Raumfähre legen“-Symbol (2b). Da sie bei Haus Novaris am meisten Einfluss haben (2d), legen sie ihre Raumfähre auf die Karte (2c). Schau nun den Koloniestapel durch (3a) und wirf die Karte von Haus Shiveus und die von Haus Yarvek ab (3b), da du bei ihnen am meisten Einfluss hast (3c) (Geheimer Einfluss zählt nicht!).

II. RÜCKSETZPHASE

Entferne die Verderbten Besatzungsmitglieder vom Spielplan und stelle sie neben die Solo-Aktionskarten. Die Zugfolge verändert sich nicht – die Verderbte Besetzung zieht immer vor dir.

III. GEFECHTSPHASE

Du handelst wie gewohnt in den 8 Sektoren ein Gefecht ab. Beachte dabei die zusätzlichen Regeln auf S. 7, um die Verderbte Besetzung und ihren Spezialeffekt zu berücksichtigen.



Du bist die abhandelnde Person im Sektor deiner Fregatte und den 2 angrenzenden Sektoren (insgesamt 3 Sektoren). Bist du auf der Taktikleiste weiter rechts als die Verderbte Besatzung (oder liegt dein Marker unter ihrem Marker auf demselben Feld), bist du auch die abhandelnde Person in den Sektoren neben den 2 angrenzenden Sektoren (insgesamt 5 Sektoren).

Hast du den Schwierigkeitsgrad „schwer“ gewählt und bist auf der Taktikleiste weiter links, bist du nur im Sektor deiner Fregatte die abhandelnde Person. Bist du auf der Taktikleiste weiter rechts oder liegt dein Marker unter ihrem Marker auf demselben Feld, bist du im Sektor deiner Fregatte und den 2 angrenzenden Sektoren die abhandelnde Person.

In Sektoren, in denen die Verderbte Besatzung die handelnde Person ist, wähle das Ziel jedes einzelnen Angriffs gemäß der folgenden Prioritätenfolge:

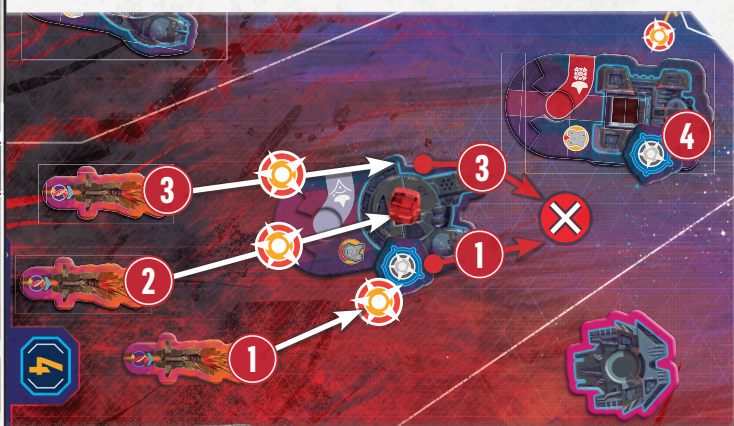
- 1 Schiffe des Hauses, bei dem **sie** am **wenigsten Einfluss** haben (bei Gleichstand, alle davon).
- 2 Von 1 oben: Schiffe des Hauses, bei dem **du** am **meisten Einfluss** hast (ohne Geheimen Einfluss).
- 3 Von 2 oben: Schiffe des am weitesten links liegenden Hauses auf dem Einflusstabelleau.

Hat das Haus, das sie anvisieren, mehrere Schiffe in dem Sektor, wähle das Schiff, das am wenigsten Schaden braucht, um zerstört zu werden (d.h. das, mit den wenigsten freien Schadensfeldern). Bei einem Gleichstand, darfst du 1 beliebiges wählen.



Beispiel: In einer Partie mit Schwierigkeitsgrad „einfach“ ist deine Fregatte in Sektor 7 und du bist auf der Taktikleiste weiter links als die Verderbte Besatzung. In Sektor 6, 7 und 8 bist du also die abhandelnde Person und in allen anderen Sektoren ist das die Verderbte Besatzung.

Die von der Schutzstrahlung hinterlassenen Schilde wehren je 1 Schaden ab, der sonst das Schiff treffen würde, auf dem sie liegen. Sie wehren **keinen** Schaden ab, den ein anderes Schiff erleidet.



Beispiel: Du bist die abhandelnde Person in Sektor 4 und verteilst 3 Schaden an das Kampfschiff von Haus Belitan. Der 1. Schaden wird durch das Schild abgewehrt, das die Schutzstrahlung hinterlassen hat 1, lege den 2. Schaden als Schadensmarker auf das Schiff 2, und der 3. Schaden zerstört das Kampfschiff 3. Ignoriere das Schild auf der Landefähre im selben Sektor 4.



Beispiel: Die Verderbte Besatzung handelt ein Gefecht in Sektor 3 ab und verteilt dort 3 Schaden A. Der 1. Schaden wird durch das Schild in dem Sektor abgewehrt B. Sie haben sowohl bei Haus Fenrax als auch bei Haus Yarvek am wenigsten Einfluss C, die beide Schiffe in dem Sektor haben. Die Verderbte Besatzung visiert Haus Fenrax an D, da du bei ihnen mehr Einfluss hast als bei Haus Yarvek. Sie visieren das Kampfschiff von Haus Fenrax an und nicht die Arche E, denn das Kampfschiff hat weniger freie Schadensfelder F.

Drehe die Solo-Phasenübersicht auf ihre Gefechtsphase-Seite mit dem um, dort findest du eine Kurzfassung der Schadens-Prioritätenfolge der Verderbten Besatzung.

Defekt-Effekte betreffen nicht die Verderbte Besatzung. Nachdem du eine Defektkarte jedoch abgehandelt hast, erhalten sie 1 Taktik.

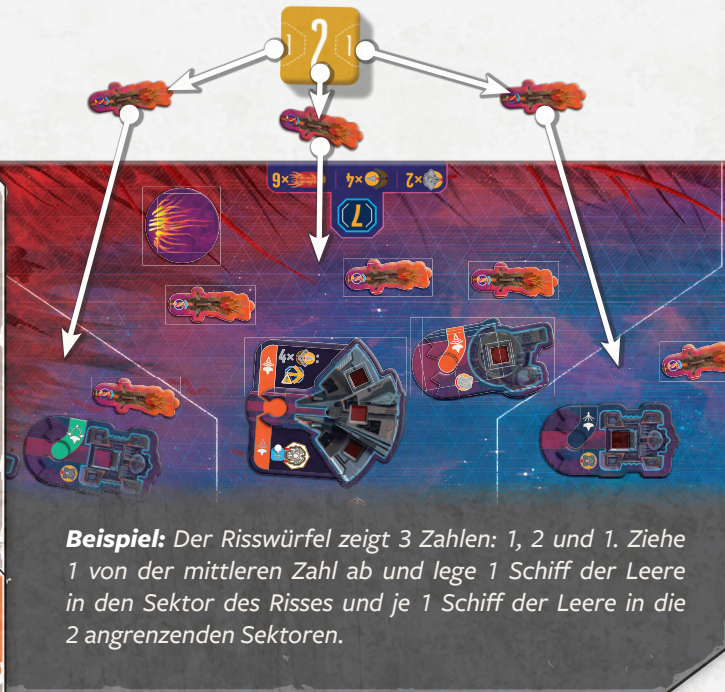
Verderbnis verbreiten: Die Verderbte Besatzung legt Verderbnis auf die Schiffe in Sektoren mit einem Riss in der gleichen Prioritätenfolge wie bei Schaden.

Entfernst du Schilde, entferne auch die Plättchen, die durch Schutzstrahlung hinterlassen wurden.

IV. RISSPHASE



Wirfst du für die jeweiligen Risse den Risswürfel, lege Schiffe der Leere wie gewohnt auf den Spielplan. Ziehe dabei von der großen Zahl in der Mitte jedoch 1 ab, bis zu einem Mindestwert von 1.

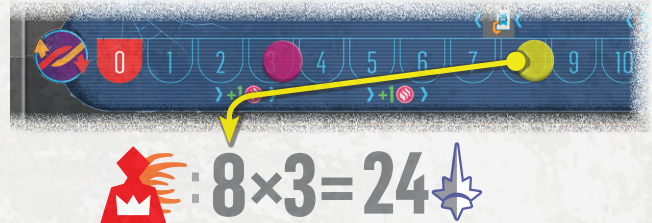


Beispiel: Der Risswürfel zeigt 3 Zahlen: 1, 2 und 1. Ziehe 1 von der mittleren Zahl ab und lege 1 Schiff der Leere in den Sektor des Risses und je 1 Schiff der Leere in die 2 angrenzenden Sektoren.

ENDWERTUNG

Die Verderbte Besatzung führt die Endwertung wie folgt durch:

- Sie erhalten genau wie du Ansehen für Einfluss und Hausmacht. Zähle ihre Verderbtes Haus-Karten zu ihrem Gesamteinfluss des entsprechenden Hauses hinzu.
- Sie erhalten 3 Ansehen für jedes Feld, das sie auf der Taktikleiste erreicht haben.



