



KRIEGSTECHNOLOGIEN (rot)

HYLAR V ASSAULT LASER	DEEP SPACE CANNON	AUTOMATED DEFENSE TURRETS	MAGEN DEFENSE GRID	DURANIUM ARMOR	ASSAULT CANNON	GRAVITON NEGATOR	WAR SUN
(Hylar V Angriffslaser)	(Raumkanone)	(Automatische Verteidigungstürme)	(Magen-Verteidigungsnetz)	(Duranium-Panzer)	(Angriffskanone)	(Schwerkraft-Negator)	(Kampfsterne)
Voraussetzung:	Voraussetzung:	Voraussetzung:	Voraussetzung:	Voraussetzung:	Voraussetzung:	Voraussetzung:	Voraussetzung:
[keine]	HYLAR V ASSAULT LASER	HYLAR V ASSAULT LASER	DEEP SPACE CANNON	DEEP SPACE CANNON	AUTOMATED DEFENSE TURRETS AND CYBERNETICS	ASSAULT CANNON OR DACXIVE ANIMATORS	DEEP SPACE CANNON AND SARWEEN TOOLS
Alle deine Kreuzer und Zerstörer erhalten einen Bonus von + 1 auf alle Kampfwürfe.	Gegnerische Flotten in Systemen benachbart zu Planeten mit deinen PDS befinden sich in Reichweite deiner PDS.	Alle deine Zerstörer bekommen +2 auf den Kampfwert und erhalten einen zusätzlichen Würfel für Anti-Jäger Sperrfeuer.	Alle deine PDS erhalten bei jedem Würfelwurf und Bodentruppen auf einem Planeten mit PDS nur bei einer Invasionsschlacht + 1 auf alle Kampfwürfe.	Der Spieler darf am Ende jeder Kampfrunde eine eigene Einheit reparieren.	Vor einer Raumschlacht können deine beteiligten Schlachtschiffe je einmal feuern. Der Gegner muss deine Treffer ohne die Möglichkeit eines Gegenfeuers sofort einstecken.	Deine Schlachtschiffe können Planeten mit PDS bombardieren und deine Jäger an einer Invasionsschlacht teilnehmen. Überlebende Jäger kehren ins All zurück, sie können niemals die Kontrolle über einen Planeten übernehmen.	Du bist berechtigt, Kampfsterne herzustellen.



ANTRIEBSTECHNOLOGIEN (blau)

ANTIMASS DEFLECTORS	XRD TRANSPORTER	GRAVITY DRIVE	MANEUVERING JETS	TYPE IV DRIVE	LIGHT / WAVE DEFLECTOR	ADVANCED FIGHTERS	FLEET LOGISTICS
(Antimaterie-Deflektoren)	(XRD-Transporter)	(Gravitations-Antrieb)	(Manöviertüsen)	(Typ IV-Antrieb)	(Licht- / Wellen-Schirm)	(Fortgeschrittene-Jäger)	(Flotten-Logistik)
Voraussetzung:	Voraussetzung:	Voraussetzung:	Voraussetzung:	Voraussetzung:	Voraussetzung:	Voraussetzung:	Voraussetzung:
[keine]	ANTIMASS DEFLECTORS	ANTIMASS DEFLECTORS	XRD TRANSPORTERS	XRD TRANSPORTERS AND NEURAL MOTIVATOR	XRD TRANSPORTERS AND MAGEN DEFENSE GRID	TYPE IV DRIVE	GRAVITON NEGATOR
Alle deine Schiffe können durch Asteroidenfelder hindurchfliegen, ihre Bewegung aber niemals in einem Asteroidenfeld beenden.	Alle deine Transporter erhalten +1 Bewegung.	Beim Hinausfliegen aus einem Gravity Rift muss nicht gewürfelt werden. Schiffe die ihre Bewegung angrenzend zu einem Gravity Rift oder Wurmloch beginnen erhalten +1 Bewegung.	Gegnerische PDS, die Ihre Schiffe ins Visier nehmen, erhalten -1 auf alle Kampfwürfe oder -2, bei angrenzenden Systemen. Außerdem erhältst Du -1 auf alle Raum-Minen Würfel-Ergebnisse und Ihre Schiffe müssen nicht anhalten, wenn Sie einen Ionen-Sturm betreten.	Alle deine Kreuzer und Schlachtschiffe erhalten einen zusätzlichen Bewegungspunkt.	Deine Schiffe können auf ihrem Weg zum aktivierten System ohne Behinderung durch Systeme mit gegnerischen Schiffen hindurchfliegen.	+ 1 auf alle Kampfwürfe. Deine Jäger können sich ohne Unterstützung durch Transporter oder Raumwerften mit 2 Bewegungspunkten bewegen. Gegnerische Schiffe können nicht durch Systeme hindurch fliegen, in denen sich deine Jäger aufhalten. Jeder Jäger, der deine Jäger-Kapazität in einem System übersteigt, wird bei deinem Flotten-Versorgungslimit mitgezählt.	In deinem Spielerzug kannst Du anstelle der üblichen einen Taktischen Aktion auch nacheinander zwei Taktische Aktionen durchführen.



