

LISTE DER FERTIGKEITEN — PHASEN I - VII

Fertigkeiten der Stufe 3/2 beinhalten immer auch die Fertigkeiten der Stufe 2/1.

ALARM 1: Aktiviere am Ort dieser Karte, nachdem der Gegner ihn als Zielort seiner Mission benannt hat, bis zu 2 passive Karten. Davon ausgenommen sind enttarnte Agenten, das *Depot* sowie die eingesetzte Karte. Letztere kann bis zu deinem Abschnitt Reaktivierung nicht wieder ⓪ werden.

ALARM 2: Wie bei 1, du kannst jedoch 3 passive Karten ⓪.

ANTIHYPNO(TIN) 1: Hebt Wirkung eines Hypnos, Hypnostrahlers, *Psychostrahlers* oder Suggestors auf.

ANTIHYPNO(TIN) 2: Wie bei 1, die Einheit wird dazu wieder ⓪, kann aber Antihypno(tin) in diesem Kampf nicht erneut einsetzen.

BODENKAMPF 1: +1 Angriffs- oder Verteidigungswert (Selbst).

BODENKAMPF 2: +2 Angriffswert oder +2 Verteidigungswert oder +1 Angriffs- und Verteidigungswert (Selbst).

DESINTEGRATION 1: Ein im Kampf ausliegendes Zubehör Einheit des Gegners wird entfernt und verdeckt zuoberst auf die entsprechende Materiequelle gelegt (gilt nicht für fest zugeordnetes Zubehör) ODER Person mit dieser Fertigkeit kann im Bodenkampf nach Kampfaufstellung mit einer anderen Einheit die Kampfpaarung tauschen und wird anschließend wieder ⓪, kann aber DESINTEGRATION in diesem Kampf nicht erneut einsetzen.

DESINTEGRATION 2: Ein im Kampf ausliegendes Zubehör Einheit des Gegners wird entfernt, verdeckt zuoberst auf die entsprechende Materiequelle gelegt und die Quelle anschließend gemischt (gilt nicht für fest zugeordnetes Zubehör).

EIGENFREQUENZABSORBER: Hebt die Wirkung aller gegnerischen *Kompensatorpeiler* für dieses Schiff auf.

FLOTTENKOMMANDO 1: +1 Angriffs- oder Verteidigungswert für alle eigenen im Raumkampf ausliegenden Schiffe in dieser Raumkampfrunde. Die Person mit dieser Fertigkeit muss sich dazu in einem der aufgestellten Schiffe befinden. Nur eine Person kann pro Kampfrunde die Fertigkeit FLOTTENKOMMANDO einsetzen.

FLOTTENKOMMANDO 2: +1 Angriffs- und Verteidigungswert oder +2 Angriffswert oder +2 Verteidigungswert für alle eigenen im Raumkampf ausliegenden Schiffe in dieser Raumkampfrunde (die Person mit dieser Fertigkeit muss sich dazu in einem der aufgestellten Schiffe befinden) ODER Tarnwert +1 für das diese Person transportierende Schiff. Nur eine Person kann pro Kampfrunde die Fertigkeit FLOTTENKOMMANDO einsetzen.

GALAKTISCHE RÄTSEL 1 bzw. 2: Einheit steuert 1 bzw. 2 Punkt(e) zum Ausspielen eines Galaktischen Rätsels bei, sofern sie in diesem Zug an keiner Mission beteiligt war. (Kann nur in deinem Abschnitt Ausbau eingesetzt werden). Kann nicht durch *Hypnoschulung* erhöht werden.

Anmerkung: Die meisten Galaktischen Rätsel haben Galaktische Rätsel 3 oder 4 als Prämisse. Zum Ausspielen eines Galaktischen Rätsels ist es deshalb notwendig, mehrere Einheiten mit dieser Fertigkeit an einem Ort zu haben und die Fertigkeiten zu kombinieren.

GIFT: Wird nach Bestimmung der Kampfwerte eingesetzt. Vernichtet die gegnerische Einheit in Kampfpaarung, wenn dein Angriffswert größer oder gleich dem Verteidigungswert der gegnerischen Einheit ist. Nicht gegen Einheiten vom Volk Roboter einsetzbar. (Selbst)

HYPNO 1: 1 Person wird ⓪.

HYPNO 2: 1 Einheit wird ⓪.