Hast du mehr Ansehen als die Verderbte Besatzung, ist es ihnen nicht gelungen, sich in eure Flotte einzuschleichen. Du **gewinnst die Partie**.

V. HYPERSPRUNGPHASE



Handle diese Phase wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben ab, mit folgenden Änderungen und Ergänzungen:

Setze deinen Taktikmarker wie gewohnt gemäß des Rangs deines Kapitäns zurück. Die Verderbte Besatzung setzt ihren Marker jedoch nicht **zurück** und erhält dafür auch keine Belohnung.

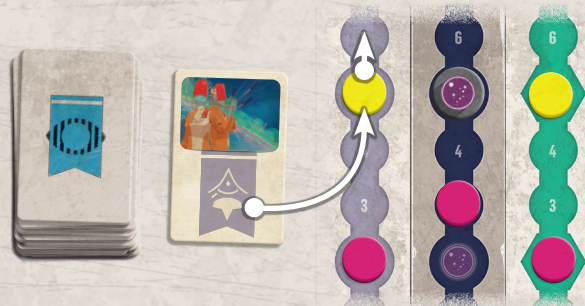


Legst du **Schiffe der Leere** gemäß der aufgedeckten Radarkarte aus (wie gewohnt), darfst du bis zu 3 beliebige Schiffe der Leere von irgendwo auf dem Spielplan entfernen, ohne dafür Taktikten zu erhalten.



Hinweis: Bei der Vorbereitung wirst du angewiesen, Schiffe der Leere aus verschiedenen Sektoren zu entfernen, doch hier darfst du sie auch aus demselben Sektor entfernen.

Am Ende der Hypersprungphase, **decke 1 Karte vom Verderbtes Haus-Stapel auf**. Die Verderbte Besatzung rückt auf der entsprechenden Einflussleiste weiter. Befindet sich ihr Marker auf Feld 8 der Einflussleiste und sie würden noch mehr Einfluss erhalten, lege das aufgedeckte verderbte Haus neben das Einflusstableau und zähle es in der Endwertung zu ihrem Gesamteinfluss hinzu.



GLOSSAR

OPERATIONSKARTEN



Kadettkarten



#1 Logistik

Direkt nach deiner Besatzungsaktion: Hast du in deinem Zug mind. 3 Taktiken erhalten, darfst du in deinem Zug 2 Bonusaktionen ausführen statt nur 1. Das bedeutet, dass du jede andere Fähigkeit dieses Kadetten, die Bonusaktionen betrifft, in deinem Zug auch 2x nutzen darfst.

Direkt nach deiner Besatzungsaktion: Erhalte 1 Wissen für jedes deiner Besatzungsmitglieder auf einem Schiff mit anderer Hauszugehörigkeit. Erinnerung: Die Revenant und Fregatten haben keine Hauszugehörigkeit.



#2 Feldweibel

Während eines Angriffs mit einem Kampfschiff oder einer Fregatte: Du darfst max. 1 Wissen ausgeben, um für jede Fregatte (egal wessen) und/oder jedes Kampfschiff in deinem aktuellen Sektor 1 zusätzlichen Schaden zu verursachen, einschließlich des Schiffs, das du mit deinem aktuellen Besatzungsmitglied bemannt. Reist du während deines Angriffs mit einem Kampfschiff in mehrere Sektoren (durch die „Bombardieren“-Fähigkeit), wähle 1 Sektor, in dem du diese Fähigkeit nutzen willst.

Siehe #1 Logistik



#3 Abbau

Direkt nach dem Abbauen auf einem Planeten: Du darfst 2 Material erhalten.

Siehe #1 Logistik



#4 Spionin

Direkt nach deiner Besatzungsaktion: Hast du mind. 5 Taktiken, darfst du 2 Wissen ausgeben, um den Rang deines Kapitäns um 1 zu erhöhen.

Siehe #1 Logistik



#5 Erfinder

Bei der Nutzung eines Kampfschiffs: Du darfst 1 Wissen ausgeben, um während dieses Kampfschiffangriffs den zusätzlichen Schaden von deinen ausgespielten Fregattenkarten zu nutzen. Dies betrifft die Fregattenkarten #10–15, 17 und 30. Schaden von #12 *Lenkorporpedos* darfst du in Sektoren verursachen, die an dem deines Kampfschiffs angrenzen. Für Schaden von #30 *Rissöffner* muss das bemannte Kampfschiff (nicht Fregatte) in einem Sektor mit einem Riss sein. Du erhältst durch diese Fähigkeiten nur zusätzlichen Schaden, keine Ressourcen oder andere Boni.

Siehe #1 Logistik



#6 Händlerin

Direkt nach der Nutzung deiner Fregatte: Du darfst 2 gleiche Ressourcen von einer Art erhalten, die du bereits hast. Um diese Fähigkeit zu nutzen, ist es nicht nötig, dass du in deinem Zug irgendeine neue Ressource erhältst.

Siehe #1 Logistik



#7 Empathin

Direkt nach dem Erhalt von Einfluss bei einem Haus (beim Bemannen eines Hausschiffs oder der Revenant): Hast du dort max. 2 Einfluss, darfst du 1 zusätzlichen Einfluss bei demselben Haus erhalten. Zähle Geheimen Einfluss nicht zum Limit von 2 Einfluss.

Während eines Bereitstellungseffekts (auf Archen): Du darfst 1 der bereitgestellte(n) Ressource(n) oder 1 Energie erhalten. Du darfst dann 1 Schild in deinen aktuellen oder einen angrenzenden Sektor legen.



#8 Vermittler

Direkt nach der Nutzung einer Arche: Du darfst bei 1 beliebigen Haus 1 Einfluss verlieren, um 1 Einfluss bei 1 beliebigen Haus zu erhalten. Du kannst keinen Geheimen Einfluss als Ersatz abwerfen. Du kannst auf einer Einflussleiste nicht unter 0 fallen.

Siehe #7 Empathin



#9 Alchemistin

Direkt nach der Nutzung einer Arche: Du darfst 2 Neutronium erhalten.

Siehe #7 Empathin



#10 Quartiermeister

Direkt nach deiner Bonusaktion: Hast du bei deiner Bonusaktion beliebig viele Operationskarten ausgespielt, darfst du 1 Anweisung ausspielen.

Siehe #7 Empathin



#11 Ingenieur

Direkt nach der Nutzung einer Arche: Du darfst 1 Material, 1 Energie, 1 Wissen und 1 Neutronium ausgeben, um 1 Hausschiff (keine Arche) in einem beliebigen Sektor einzusetzen.

Siehe #7 Empathin

#12 Navigatorin

Direkt nach deiner Besatzungsaktion: Du darfst 2 verschiedene Hausschiffe (keine Arche) auswählen und jedes 1x vorsichtig bewegen (siehe „vorsichtig“ auf S. 13 der Anleitung).

Während eines Manövers mit einem Kampfschiff, einer Landefähre oder Fregatte: Du darfst bis zu 2 zusätzliche Bewegungen durchführen.

Direkt nach einem Manöver mit einem Kampfschiff, einer Landefähre oder Fregatte: Für je 2 ungenutzte Bewegungen darfst du 1 Energie erhalten. Zähle jede Bewegung, die du hättest durchführen können, aber ignoriert hast; einschließlich der 1 Standardbewegung bei einem Manöver und allen weiteren Bewegungen durch deine Fähigkeiten. Zähle jedoch keine Bewegung, die nicht zu deinem Manöver gehört (z.B. beim „Bombardieren“ mit einem Kampfschiff). Du erhältst die Energie direkt am Ende deines Manövers, darfst sie also für einen Folgeangriff oder eine Landung nutzen.

#13 Gelehrte

Direkt nach der Nutzung deiner Fregatte: Du darfst 2 Wissen erhalten.

Siehe #12 Navigatorin

#14 Raufbold

Während eines Angriffs mit einem Kampfschiff oder einer Fregatte: Du darfst 1 zusätzlichen Schaden verursachen.

Siehe #12 Navigatorin

#15 Tüftlerin

Direkt nach deiner Besatzungsaktion: Hat das Besatzungsmitglied ein Hausschiff bemannt, darfst du von diesem Hausschiff bis zu 2 Schaden entfernen und/oder 1 Material erhalten.

Siehe #12 Navigatorin

#16 Oberflächenanalyst

Direkt nach dem Abhandeln eines Planeteffekts: Du darfst 2 Operationskarten ziehen.

Siehe #12 Navigatorin

#17 Beschützerin

Direkt nach deiner Besatzungsaktion: Hast du bei dieser Besatzungsaktion mind. 3 Schiffe der Leere in 1 einzigen Sektor zerstört, darfst du 1 Einfluss bei einem Haus erhalten, das ein Schiff in diesem Sektor hat. Hierzu zählen Schiffe der Leere, die du direkt oder durch einen Angriff zerstört hast. Du kannst diese Fähigkeit nicht im selben Zug in mehreren Sektoren nutzen, um mehr als 1 Einfluss zu erhalten.

Siehe #12 Navigatorin

#18 Fanatiker

Während eines Angriffs mit einem Kampfschiff oder einer Fregatte: Befinden sich Schiffe der Leere in deinem Sektor, darfst du 1 Schadensmarker auf ein Hausschiff legen, um dann bis zu 3 zusätzliche Schaden an Schiffen der Leere zu verursachen. Du kannst damit jedoch kein Hausschiff zerstören, nur ihre Schadensfelder füllen. Du darfst den Schadensmarker auch auf ein Schiff legen und den zusätzlich verfügbaren Schaden ignorieren.