BIOTECHNOLOGIEN (grün)

STASIS CAPSULES <small>(Stasiskapseln)</small> Voraussetzung:	CYBERNETICS <small>(Kybernetik)</small> Voraussetzung:	NEURAL MOTIVATOR <small>(Nervenstimulans)</small> Voraussetzung:	DACXIVE ANIMATORS <small>(Dacxive Animatoren)</small> Voraussetzung:	NEURAL COMPUTING <small>(Neurale Computer)</small> Voraussetzung:	X-89 BACTERIAL WEAPON <small>(X-89 Bakterienwaffe)</small> Voraussetzung:	GEN SYNTHESIS <small>(Gensynthese)</small> Voraussetzung:	HYPER METABOLISM <small>(Hyper Metabolismus)</small> Voraussetzung:
ENVIRO COMPENSATOR	STASIS CAPSULES OR ANTIMASS DEFLECTORS	STASIS CAPSULES OR MICRO TECHNOLOGY	NEURAL MOTIVATOR	NEURAL MOTIVATOR	TRANSIT DIODES OR ASSAULT CANNON	CYBERNETICS	GEN SYNTHESIS
Deine Kreuzer und Schlachtschiffe können je eine Bodentruppe befördern.	Alle deine Jäger erhalten einen Bonus von + 1 auf alle Kampfwürfe.	In jeder Status-Phase erhältst du eine zusätzliche Aktionskarte.	Wenn du eine Invasionsschlacht gewinnst, würfeln einmal für jede vernichtete Bodentruppe (eigene und gegnerische): Bei einem Ergebnis von 6 oder mehr platziere auf dem Planeten eine Bodentruppe aus deinem Vorrat.	Die Kosten für neue Technologien sinken um 2.	Anstatt einen Planeten zu bombardieren, kannst du auch die folgende Option nutzen: Deine Schlachtschiffe oder Kampfsterne vernichten sofort alle Bodentruppen auf dem Planeten. Allerdings musst Du danach zur Strafe alle deine Aktionskarten abwerfen.	Alle deine Bodentruppen erhalten bei einer Invasionsschlacht + 1 auf alle Kampfwürfe. Immer, wenn eine deiner Bodentruppen in einem Kampf vernichtet wurde, würfeln einmal: Bei 5 oder mehr bleibt die Bodentruppe verschont und kommt statt dessen auf einen Planeten in deinem Heimatsystem.	In jeder Statusphase ein Befehls-Chip extra. Außerdem kannst Du, bevor Du eine neue Aktionskarte ziehst, eine Aktionskarte von deiner Hand abwerfen und dadurch eine zusätzliche Aktionskarte ziehen.



ALLGEMEINE TECHNOLOGIEN (gelb)

ENVIRO COMPENSATOR <small>(Produktions-Erhöhung)</small> Voraussetzung:	TRANSFABRI-CATION <small>(Verschrottung)</small> Voraussetzung:	SARWEEN TOOLS <small>(Sarween-Maschinen)</small> Voraussetzung:	MICRO TECHNOLOGY <small>(Mikro-Technoloaie)</small> Voraussetzung:	NANO TECHNOLOGY <small>(Nano-Technoloaie)</small> Voraussetzung:	INTEGRATED ECONOMY <small>(Wirtschaftlicher Fortschritt)</small> Voraussetzung:	TRANSIT DIODES <small>(Transit-Dioden)</small> Voraussetzung:	GRAVITON LASER SYSTEM <small>(Schwerkraft-Lasersystem)</small> Voraussetzung:
[keine]	[keine]	ENVIRO COMPENSATOR	SARWEEN TOOLS OR STASIS CAPSULES	MICRO TECHNOLOGY	MICRO TECHNOLOGY AND CYBERNETICS	DACXIVE ANIMATORS OR LIGHT / WAVE DEFLECTOR	DEEP SPACE CANNON
Die Produktionskapazität deiner Raumwerften wird um 1 erhöht.	Ein Spieler darf Einheiten zu Beginn seiner Einheiten-Bauphase verschrotten. Für jede verschrottete Einheit, die kein Flieger oder Bodentruppe ist, erhält er 1 Handelsgut.	Wann immer Du in einer deiner Raumwerften Einheiten produzierst, steht dir ein zusätzlicher Ressourcen-Punkt zur Produktion von Einheiten zur Verfügung.	Immer wenn Du Handelsgüter aus deinen Handelsabkommen erhältst, dann erhältst du für jedes deiner aktiven Handelsabkommen ein extra Handelsgut.	Deine Schlachtschiffe und Kampfsterne können nicht mehr das Ziel von gegnerischen Aktionskarten sein. Außerdem erhältst Du Planetenkarten immer unverbraucht. Alle Ressourcen sind somit wieder sofort verfügbar.	Wenn Du in Deinen Raumwerften neue Einheiten produzierst, kannst du sie auch in ein aktiviertes Nachbarsystem platzieren, sofern leer oder befreundet. Gilt auch für PDS und Boden-truppen, die auf einen freundlichen Planeten in einem aktivierten Nachbarsystem gesetzt werden können.	Anstatt in der Aktions-Phase eine der üblichen Spieleraktionen durchzuführen, kannst du stattdessen einen Befehls-Counter aus deinem Strategie-Pool ausgeben, um sofort bis zu vier Bodentruppen von einem deiner Planeten auf einen beliebigen anderen Planeten unter deiner Kontrolle zu versetzen.	Wenn Dir für ein PDS ein Kampfwurf misslingt, kannst Du ihn einmal wiederholen.