HYPNOBLOCK: Einheit ist immun gegen die Effekte von Hypnos, Suggestoren, *Psychostrahler*, Hypnostrahler und Telepathen. Verhindert *Gehirnwäsche*. (Selbst)

INITIATIVE 1: 1 zusätzliche Mission auf der Seite der 1. Mission (bzw. der geopferten Mission) für Schiffe und Einheiten (einschl. Zubehör) am Ort und der Loyalität dieser Karte, sofern diese Karten in diesem Zug noch keine Mission ausgeführt haben ODER ziehe für eine Mission auf gleicher Seite eine neue Aktionskarte bei der Bestimmung des Missionszieles. Das Opfern einer Mission ist mit Initiative nicht möglich! (Wird in deinem Zug vor einer Mission eingesetzt, bzw. direkt nach Bestimmung des Missionszieles zu dessen Änderung).

Anmerkung: Jede Einheit kann pro Spielzug an einer Abwehrmission und an einer weiteren, anderen Mission teilnehmen!

INITIATIVE 2: 1 zusätzliche Mission auf der Seite der 1. Mission (bzw. der geopferten Mission) für Schiffe und Einheiten (einschl. Zubehör) der Loyalität dieser Karte, sofern diese Karten in diesem Zug noch keine Mission ausgeführt haben. Das Opfern einer Mission ist mit Initiative nicht möglich! (Wird in deinem Zug vor einer Mission eingesetzt, bzw. direkt nach Bestimmung des Missionszieles zu dessen Änderung).

INNERE SICHERHEIT 1: Wird nach dem Kampf vor der Reduzierung eingesetzt. Du kannst aussuchen, welcher Kartentyp und welche Karte bei dir reduziert wird. Du musst allerdings einen Kartentyp wählen, der auch reduziert werden kann.

INNERE SICHERHEIT 2: Wie bei 1, du kannst jedoch auch Schiffe und deren Zubehör auswählen.

KOORDINATEN VON SOL 1/2: Gegnerischer Spieler erhält direkt nach deiner erfolgreichen Agentenmission auf seinem Pro-Ort -1 / -2 Punkte für Koordinaten von Sol, sofern der Agent in dieser Runde noch keine Punkte für Koordinaten von Sol durch einen Sender übermittelt hat. Muss sofort nach Rückkehr des Agenten eingesetzt werden. Kann nicht durch *Hypnoschulung* erhöht werden. Die Koordinaten von Sol können von einem Agenten mit dieser Fertigkeit aber auch als Nachricht durch einen Sender (im Abschnitt Mission) übermittelt werden, wobei nur der eingesetzte Sender ⓪ wird, nicht jedoch der Agent.

LINEARANTRIEB: Schiff ist immun gegen *Fehltransition* und kann keine *Nahtransition* oder *Nottransition* durchführen.

MATERIEUMWANDLER 1: 1 Zubehör Einheit wird ⓪ (gilt nicht für fest zugeordnetes Zubehör).

MATERIEUMWANDLER 2: 1 Zubehör Einheit wird vernichtet (gilt nicht für fest zugeordnetes Zubehör) oder 1 Zubehör Ort/Planet (nicht *Arkon I* / *Robotregent* / *äußerer Festungsring* / *innerer Festungsring* / *Tiefseekuppel*) wird im Bodenkampf ⓪.

MEDIZIN 1: Hebt im Bodenkampf die Vernichtung einer aktiven Person (einschließlich Zubehör) auf (nicht jedoch auf Volk Roboter und auf sich selbst anwendbar), die Person wird ⓪.

MEDIZIN 2: Hebt im Bodenkampf die Vernichtung einer aktiven Truppe (einschließlich Zubehör) auf (nicht jedoch auf Volk Roboter und auf sich selbst anwendbar), die Truppe wird ⓪ und die Karte mit dieser Fertigkeit wird verdeckt zuoberst auf die entsprechende Materiequelle gelegt.

MUTANTENKORPS 1: In der Mission können beliebig viele Mutantenfertigkeiten eingesetzt werden, wenn diese Karte daran beteiligt ist.

MUTANTENKORPS 2: Wie bei 1 UND 1 Mutant kann, nachdem er durch Einsatz einer seiner Mutantenfertigkeiten ⓪ wurde, wieder ⓪ werden. Er kann allerdings in diesem Kampf keine seiner Fertigkeiten mehr einsetzen. Wirkt nicht auf enttarnte Agenten.

ORTER 1: Tarnwert -1 für eine aktive Flotte oder Truppe.

ORTER 2: Tarnwert -1 für ein(e) aktive(s) Raumschiff oder Person.