#19 Wagemutiger

Während eines Manövers mit einem Kampfschiff, einer Landefähre oder Fregatte: Du darfst bis zu 2 zusätzliche Bewegungen durchführen, und/oder 1 Energie erhalten, und/oder 1 Schild in deinen Sektor legen. Du darfst das Schild in einen Sektor legen, den du bei deinem Manöver durchreist, aber nicht in einen, den du bei einem Angriff durch deine Kampfschiff-Fähigkeit „Bombardieren“ (siehe S. 17 der Anleitung) durchreist.

Siehe #14 Raufbold

#20 Taktikerin

Direkt nach deiner Besatzungsaktion: Hast du mind. 8 Taktiken, darfst du Geheimen Einfluss erhalten.

Siehe #14 Raufbold

#21 Getreue

Siehe #14 Raufbold

Während „Verderbnis erhalten“ deines Zugs: Hast du ein verderbtes Hausschiff bemannt, darfst du die Verderbnis auf dem Schiff ignorieren (d.h. du erhältst keine Verderbnis).

#22 Lieferant

Direkt nach deiner Bonusaktion: Hast du bei dieser Bonusaktion beliebig viele Fregattenkarten ausgespielt, darfst du 2 Taktiken erhalten. Zähle keine Karten, die du bei deiner Besatzungsaktion ausgespielt hast.

Während deiner Bonusaktion: Du darfst 1x beim Auspielen einer Operationskarte 1 Ressource weniger ausgeben und dann 1 Operationskarte ziehen. Führst du die Bonusaktion „Zugehörig“ aus, darfst du die neue Operationskarte durch diese Fähigkeit ziehen und dann den Zugehörigkeitsbonus nutzen, um 1 weitere Operationskarte auszuspielen. Oder du kombinierst diese Fähigkeit mit dem Zugehörigkeitsbonus, um für das Auspielen deiner Karte insgesamt 2 Ressourcen weniger auszugeben. Du darfst diese Fähigkeit während einer beliebigen Bonusaktion nutzen, nicht nur bei „Zugehörig“.

#23 Hacker

Direkt nach deiner Besatzungsaktion: Du darfst 2 Operationskarten abwerfen, um Geheimen Einfluss zu erhalten (nur 1x möglich).

Siehe #22 Lieferant



#24 Sachverständige

Direkt nach dem Abbauen auf einem Planeten: Du darfst 2 Wissen erhalten.

Siehe #22 Lieferant



#25 Schnitter

Während eines Angriffs mit einem Kampfschiff oder einer Fregatte: Du darfst 1 zusätzlichen Schaden verursachen und/oder bis zu 2× 1 Operationskarte abwerfen, um 1 zusätzlichen Schaden zu verursachen.

Siehe #22 Lieferant



#26 Sammlerin

Direkt nach deiner Besatzungsaktion: Gibt es in deinem Sektor keine Schiffe der Leere, darfst du 1 beliebige Ressource erhalten.

Direkt nach dem Abhandeln eines Planeteneffekts: Du darfst 1 beliebige Ressource und/oder 1 Taktik erhalten.



#27 Elektriker

Siehe #26 Sammlerin

Während „Verderbnis erhalten“ deines Zugs: Hast du einen verderbten Planeteneffekt (auch einen kopierten) abgehandelt, darfst du die Verderbnis dieses Planeteneffekts ignorieren (d.h. du erhältst keine Verderbnis).



#28 Reinigung

Direkt nach der Nutzung deiner Fregatte: Du darfst 1 Verderbnis von deinem Fregattentableau beseitigen.

Siehe #26 Sammlerin.



#29 Medium

Während eines Angriffs mit einem Kampfschiff oder einer Fregatte: Du darfst bis zu 3× 1 Energie ausgeben, um 1 zusätzlichen Schaden zu verursachen.

Direkt nach deiner Besatzungsaktion: Für jede deiner Kadettkarten, die sich im Spiel befinden (einem Kadetten zugewiesen, nicht nur die, die du gerade nutzt), darfst du 1 Energie erhalten.



#30 Former

Direkt nach der Nutzung einer Arche: Du darfst 4 Energie ausgeben, um 1 Hausschiff (keine Arche) in einem beliebigen Sektor einzusetzen.

Siehe #29 Medium



Fregattenkarten



#1 Materiewandler

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Du darfst 1 aus Folgendem wählen:

- Gib 1 Energie aus, um 2 beliebige Ressourcen zu erhalten.
- Erhalte 1 Verderbnis und gib 2 Energie aus, um 4 beliebige Ressourcen zu erhalten.



#2 Dekontaminationskammer

Du darfst auf dieser Karte 1 Verderbnis lagern. Erachte diese Karte als 5. Verderbnisfeld (zu den 4 Feldern auf deinem Fregattentableau). Du darfst während des Zugs eines beliebigen Besatzungsmitglieds 1 Verderbnis darauf legen. Wann immer du 1 Verderbnis von deinem Fregattentableau beseitigen darfst, darfst du stattdessen die Verderbnis auf dieser Karte wählen. Dieses Verderbnisfeld verhindert keinen Zugang zu Ressourcen oder Bonusaktionen. Erachte sie während der Endwertung als auf deinem Fregattentableau liegend und verliere deswegen Ansehen. Spielst du mit dem Besatzungstableau von „Forscher B“, darfst du insgesamt 6 Verderbnis gleichzeitig lagern.

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Du darfst die Verderbnis von dieser Karte beseitigen. Tust du das, darfst du 1 Kadettkarte ausspielen. Beseitigst du die Verderbnis von dieser Karte auf andere Weise als durch diese Fähigkeit, kannst du keine Kadettkarte als Belohnung ausspielen.



#3 Datenraffinerie

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Du darfst 1 aus Folgendem wählen:

- Wirf 1 Kadettkarte ab, um 2 Wissen zu erhalten.
- Wirf 1 Fregattenkarte ab, um 2 Neutronium zu erhalten.
- Wirf 1 Anweisungskarte ab, um 2 Energie zu erhalten.



#4 Geo-Radar

Direkt nach dem Abbauen auf einem Planeten mit deiner Fregatte: Du darfst 1 Wissen und/oder 1 Funddatenstein erhalten.



#5 Vermessungsmodul

Wann immer du in deinem Zug Geheimes Einfluss durch Beseitigen einer 3. Verderbnis oder durch Erhalt des 3. Funddatensteins auf deinem Fregattentableau erhalten könntest: Du darfst diesen Geheimes Einfluss ignorieren, um stattdessen Einfluss bei einem Haus deiner Wahl zu erhalten. Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, falls du Geheimes Einfluss auf andere Weise erhältst.

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Du darfst 1 Verderbnis beseitigen.



#6 Abbauplattform

Direkt nach dem Abbauen auf einem Planeten mit deiner Fregatte: Du darfst 1 Material und/oder 1 Funddatenstein erhalten.



#7 Bohrmodul

Direkt nach dem Abbauen auf einem Planeten mit deiner Fregatte: Du darfst 3 Materialien erhalten.



#8 Neutroniumdetektor

Direkt nach dem Abbauen auf einem Planeten mit deiner Fregatte: Du darfst 1 Neutronium und/oder 1 Funddatenstein erhalten.





#9 Synthesizer-Modul

Direkt nach deiner Bonusaktion: Hast du in deinem Zug beliebig viele Operationskarten ausgespielt, darfst du 1 Fregattenkarte erhalten und/oder ausspielen (darf auch die gerade erhaltene Karte sein). Hierzu zählen auch die Operationskarten, die du während deiner Besatzungsaktion ausgespielt hast. Du kannst diese Fähigkeit nicht im selben Zug nutzen, in dem du „Synthesizer-Modul“ ausgespielt hast.



#10 Ziel-Servos

Während eines Angriffs mit deiner Fregatte: Du darfst 1 Material erhalten und/oder bis zu 2 zusätzliche Schaden verursachen.



#11 Kampfdrohnen

Während eines Angriffs mit deiner Fregatte: Du darfst 1 Neutronium erhalten und/oder bis zu 2 zusätzliche Schaden verursachen.



#12 Lenkorporpedos

Während eines Angriffs mit deiner Fregatte: Du darfst bis zu 2 zusätzliche Schaden in deinem oder angrenzenden Sektoren verursachen. Du kannst Schaden durch andere Effekte oder Fähigkeiten nur in deinem Sektor verursachen, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben.



#13 Splitterkanone

Während eines Angriffs mit deiner Fregatte: Du darfst bis zu 2 zusätzliche Schaden verursachen.

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Du darfst 1 Schiff der Leere im Sektor deiner Fregatte zerstören. Du darfst diese Fähigkeit auch in einem Zug nutzen, in dem du deine Fregatte nicht bemannt hast.



#14 Neutronium-Impuls

Während eines Angriffs mit deiner Fregatte: Du darfst 2 zusätzliche Schaden verursachen und/oder 1 Schild in deinen Sektor legen und/oder 1 Energie erhalten.

Beim Landen auf einem Planeten: Du darfst 1 Schild in deinen Sektor legen und/oder 1 Energie erhalten.



#15 Suchraketen

Während eines Angriffs mit deiner Fregatte: Du darfst in 1 beliebigen Sektor 1 zusätzlichen Schaden verursachen. Du kannst Schaden durch andere Effekte oder Fähigkeiten nur in deinem Sektor verursachen, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben.



#16 Leerraum-Kanone

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Du darfst 1 Verderbnis erhalten, um im Sektor deiner Fregatte bis zu 3 Schiffe der Leere zu zerstören. Du darfst diese Fähigkeit auch in einem Zug nutzen, in dem du deine Fregatte nicht bemannt hast.



#17 Quantenwandler

Während eines Angriffs mit deiner Fregatte: Du darfst 1 zusätzlichen Schaden verursachen.

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Ist deine Fregatte in einem Sektor mit einem Riss, darfst du deine Fregatte in einen beliebigen anderen Sektor mit Riss bewegen. Du darfst diese Fähigkeit auch in einem Zug nutzen, in dem du deine Fregatte nicht bemannt hast.



#18 Reflektor

Beim Nutzen deiner Fregatte: Du darfst 1 Schild in deinen Sektor legen und/oder 1 Energie erhalten.

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Ist deine Fregatte in einem Sektor mit mind. 1 Schild, darfst du im selben Sektor 1 Schiff der Leere zerstören. Du kannst nur 1 Schiff der Leere in 1 Zug zerstören, auch falls du deine Fregatte bei dieser Bonusaktion noch in einen anderen geeigneten Sektor bewegst. Du darfst diese Fähigkeit auch in einem Zug nutzen, in dem du deine Fregatte nicht bemannt hast.



#19 Schildgenerator

Siehe #18 Reflektor.

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Gibt es im Sektor deiner Fregatte mind. 1 Schild, darfst du 1 Energie erhalten.



#20 Verteidigungsmatrix

Beim Nutzen deiner Fregatte: Du darfst 2 Schilde in deinen Sektor legen und/oder 2 Energie erhalten. Während deines Manövers darfst du 2 Schilde in jeweils verschiedene Sektoren legen.

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Du darfst bis zu 2 Schilde vom Sektor deiner Fregatte in beliebige(n) andere(n) Sektor(en) legen. Bewegst du deine Fregatte bei dieser Bonusaktion durch mehrere Sektoren mit Schilde, darfst du die 2 Schilde von jeweils verschiedenen Sektoren bewegen.



#21 Absorbierendes Schild

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Du darfst 1 Schild in einen beliebigen Sektor legen und/oder 1 Energie erhalten.



#22 Landekapseln

Du würdest mit deiner Fregatte auf einem Planeten landen: Du darfst stattdessen 1 Planeten in deinem oder einem angrenzenden Sektor auswählen, nicht darauf landen und dennoch 1 seiner Effekte abhandeln. Ist der Planet, den du auswählst, besetzt, darfst du 1 Funddatenstein erhalten. Du darfst dies tun, auch falls deine Fregatte in einem Sektor ohne Planet ist. Deine Fregatte bleibt in ihrem ursprünglichen Sektor, auch falls du einen Planeteneffekt von einem angrenzenden Sektor abhandelst. Handelst du mit dieser Fähigkeit einen Effekt eines unbesetzten Planeten ab, nimm zuerst den Funddatenstein vom Planeten, da dies Teil des Landeeffekts ist. Im seltenen Fall, dass der Planet unbesetzt ist und keinen Funddatenstein hat, erhältst du auch keinen. Du darfst diese Fähigkeit auf einem unbesetzten Planeten im Sektor deiner Fregatte nutzen, ohne darauf zu landen.



#23 Schienenkanonen

Direkt nach der Nutzung deiner Fregatte: Du darfst im Sektor deiner Fregatte 1 Schiff der Leere zerstören. Du darfst dies auch dann tun, falls du in dem Sektor auf einem Planeten gelandet bist.



#24 Virtuelles Training

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Du darfst entweder 1 Kadettkarte ausspielen oder 3 Wissen ausgeben, um den Rang deines Kapitäns um 1 zu erhöhen.



#25 Neuronales Netzwerk

Beim Ziehen neuer Operationskarten während Schritt 4 der Rissphase oder Schritt 7 der Hypersprungphase: Du darfst 1 Operationskarte mehr ziehen als normal (d.h. 3/3/4/4 Karten entsprechend bei Rang 0/1/2/3).

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Du darfst 1 Operationskarte ziehen.



#26 Orbitalschlepper

Während eines Manövers mit deiner Fregatte: Du darfst bis zu 2 zusätzliche Bewegungen durchführen und/oder 1 Hausschiff (außer die Arche) vorsichtig für einen beliebigen Teil deiner Route mitbewegen (*mehr zu „vorsichtig“ auf S. 13 der Anleitung*). Du darfst das Schiff auch auf halber Strecke einsammeln, d.h. du darfst deine Fregatte bewegen, bevor du ein Schiff mit ihr bewegst oder du darfst deine Fregatte weiterbewegen, nachdem du die Bewegung des Hausschiffs beendet hast. Bei dieser Bewegung darfst du durch innere Sektoren reisen und durch Sektoren mit mehr Schiffen der Leere als der ursprüngliche Sektor des Schiffs. Du kannst das Schiff in solch einem Sektor jedoch nicht liegen lassen. Mit dieser Fähigkeit kannst du nicht verschiedene Schiffe mitbewegen, selbst falls du zur gleichen Zeit immer nur 1 bewegst.



#27 Montagebucht

Direkt nach der Nutzung deiner Fregatte: Du darfst 1 Material, 1 Energie und 1 Neutronium ausgeben, um 1 Hausschiff (keine Arche) in einem beliebigen Sektor einzusetzen.



#28 Ratskammer

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Du darfst 1 Taktik erhalten. Erhalte dann 1 Taktik für jede Kadettkarte, die dem Kadetten zugewiesen ist, den du in diesem Zug benutzt hast. Ist deinem Kadetten keine Kadettkarte zugewiesen, erhältst du dadurch 1 Taktik, ist ihm 1 Kadettkarte zugewiesen, erhältst du 2 Taktiken, sind ihm 2 Karten zugewiesen, erhältst du 3.



#29 Fusionsstrahl

Während deiner Bonusaktion „Aktivieren“: Du darfst 1 Taktik erhalten und/oder 2 Schaden von Hausschiffen im Sektor deiner Fregatte entfernen. Bewegst du deine Fregatte bei dieser Bonusaktion durch mehrere Sektoren mit beschädigten Schiffen, darfst du diese 2 Schaden von jeweils verschiedenen Sektoren entfernen. Du darfst diese Fähigkeit auch in einem Zug nutzen, in dem du deine Fregatte nicht bemannt hast.



#30 Rissöffner

Während eines Angriffs mit deiner Fregatte: Du darfst entweder 1 oder beide dieser Optionen abhandeln:

- Verursache 1 zusätzlichen Schaden.
- Gib es einen Riss im Sektor deiner Fregatte, verursache 1 zusätzlichen Schaden in 1 beliebigen Sektor mit einem Riss.

Du kannst Schaden durch andere Effekte oder Fähigkeiten nur in deinem Sektor verursachen, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben.



Anweisungskarten

Diese Karten verfügen über Soforteffekte. Handle diese immer **direkt nach Ausspielen der Anweisungskarte** ab.



#1 Im Kampf gereinigt

Zerstöre 1 Schiff der Leere in einem beliebigen Sektor und/oder beseitige 1 Verderbnis von deinem Fregattentableau.



#2 Neutronium-Sprengkopf

Zerstöre bis zu 3 Schiffe der Leere in 1 Sektor deiner Wahl.



#3 Inquisition

Beseitige bis zu 2 Verderbnis von deinem Fregattentableau oder einem Hausschiff (in beliebiger Kombination).



#4 Den Zehnten bezahlen

Hast du aktuell mind. 5 Taktiken, erhalte 1 Material, 1 Wissen und 1 Neutronium.



#5 Keine Gnade

Du darfst in 1 beliebigen Sektor 1 Schiff der Leere zerstören. Dann, falls kein Schiff der Leere in diesem Sektor übrig ist, darfst du 2 Taktiken erhalten und/oder 1 weitere Anweisungskarte ausspielen. Du darfst auch 1 äußeren Sektor ohne Schiffe der Leere wählen, um die Vorteile zu erhalten, aber keinen inneren Sektor.



#6 Säubernde Flammen

Wirf 2 Operationskarten ab, um 1 beliebige Ressource zu erhalten und/oder 1 Operationskarte zu ziehen und/oder 1 Verderbnis zu beseitigen.



#7 Einfallsreichtum

Wirf 1 Kadettkarte ab, um 3 beliebige Ressourcen zu erhalten.



#8 Taktischer Vorteil

Erhalte 4 Taktiken.

#9 Energie-Effizienz

Erhalte 1 Energie. Erhalte dann 1 Energie für jede deiner Fregattenkarten im Spiel. Diese Fähigkeit bringt dir insgesamt 1/2/3/4/5/6 Energie, falls du entsprechend 0/1/2/3/4/5 Fregattenkarten im Spiel hast.