Anmerkung: Zu den Orten gehören im Sinne dieses Spiels auch Frequenzseher, Lauscher, Peiler und Teleoptiker.

RAUMKAMPF 1: +1 Angriffs- oder Verteidigungswert für transportierendes Schiff.

RAUMKAMPF 2: +1 Angriffs- und Verteidigungswert, oder +2 Angriffswert oder +2 Verteidigungswert für transportierendes Schiff.

RAUMKAMPF 3: Es können 3 Punkte auf den Angriffs- und/oder Verteidigungswert des transportierenden Schiffes verteilt werden.

Anmerkung: Raumschiffe können nur von 1 Einheit mit Raunkampf-Fertigkeit modifiziert werden, Flotten von mehreren.

ROBOTIK 1: Modifiziert den Tarn- oder Verteidigungswert einer Einheit vom Volk Roboter (jedoch nicht Fahrzeug) um 1.

ROBOTIK 2: Modifiziert den Tarn-, Angriffs- oder Verteidigungswert einer Einheit vom Volk Roboter (jedoch nicht Fahrzeug) um 1.

ROTES UNIVERSUM +1/+2: Liefert 1 bzw. 2 Punkte für das Unterspielsystem „Rotes Universum“ in den Phasen VI und VII. Die Karte darf dazu in diesem Zug an keiner Mission beteiligt gewesen sein. Kann nur in deinem Abschnitt Ausbau eingesetzt werden. Die erzielten Punkte werden auf der *Hilfskarte 6 - Rotes Universum* festgehalten. Ist trotz roter Schrift keine Mutantenfertigkeit. Kann nicht durch *Hypnoschulung* erhöht werden.

SONDIERUNG: 1 oder 2 Sondierungspunkte (je nach Ort) nach erfolgreicher Agentenmission auf dem Sondierungsort, sofern der Agent in dieser Runde noch keine Sondierungspunkte durch einen Sender übermittelt hat. Muss sofort nach Rückkehr des Agenten und dem Ausladen auf einem Pro-Ort eingesetzt werden. Die Sondierungspunkte können von einem Agenten mit dieser Fertigkeit aber auch als Nachricht durch einen Sender (im Abschnitt Mission) übermittelt werden, wobei nur der eingesetzte Sender **U** wird, nicht jedoch der Agent.

SPÄHER 1: Wird im Bodenkampf während der Kampfaufstellung gespielt, wenn diese Einheit bereits in einer Kampfpaarung ausliegt: Der Gegner muss dir in dieser Kampfunde (ggf. auch mehrfach) sämtliche den gegnerischen Einheiten zugeordneten Zuhörer nennen, auch, bevor du deine Einheiten dagegen legst.

SPÄHER 2: Sieh dir von einer zugänglichen Materiequelle eines beliebigen Spielers die beiden obersten Karten an und lege sie in gleicher Reihenfolge zurück. Kann jederzeit im eigenen Zug, jedoch nicht im Abschnitt Reaktivierung eingesetzt werden.

SPIONAGE 1/2: Tarnwert +1/+2 während einer Agentenmission oder einer Abwehrmission (selbst).

STRUKTURKOMPENSATOR: Der Effekt des *Strukturkompensators* ist bereits in die Tarnung des Schiffes eingearbeitet.

SUGGESTOR 1: 1 Person wird **U**.

SUGGESTOR 2: 1 Einheit wird **U**.

TELEKINET(IN) 1: 1 Zubehör Einheit wird **U** (gilt nicht für fest zugeordnetes Zubehör).

TELEKINET(IN) 2: 1 Zubehör Einheit wird **U** oder **U** oder vernichtet (gilt nicht für fest zugeordnetes Zubehör).

TELEPATH(IN) 1: Tarnwert -1 für eine aktive Einheit.

TELEPATH(IN) 2: Wird eingesetzt, wenn der Gegner eine Mission zu deinem Ort ankündigt, an dem sich der Telepath 2 aufhält. Du darfst dir die Kartenhand des Gegners anschauen.

TELEPORTER(IN) 1: +3 Verteidigungswert selbst (wird nach Bestimmung der Kampfwerte eingesetzt) ODER Tarnwert +1 für 1 aktive Person und ihn selbst ODER kann zu Beginn des Raumkampfes mit 1 Person im selben Schiff an Bord eines aktiven gegnerischen Raumschiffes springen, wird dann **U** und es kommt zum Bodenkampf. Es wird nur 1 Kampfunde ausgetragen (ohne Einsatz von Planetenboni und Zubehör: Ort/Planet). Kommt es zum Durchbruch, wird das Raumschiff **U** oder 1 Zubehör Schiff reduziert. Ansonsten kehren er und seine Begleiter, sofern er noch **U** ist, zum Ausgangsschiff zurück und werden **U**. Wird er vernichtet, so auch die ihn begleitenden Personen.