#10 Statische Entladung

Zerstöre 1 Schiff der Leere in einem beliebigen Sektor und/oder erhalte 2 Energie.

#11 Überladung

Wähle 1 einzige Aktivierungsfähigkeit (entweder die auf deinem Besatzungstableau oder die auf einer Fregattenkarte im Spiel) und handle sie bis zu 2× ab. Tust du dies während deiner Besatzungsaktion, gilt das nicht als Auslöser für Fähigkeiten, die mit Bonusaktionen zusammenhängen.

#12 Inbetriebnahme

Ziehe 3 Operationskarten und/oder handle alle deine Aktivierungsfähigkeiten ab. Tust du dies während deiner Besatzungsaktion, gilt das nicht als Auslöser für Fähigkeiten, die mit Bonusaktionen zusammenhängen.

#13 Rettende Gnade

Entferne alle Schadensmarker von 1 einzigen Hausschiff deiner Wahl und erhalte 1 Einfluss beim Haus dieses Schiffs. Du darfst kein Hausschiff wählen, auf dem keine Schadensmarker liegen.

#14 Militärische Allianz

Wähle 1 Haus und erhalte so viele Taktiken, wie du Einfluss bei ihm hast (max. 5). Zähle keine Geheimer Einfluss-Karten, die du bei deinem gewählten Haus hast.

#15 Politische Neuordnung

Wirf 1 Geheimen Einfluss ab, um 1 Einfluss bei einem beliebigen Haus zu erhalten.

#16 Gefallen einfordern

Wirf 1 Geheimen Einfluss ab, um 2 beliebige Ressourcen und/oder 3 Taktiken zu erhalten.

#17 Flüstern der Leere

Erhalte 1 Verderbnis und verliere 2 Einfluss. Erhalte dann 2 Einfluss. Die 2 Einfluss, die du verlierst und die 2, die du durch diese Fähigkeit erhältst, dürfen eine beliebige Kombination (max. 4) verschiedener Häuser sein. Du verlierst Einfluss, indem du den Spielmarker auf einer beliebigen der 7 Einflussleisten 1 Feld nach unten rückst, und du kannst keinen Geheimen Einfluss als Ersatz abwerfen. Du kannst auf keiner Einflussleiste unter 0 ziehen.

#18 Populistische Kundgebung

Erhalte 1 Einfluss bei einem beliebigen Haus.

#19 Krisenpläne

Erhalte 2 Taktiken. Dann darfst du bis zu 3× 1 beliebige Ressource ausgeben, um 1 Taktik zu erhalten. Du darfst durch diese Fähigkeit insgesamt 5 Taktiken erhalten.

#20 Schrott für Ressourcen

Wirf 2 Operationskarten ab, um 3 beliebige Ressourcen zu erhalten und/oder 1 Operationskarte zu ziehen.

#21 Provisorische Maßnahmen

Ziehe 4 Operationskarten.

#22 Gedankenkontrolle

Wähle bis zu 2 der folgenden Optionen (du darfst dieselbe Option 2× wählen):

- Erhalte 2 Taktiken.
- Entferne bis zu 2× 1 Schaden von einem beliebigen Hausschiff.
- Erhalte 1 beliebige Ressource.
- Bewege 1 Hausschiff (nicht die Arche) 1× vorsichtig. Führst du dies 2× mit demselben Schiff aus, beachte nur die Anzahl der Schiffe der Leere im ursprünglichen Sektor und im Endsektor.

Da die Revenant kein Hausschiff ist, kannst du keinen Schaden von ihr entfernen. *Mehr zu „vorsichtig“ auf S. 13 der Anleitung.*

#23 Schlafende Agenten

Erhalte 1 Restleere und/oder erhalte 1 Funddatenstein. Dann, falls der Kadett, den du in diesem Zug nutzt, die Fähigkeit „Abbauen“ hat, erhalte 1 weiteren Funddatenstein. Beim Erhalt von 1 Restleere legst du 1 Verderbnis aus dem allgemeinen Vorrat (nicht von deinem Fregattentableau oder einem Hausschiff) auf ein Restleere-Feld. Du musst nicht auf einem Planeten landen und einen „Abbauen“-Effekt wählen, um den 2. Funddatenstein zu erhalten, dem Kadetten muss nur eine Karte mit einer „Abbauen“-Fähigkeit zugewiesen sein.

#24 Fern-Systemzugriff

Wähle bis zu 4 verschiedene Kampfschiffe. Zerstöre dann je 1 Schiff der Leere in ihren jeweiligen Sektoren.

#25 Gehirnstimulation

Spiele 1 Kadettkarte aus, ohne Ressourcen zu zahlen oder erhöhe den Rang deines Kapitäns um 1. Ziehe dann 1 Operationskarte.

#26 Schildeinsatz

Lege bis zu 3 Schilde in deinen Sektor und/oder erhalte 2 Energie.

#27 Minendrohnen

Hast du in deinem Zug einen „Abbauen“-Effekt abgehandelt (auf einem Planeten), darfst du 3 beliebige der Ressourcen erhalten, die du in diesem Zug beim Abbauen erhalten hast.



#28 Ausweichmanöver

Bewege Hausschiffe 3x (außer Archon) vorsichtig (*mehr zu „vorsichtig“ auf S. 13 der Anleitung*).



#29 Das große Design

Setze 1 Hausschiff in einem beliebigen Sektor ein.



#30 Tarnmodus

Bewege deine Fregatte in einen beliebigen Sektor. Dies ist kein Manöver, du darfst also keine Fähigkeit nutzen, die durch ein Manöver ausgelöst wird.

DEFEKTKARTEN (REVENANT)

Es gibt 7 Rumpffdefekte (von #1 bis #7) und 4 Kerndefekte (von #8 bis #11).

#1 Energieschub

Verursache bei allen Archon je 1 Schaden. Schilde wehren diesen Schaden nicht ab.

Ihr verliert alle je 2 Taktiken, oder so viele wie möglich, falls jemand weniger als 2 Taktiken hat. Wer am meisten Taktiken hat, beginnt. Ihr erhaltet dadurch keinen Einfluss oder Geheimen Einfluss. Eure Taktiken können hierbei die Menge unterschreiten, die der Rang eures Kapitäns vorgibt (nicht wie beim Zurücksetzen in der Hypersprungphase).

#2 Hüllenbruch

Beim Abhandeln der Option „Verstärkung“ der Revenant könnt ihr keine Hausschiffe einsetzen. Gebt trotzdem die angegebenen Ressourcen aus und legt das Schutzplättchen darauf. Würdest du diese Karte abwerfen, lege sie als Erinnerung an diesen Effekt in deinen Spielbereich.

Siehe #1 Energieschub

#3 Stromausfall

Ihr verliert alle je 3 Energie, oder so viele wie möglich, falls jemand weniger als 3 Energie hat. Werft zuerst die in unverderbten Abteilen ab, dann die in verderbten Abteilen (falls nötig).

Ihr verliert alle je 2 Funddatensteine, oder so viele wie möglich, falls jemand weniger als 2 Funddatensteine hat.

#4 Ausbruch

Ihr erhaltet jeweils 1 Verderbnis und verliert dann alle Ressourcen in verderbten Abteilen. Vor Erhalt der Verderbnis dürft ihr eure Ressourcen in noch unverderbten Abteilen umorganisieren.

Siehe #3 Stromausfall

#5 Überladung

Verursacht für jede Fregatte 1 Schaden an jedem Hausschiff im selben Sektor. Schilde wehren diesen Schaden nicht ab. Erhält ein Hausschiff mehr Schaden als für seine Zerstörung erforderlich sind, verteilt den überschüssigen Schaden nicht an ein anderes Hausschiff oder die Revenant.

Siehe #3 Stromausfall

#6 Chaos

Setzt eure Taktiken gemäß des Rangs eures Kapitäns zurück (genau wie bei einem Hypersprung), aber erhaltet dafür keinen Einfluss oder Geheimen Einfluss. Wer einen Kapitän mit Rang 3 hat, erhält 1 Material. Setzt ihr eure Taktiken in der Hypersprungphase erneut zurück, erhaltet ihr dieses 1 Material erneut.

Entfernt alle je 1 Verderbnis von einem Restleere-Feld eures Fregattentableaus (falls möglich).

#7 Erosion

Verursacht bei jedem Hausschiff mit Verderbnis darauf 1 Schaden. Schilde wehren diesen Schaden nicht ab.

Siehe #6 Chaos

#8 Revenant zerstört – Sozialer Kollaps

Setzt alle eure Spielmarker auf jeder Leiste auf 5 zurück. Setzt Marker, die unter 5 liegen, nicht zurück.

Entfernt die Revenant vom Spielplan (dies hat keinen direkten Einfluss auf die Partie, sondern verdeutlicht nur den Untergang der Flotte). Werft alle Koloniekarten ab, auch die, die bereits beim „Hyperladung“-Effekt der Revenant gewählt wurden. Durch das Zurücksetzen der Taktikleiste zu Beginn der Endwertung erhaltet ihr weder Einfluss noch Geheimen Einfluss.

#9 Revenant zerstört – Verrat

Werft jeweils so viele beliebige Geheimer Einfluss-Karten von eurer Hand ab, bis ihr nur noch 6 habt. Wer 6 oder weniger Karten hat, wirft keine Karte ab.

Siehe #9 Revenant zerstört – Sozialer Kollaps

#10 Revenant zerstört – Deserteure

In der Endwertung erhaltet ihr kein Ansehen für ausgespielte Fregatten- oder Kadettkarten. Ihr dürft diese Karten aber dennoch für eure Agenden nutzen.

Siehe #9 Revenant zerstört – Sozialer Kollaps

#11 Revenant zerstört – Meuterei

In der Endwertung erhaltet ihr weder Ansehen für den Rang eures Kapitäns noch für ausgespielte Anweisungskarten. Ihr dürft diese Karten aber dennoch für eure Agenden nutzen.

Siehe #9 Revenant zerstört – Sozialer Kollaps

BESATZUNGSTABLEAUS

Jedes Besatzungstableau hat ein anderes Symbol in der Ecke oben rechts, welches auf die Besonderheit des Kapitäns hinweist. Die 8 Symbole sind:

FORSCHER A

KUNDSCHAFTER A

KOMMANDEUR A

POLITIKER A

FORSCHER B

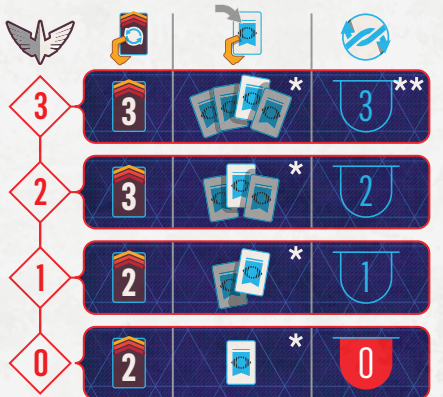
KUNDSCHAFTER B

KOMMANDEUR B

POLITIKER B

Rangvorteile

Folgende Vorteile sind für jeden der 8 Kapitäne gleich. Ihr findet sie links neben der Rangleiste.



Ziehe so viele Operationskarten in der Riss- oder Hypersprungphase.



Ziehe so viele Karten, wann immer du Geheimen Einfluss erhältst.



Setze deine Taktiken in der Hypersprungphase auf diesen Wert zurück.

* Politiker A zieht bei jedem Rang 1 zusätzliche Karte, d.h. bei Rang 0/1/2/3 entsprechend 2/3/4/5 Karten.

** Du erhältst sofort das 1 Material, das zwischen Feld 2 und 3 der Taktikleiste angegeben ist, als wärst du daran vorbeigezogen.

Aktivierungsfähigkeiten

Ihr findet sie links unter der Rangleiste und löst sie während der Bonusaktion „Aktivieren“ aus.

FORSCHER

A Du darfst für jede deiner Kadettkarten 1 Wissen erhalten.

B Du darfst 1 Energie erhalten oder 2 Operationen ziehen.

KOMMANDEUR

A Du darfst 1 Kampfschiff eines beliebigen Sektors wählen, um 1 Schiff der Leere in demselben Sektor zu zerstören.

B Du darfst 1 Schild in den Sektor deiner Fregatte legen.

KUNDSCHAFTER

A Du darfst für jedes deiner Besatzungsmitglieder, das einen Planeten besetzt, 2 Taktiken erhalten.

B Du darfst deine Fregatte in einen beliebigen Sektor bewegen.

POLITIKER

A Du darfst 1 Geheimen Einfluss abwerfen, um 1 Einfluss bei einem beliebigen Haus zu erhalten.

B Du darfst 1 von folgenden Optionen wählen:

- Gib 3 verschiedene Ressourcen aus, um Geheimen Einfluss zu erhalten.
- Wirf 1 Geheimen Einfluss ab, um 3 verschiedene Ressourcen zu erhalten.

Kapitänsfähigkeiten

Die **Grundfähigkeiten** findet ihr unter der Rangleiste. Darüber (rechts neben der Rangleiste) sind die **Aufstiegsfähigkeiten**, die oberen jeweils stärker als die darunter. Denke daran, all diese Fähigkeiten sind nur **in dem Zug aktiv, in dem du deinen Kapitän nutzt** (sofern nicht ausdrücklich anders angegeben).

Direkt nach der Besatzungsaktion mit deinem Kapitän:

Du darfst 1 Restleere* oder 1 Funddatenstein erhalten.



Du darfst 1 Restleere* oder 1 Funddatenstein erhalten.



Du darfst 1 Restleere* oder 1 Funddatenstein erhalten.



Keine Fähigkeit.



Siehe Forscher B.



Im Zug mit deinem Kapitän:

Du darfst Kadettkarten ausspielen, **ohne** Ressourcen auszugeben.

Du darfst für jede Kadettkarte, die du ausspielst, 1 Ressource weniger ausgeben. Du darfst diesen Rabatt auch auf Karten anwenden, die du durch andere Fähigkeiten ausspielst oder ihn mit dem Zugehörigkeitsbonus der Bonusaktion „Zugehörig“ kombinieren.

Keine Fähigkeit.

Keine Fähigkeit.

Während der Besatzungsaktion mit deinem Kapitän darfst du bis zu 2x 1 Wissen ausgeben, um 1 beliebige Ressource zu erhalten.

* Beim Erhalt von 1 Restleere legst du 1 Verderbnis aus dem allgemeinen Vorrat (nicht von deinem Fregattentableau oder einem Hausschiff) auf ein Restleere-Feld.

Im Zug mit deinem Kapitän:

Du hast die Fähigkeit von Rang 1.



Du hast die Fähigkeit von Rang 1.



Wann immer du 1 Verderbnis beseitigst, darfst du 1 Wissen **und/oder** 1 Taktik erhalten.



Wann immer du 1 Verderbnis beseitigst, darfst du 1 Wissen **oder** 1 Taktik erhalten.



Während eines Manövers mit deinem Kapitän und einem Kampfschiff, einer Landefähre oder einer Fregatte, darfst du 1 zusätzliche Bewegung durchführen.



Während eines Angriffs mit deinem Kapitän:

Nutzt du ein Kampfschiff oder eine Fregatte, darfst du bis zu 4x 1 Wissen ausgeben, um 1 zusätzlichen Schaden zu verursachen.

Nutzt du ein Kampfschiff oder eine Fregatte, darfst du bis zu 4x 2 Wissen ausgeben, um 1 zusätzlichen Schaden zu verursachen.

Keine Fähigkeit.

Keine Fähigkeit.

Du **darfst** auf diesem Tableau 1 Verderbnis lagern. Du darfst dieses Verderbnisfeld während des Zugs **eines beliebigen Besatzungsmitglieds** nutzen. Für dieses Feld gelten dieselben Regeln wie für das zusätzliche Verderbnisfeld der Fregattenkarte #2 Dekontaminationskammer (siehe S. 11).

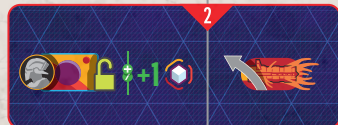
Beim Ausführen der Bonusaktion „Säubern“ mit deinem Kapitän, um die Verderbnis von diesem Feld zu beseitigen, musst du keine Energie ausgeben oder Operationskarte abwerfen.

Während des Landens auf einem Planeten mit deinem Kapitän:

Du hast alle Fähigkeiten von Rang 1 und 2.



Du hast die Fähigkeit von Rang 1. Außerdem darfst du 1 Funddatenstein erhalten (zusätzlich zu dem, was du normalerweise erhältst).



Du darfst mit deinem Kapitän auf **besetzten Planeten landen**. Tust du das, erhältst du keinen Funddatenstein.



Keine Fähigkeit.



Siehe Forscher B.



Nutzt du eine Landefähre mit deinem Kapitän:

In deinem Sektor darfst du 1 Schiff der Leere zerstören. Du darfst außerdem 1 Schild in deinen Sektor legen und/oder 1 Energie erhalten. Du darfst nur 1 Schild legen, auch falls du durch mehrere Sektoren reist. Du darfst das Schiff der Leere in einem anderen Sektor zerstören als dem, in den du das Schild gelegt hast.

In deinem Sektor darfst du 1 Schiff der Leere zerstören. Du darfst dies nur 1x tun, auch falls du durch mehrere Sektoren reist. Du darfst dies auch nach dem Landen auf einem Planeten tun.

Keine Fähigkeit.

Keine Fähigkeit.

Beim Abhandeln eines Planeteffekts mit deinem Kapitän darfst du 1 beliebige Ressource erhalten.

Direkt vor dem Bemannen eines Schiffs mit deinem Kapitän:

Du hast die Fähigkeit von Rang 2.

Du darfst 1 Planetkarte vom Stapel ziehen und aufdecken. Erhalte 1 Ressource der Art, die durch die Option „Abbauen“ des Planeten erhältlich ist. Wähle dann, ob du die Karte abwerfen willst oder lege sie in einen beliebigen Sektor. In demselben Sektor dürfen mehrere Planeten liegen. Lege 1 Funddatenstein auf den neu gelegten Planeten.

Du darfst 1 Planetkarte vom Stapel ziehen und aufdecken. Erhalte 1 Ressource der Art, die durch die Option „Abbauen“ des Planeten erhältlich ist. Wirf die Karte dann ab.

Keine Fähigkeit.

Siehe Forscher B.