TELEPORTER(IN) 2: +5 Verteidigungswert selbst (wird nach Bestimmung der Kampfwerte eingesetzt) ODER Tarnwert +1 für 2 aktive Personen und ihn selbst ODER Sprung auf ein gegnerisches Raumschiff wie bei 1, jedoch mit 2 Personen.

TELEVISOR: In diesem Raumkampf haben alle angreifenden Schiffe eine Tarnung von A. Die Tarnung kann auch nicht durch Zubehör, Ereignisse oder Spezialeffekte erhöht werden. Wird nach Kampfaufstellung vor Bestimmung der Tarnwerte eingesetzt, sofern sich die Einheit mit dieser Fertigkeit in einem der aufgestellten Schiffe befindet.

ÜBERLAPPUNGSFRONT 1/2: Karte steuert 1 bzw. 2 Punkte zum Auspielen einer Karte bei, die eine bestimmte Mindestpunktzahl dieser Fertigkeit benötigt. Die Karte darf dazu in diesem Zug an keiner Mission beteiligt gewesen sein. Kann nur in deinem Abschnitt Ausbau eingesetzt werden. Kann nicht durch *Hypnoschulung* erhöht werden.

Anmerkung: Meist benötigt man 4 oder 5 Punkte als Prämisse. Zum Auspielen der entsprechenden Karte ist es deshalb notwendig, mehrere Karten (z.B. Einheiten, Schiffe usw.) mit dieser Fertigkeit am gleichen Ort zu haben und die Fertigkeiten zu kombinieren.

VERHANDLUNG 1: Wird vom Verteidiger im Bodenkampf (nicht während einer Abwehrmission) nach Kampfaufstellung in der 1. Kampfunde eingesetzt: Es werden sofort von sämtlichen Kampfpaarungen die Tarnwerte ermittelt. Gegnerische Einheiten, die keine positive Tarndifferenz besitzen, sowie sämtliche Eskorten, müssen sich sofort zurückziehen. Dafür werden alle eigenen Einheiten am diesem Ort **U**. Dieser Ort kann in diesem Zug auch nicht mehr Ziel einer gegnerischen Mission sein. Gegnerische Einheiten mit positiver Tarndifferenz brechen durch.

VERHANDLUNG 2: Wie bei 1, nur werden die eigenen Einheiten nicht **U** (außer die Person mit dieser Fertigkeit).

WIRTSCHAFT 1: Wenn die Karte sich am Ort einer GCC, eines Handelsstützpunktes oder am Ort von *Terrania* befindet und dafür **U** wird, muss keine Karte abgeworfen werden (Wird in deinem Abschnitt Materiequelle eingesetzt).

Anmerkung: GCC steht für "General Cosmic Company".

WIRTSCHAFT 2: Wenn die Karte für die GCC, den Handelsstützpunkt oder für *Terrania* **U** wird, muss keine Karte abgeworfen werden. Die Karte muss dazu nicht am selben Ort sein (Wird in deinem Abschnitt Materiequelle eingesetzt).

WISSENSCHAFT 1/2: Einheit steuert 1 bzw. 2 Punkte zum Auspielen einer Karte bei, die eine bestimmte Mindestpunktzahl dieser Fertigkeit benötigt.

ZELLAKTIVATOR: Immun gegen Gift / Infektionen.

ZÜNDER 1: Vernichtet im Bodenkampf eine aufgestellte Person oder ein Zubehör Einheit oder im Raumkampf ein aufgestelltes Raumschiff. Vernichtung des Raumschiffes kann durch Ausweichmanöver und durch kritische Treffer aufgehoben werden.

ZÜNDER 2: Vernichtet im Raum- oder Bodenkampf ein Zubehör Ort (nicht jedoch: *Festung / Festung der 6 Monde / Arkon I / Robotregent / äußerer Festungsring / innerer Festungsring / Gom / Hyper-Euphorie / Nonus-Pest / Robotmücken / Tiefseekuppel / Galaktischer Zoo / Mirsal II*) oder im Bodenkampf eine aufgestellte Einheit.