Direkt nach der Besatzungsaktion mit deinem Kapitän:

Du darfst 3 Taktiken erhalten.

Keine Fähigkeit.

Keine Fähigkeit.

Keine Fähigkeit.

Während „Verderbnis erhalten“ des Zugs mit deinem Kapitän: Hast du einen verderbten Planeteneffekt abgehandelt, darfst du die Verderbnis dieses Planeteneffekts ignorieren (d.h. du erhältst keine Verderbnis).

Direkt nach der Besatzungsaktion mit deinem Kapitän:

Du hast die Fähigkeit von Rang 2, aber nachdem du bis zu 2 Schiffe der Leere zerstört hast, darfst du 2 Taktiken erhalten, statt 1.

Du darfst **bis zu 2** Kampfschiffe in deinem oder einem angrenzenden Sektor wählen. Sie dürfen im gleichen oder in verschiedenen Sektoren sein. Zerstöre in jedem Kampfschiff-Sektor 1 Schiff der Leere. Danach darfst du 1 Taktik erhalten, zusätzlich zu denen, die du für das Zerstören der Schiffe der Leere erhalten hast.

Du hast die Fähigkeit von Rang 0. Nachdem du diese Fähigkeit genutzt hast, darfst du 1 Taktik erhalten.

Du darfst 1 Kampfschiff in deinem oder einem angrenzenden Sektor wählen. Zerstöre dann 1 Schiff der Leere in dessen Sektor.

Im Zug mit deinem Kapitän:

Du hast die Fähigkeit von Rang 2.

Du darfst für jede Kadett- oder Fregattenkarte, die du ausspielst, 1 Ressource weniger ausgeben. Du darfst diesen Rabatt auch auf Karten anwenden, die du durch andere Fähigkeiten ausspielst oder ihn mit dem Zugehörigkeitsbonus der Bonusaktion „Zugehörig“ kombinieren.

Keine Fähigkeit.

Keine Fähigkeit.

Während eines Manövers mit deinem Kapitän und einem Kampfschiff, einer Landefähre oder einer Fregatte, darfst du 1 zusätzliche Bewegung durchführen.

Während eines Manövers mit deinem Kapitän:

Du hast die Fähigkeit von Rang 2.

Nutzt du ein Kampfschiff, eine Landefähre oder Fregatte, darfst du 1 zusätzliche Bewegung durchführen (also insgesamt 2).

Keine Fähigkeit.

Keine Fähigkeit.

Während eines Angriffs mit deinem Kapitän:

Du hast 2x die Fähigkeit von Rang 1. Außerdem, falls sich in deinem Sektor aktuell keine Schiffe der Leere befinden (auch, falls dort vorher schon keine waren), darfst du 2 Taktiken **und/oder** Geheimen Einfluss erhalten.


Du hast 2x die Fähigkeit von Rang 1. Außerdem, falls sich in deinem Sektor aktuell keine Schiffe der Leere befinden (auch, falls dort vorher schon keine waren), darfst du außerdem 2 Taktiken erhalten.

Nutzt du ein Kampfschiff oder eine Fregatte, darfst du 1 Schild entfernen und dann im gleichen Sektor bis zu 2 zusätzliche Schaden verursachen. Du darfst dieses Schild entfernen, ohne Schaden zu verursachen, aber du kannst keinen Schaden verursachen, ohne das Schild zu entfernen.

Keine Fähigkeit.


Während eines Manövers mit deinem Kapitän und einem Kampfschiff, einer Landefähre oder einer Fregatte, darfst du 1 zusätzliche Bewegung durchführen und/oder 1 Schild in deinen Sektor (einen beliebigen Sektor deines Manövers) legen und/oder 1 Energie erhalten.

#7 Nemyra

Abbauen  : Erhalte 1 Energie und/oder 2 Taktiken.

Gib 2 Wissen und 1 Energie aus, um 1 Einfluss bei einem beliebigen Haus zu erhalten.


#8 Moltheris

Abbauen  : Erhalte 2 Material.

Ziehe 1 Operation und/oder kopiere 1 Option eines anderen besetzten Planeten. Erhalte im Schritt „Verderbnis erhalten“ Verderbnis.


#9 Voltren

Handle alle deine Aktivierungsfähigkeiten ab.

Abbauen  : Erhalte 1 Material und/oder 2 Wissen.

#10 Tarnyx

Ziehe 1 Operation und/oder erhalte 1 Energie und 1 Wissen.


Abbauen  : Erhalte 1 Material, 1 Neutronium und 1 Wissen.

#11 Lurevia

Gib 2 Material und 1 Neutronium aus, um 1 Hausschiff in einem beliebigen Sektor einzusetzen.

Abbauen  : Erhalte 3 Material.


#12 Krundal

Abbauen  : Beseitige 1 Verderbnis und/oder erhalte 1 beliebige Ressource.


Wirf 3 Operationen ab, um den Rang deines Kapitäns um 1 zu erhöhen.

#13 Thunari

Gib 1 Energie aus, um 2 Schiffe der Leere in einem beliebigen Sektor (im gleichen oder in verschiedenen Sektoren) zu zerstören.

Abbauen  : Erhalte 1 Material, 1 Wissen und 1 Neutronium.


#14 Zhorrel

Abbauen  : Erhalte 2 Wissen.


Ziehe 4 Operationen.

#15 Meraxis

Lege 3 Schilde in einen beliebigen Sektor (in gleichem oder verschiedenen Sektoren) und/oder erhalte 1 Energie.

Abbauen  : Erhalte 1 Energie und/oder 2 Neutronium.


#16 Iskavar

Abbauen  : Erhalte 1 Material und/oder 2 Taktiken.


Wirf 1 Operation ab, um Geheimen Einfluss und/oder 1 Energie zu erhalten.

#17 Calvoryn

Beseitige 1 Verderbnis und/oder erhalte 2 Taktiken.

Abbauen  : Erhalte 1 Wissen und/oder 2 Neutronium.


#18 Volicor

Abbauen  : Erhalte 2 Neutronium.


Gib 2 Material aus, um 1 Hausschiff in einem beliebigen Sektor einzusetzen.

#19 Velasha

Gib 2 Wissen aus und wirf 1 Operation ab, um den Rang deines Kapitäns um 1 zu erhöhen.


Abbauen  : Erhalte 1 Material und/oder 2 Neutronium.

#20 Valenquar

Abbauen  : Erhalte 1 Energie und 1 Neutronium.

Entferne von irgendwo (außer von der Revenant) bis zu 2 beliebige Schaden und/oder erhalte 3 Taktiken.


#21 Bremexis

Abbauen  : Erhalte 2 Material.

Lege 3 Schilde in einen beliebigen Sektor (in gleichem oder verschiedenen Sektoren) und/oder erhalte 2 Energie.


#22 Drethon

Lege 1 Schild in einen beliebigen Sektor und/oder erhalte 2 Energie.


Abbauen  : Erhalte 1 Material, 1 Wissen und 1 Neutronium.

#23 Boshtet

Wirf 1 Operation ab um 1 Option eines anderen besetzten Planeten zu kopieren. Kopierst du eine verderbte Option, wird dies im Schritt „Verderbnis erhalten“ relevant.


Abbauen  : Erhalte 1 Material, 1 Neutronium und/oder 2 Taktiken.

#24 Keelah

Abbauen  : Erhalte 2 Wissen.

Entferne bis zu 2 Schaden von Hausschiffen in einem beliebigen Sektor (in gleichem oder verschiedenen Sektoren) und/oder ziehe 2 Operationen.


#25 Caradyn

Abbauen  : Erhalte 1 Material und 1 Neutronium.

Entferne von irgendwo (außer von der Revenant) bis zu 3 beliebige Schaden und/oder beseitige 1 Verderbnis von einem Hausschiff.

#26 Yauter

Gib 2 Wissen aus, um Geheimen Einfluss zu erhalten.

Abbauen  : Erhalte 1 Energie und/oder 2 Wissen.

#27 Uillyria (Beide Optionen dieses Planeten sind verderbt.)

Abbauen  : Erhalte 3 Energie.

Wähle 1 Sektor. Entferne den Riss von diesem Sektor und/oder alle Schiffe der Leere (erhalte durch das Entfernen der Schiffe der Leere keine Taktiken).


#28 Geshan

Gib 1 Neutronium aus, um 1 Sektor zu wählen und bis zu 2 Verderbnis von darin befindlichen Hausschiffen zu beseitigen.

Abbauen  : Erhalte 3 Neutronium.

#29 Zakomia

Gibt 1 Wissen aus, um 3 beliebige Ressourcen zu erhalten.

Abbauen  : Erhalte 2 Material und/oder 1 Neutronium.

GEHEIME AGENDA-KARTEN

Jede Agenda enthält 1 Bedingung, die du bei der Endwertung berücksichtigst.

Persönliche Agenden

- #1 Du hast mind. 4 Fregattenkarten im Spiel.
- #2 Du hast mind. 8 Geheimer Einfluss-Karten auf deiner Hand. *Nicht im Solo-Modus.*
- #3 Du hast mind. 2 Material, mind. 2 Energie, mind. 2 Wissen und mind. 2 Neutronium. Sie dürfen sich in verderbten Abteilen befinden.
- #4 Du hast mind. 3 Kadettkarten im Spiel.
- #5 Dein Kapitän hat Rang 3.
- #6 Du befindest dich bei 4 verschiedenen Häusern mind. auf Feld 2 der Einflussleiste (Geheimer Einfluss zählt hier nicht.) *Nicht im Solo-Modus.*
- #7 Du hast mind. 5 Anweisungskarten in deinen Spielbereich ausgespielt.
- #8 Du hast mind. 6 Energie. Sie dürfen sich in verderbten Abteilen befinden.
- #9 Du befindest dich bei 1 beliebigem Haus mind. auf Feld 7 der Einflussleiste. (Geheimer Einfluss zählt hier nicht.) *Nicht im Solo-Modus.*

Flottenagenden

- #10 Auf dem Spielplan liegen mind. 4 Kampfschiffe.
- #11 Auf dem Spielplan liegen mind. 5 Archen.
- #12 Auf dem Spielplan liegen mind. 3 Raumfähren.
- #13 Auf dem Spielplan liegen mind. 4 Landefähren.

KOLONIE-WERTUNGSBEDINGUNGEN

- #1 **Dunlork**  Erhalte 1 Ansehen für jede deiner Energien, aber max. 6.
- #2 **Novaris**  Erhalte 1 Ansehen für jede deiner Kadettkarten im Spiel.
- #3 **Zenor**  Erhalte 0/2/4/6 Ansehen, falls dein Kapitän entsprechend Rang 0/1/2/3 hat.
- #4 **Fenrax**  Erhalte 1 Ansehen für jede deiner Fregattenkarten im Spiel.
- #5 **Yarvek**  Erhalte 2 Ansehen für je 4 deiner Ressourcen.
- #6 **Belitan**  Erhalte 1 Ansehen für jedes deiner Wissen, aber max. 6.
- #7 **Shiveus**  Verliere 2 Ansehen für jede Verderbnis auf deinem Fregattentableau (einschließlich der besonderen Verderbnisfelder, falls vorhanden, aber ohne die Restleere).

MITWIRKENDE

Autor und Entwicklung

Autor: Allan Kirkeby

Leiter der Entwicklung: Robin Hegedús

Entwicklung: Viktor Péter, Frigyes Schöberl

Testspiele: Jace Ravensburg

Kunst und Gestaltung

Illustrationen und Grafikdesign: Ian O'Toole

Gestaltung: Frigyes Schöberl, Robin Hegedús

3D-Design: Krisztián Hartmann

Anleitungen

Redaktion: Mihály Vincze

Grafikdesign: Attila Kerek

Lektorat (EN): Emily Blain, Hendri Adriaens

Deutsche Übersetzung und Lektorat: Janina Wittmann, Markus Jost und Malte Kühle für The Geeky Pen

Produktions- und Projektmanagement

Produktionsmanagement: Tünde Máté

Prototyp-Erstellung: Viktor Csete

Projektmanagement: Frigyes Schöberl

Kickstarter-Kampagne

Design: Albert Bochnert

Community-Management: Soma Gál, Dorka Péter

Testspiele auf Discord

Alexandros Kilikian, Marcel Dragomir, Count Canis, Dieter De Bruyne, Patrick Szpyra, Chuck Case, Daniel Trzeciak, Josh Kruger, Jordan Thomas, Jon Deale, Shelley Danielle, Lea Brit Anna Jansen, Sidd (ooba), Ian McAlpin, Ryan Beall, Arius Nahavandi, Saiful Imaan, Sean Yen, Sebastian Putze, Weronika Wojtala, Raaayden, Hendri Adriaens, Ahmad Arif Aiman, Shane Ryan, Guppy Jones, C. Shraavan Santosh, Miranda Robinson, Marcel McAlpin, Aaron Thomas, Christopher Gudde, Joy

Besonderer Dank

Adonis Maigaard Flokiou, Anders Bruun Uhrenholt Christensen, Anders Vang Pedersen, András Sohár, Aske Christiansen, Casper Hansen, Constantin Lervig, Dario Rahimic, David Kirkeby, Emil Larsen, Emil Lund, Eske Zobbe, Gabriel Kirkeby, Hanne Aya Skogberg, Jacob Blain, Jonathan Max Moltke, Jørgen Holm, Kasper Fly, Kasper Lapp, Lars Wagner, Linnea, S. E, Rützou, Mads Fløe, Magnus Karlsson, Maila Persson, Mark Elsdon, Mattie Dyrby Hansen, Max Møller, Mette Kjeldsen Riis, Michael Munk Kruse, Morten Blaabjerg, Otto Plantener Jensen, Pax Meier, Rolf Østergaard Nielsen, Róbert Zöldi-Kovács, Sigrid Stenkilde Lynæs, Simon Skov, Simon Stormes, Søren Brandborg, Thorbjørn Kaels, Troels Østergaard Nielsen, Tyge Zobbe

Ein Danke von Allan Kirkeby

An alle, die das Spiel getestet und ihr Feedback dazu gegeben haben, insbesondere an die dänische Game-Design-Community. Ein großes Dankeschön an *Mindclash* dafür, dass sie an *Revenant* geglaubt und es mit so viel Sorgfalt zum Leben erweckt haben.

SKELLIG GAMES GmbH, Parkweg 6, 35452 Heuchelheim, Deutschland, <https://www.skellig-games.de>, info@skellig-games.de

ÜBERSICHT SYMBOLE

ALLGEMEIN








-  (1.) Zyklus
-  Zugfolge
-  Person
-  Nicht im Solo-Modus
-  Fregattentableau / Besetzungstableau
-  Ansehen
-  Kadett / Besatzungsmitglied
-  Aktionsphase
-  Rücksetzphase
-  Gefechtsphase
-  Rissphase
-  Hypersprungphase
-  Besatzungsaktion
-  Bonusaktion
-  Hausmacht
-  Plättchen „Phase überspringen“
-  Besetzt (durch Besatzung)

SAMMELGÜTER

-  Beliebige Ressource
-  Gleiche Ressource
-  Material
-  Energie
-  Wissen
-  Neutronium
-  Ressourcen-Rabatt
-  Keine Ressourcenkosten
-  Taktiken
-  Rang (des Kapitäns)
-  Funddatenstein
-  Verderbnis
-  Restleere
-  Einfluss (bei beliebigem Haus)
-  Einfluss (bei gleichem Haus)

KARTEN

-  Geheimer Einfluss
-  Operationskarte
-  Kadettkarte

-  Fregattenkarte
-  Anweisungskarte
-  Radarkarte
-  Koloniekarte
-  Planetkarte
-  Defektkarte (Revenant)
-  Geheime Agenda

SCHIFFE, PLANETEN & FLOTTE

-  Fregatte (beliebige)
-  Fregatte (deine)
-  Arche
-  Kampfschiff
-  Landefähre
-  Raumfähre
-  Hausschiff (einschließlich Arche)
-  Hausschiff (ohne Arche)
-  Schiff der Leere
-  Planeteneffekt
-  Verderbter Planet-Effekt
-  Abbauen





-  Bereitstellung
-  Die Revenant
-  Schaden
-  Riss
-  Risswürfel
-  Sektor
-  Gleicher/dein Sektor
-  Beliebiger Sektor
-  Angrenzender Sektor (und dein Sektor)
-  Dem Sektor am nächsten gelegene Fregatte
-  Schutzplättchen (Revenant)
-  Schild

AKTIVITÄTEN (ALLGEMEIN)



-  Auf Hand ziehen
-  Von Hand ausspielen
-  In Spielbereich legen
-  Abwerfen/entfernen (aus Spielbereich)
-  Abwerfen (von Hand)
-  Abhandeln (Erinnerung)
-  Kopieren (einen anderen Effekt)

AKTIVITÄTEN (SPEZIFISCH)

-  Aktivieren (Fähigkeit / Bonusaktion)
-  Taktiken erhalten
-  Taktiken zurücksetzen
-  Einfluss erhalten
-  Einfluss verlieren
-  Rang erhöhen
-  Verderbnis erhalten
-  Verderbnis von verderbtem Schiff erhalten
-  Verderbnis von verderbtem Planeteneffekt erhalten
-  Verderbnis beseitigen
-  Operationsaufkommen
-  Angriff
-  Zusätzlichen Schaden verursachen
-  Manöver
-  Zusätzliche Bewegung
-  Vorsichtig bewegen
-  Schiff der Leere zerstören
-  Alle Schiffe der Leere abwerfen (keine Taktiken erhalten)
-  Schadensmarker entfernen
-  Hausschiff einsetzen
-  Raumfähre auf Radar legen

-  Zugfolge ändern
-  Radarvorteile erhalten
-  Geheimen Einfluss aufdecken
-  Säubern (Bonusaktion)

FÄHIGKEITEN

-  Direkt nach Auslöser
-  Direkt vor Auslöser

DIE SIEBEN HÄUSER

-  Dunlork
-  Novaris
-  Zenor
-  Fenrax
-  Yarvek
-  Belitan
-  Shiveus

IM SOLOMODUS

-  Verderbtes Besatzungsmitglied
-  Vorbote (verderbter Kapitän)
-  Verderbter Einfluss
-  Verderbtes Haus-Karte
-  Verderbte Taktiken



MINDCLASH
GAMES



SKELLIG
GAMES