

GALACTIC DESTINY



POLITIK
DEUTSCHE REGELN

Widmung

Αἰολίην δ' ἔς νῆσον ἀφικόμεθ'· ἔνθα δ' ἔναιεν

Αἴολος Ἰπποτάδης, φίλος ἀθανάτοισι

θεοῖσιν, πλωτῆ ἔνι νήσῳ· πᾶσαν δέ τέ μιν

πéρι τείχος χάλκεον ἄρρηκτον, λισσὴ δ'

ἀναδέδρομε πέτρη.

--Homer, *The Odyssey*

Danke

Von Richard: An Homer den Griechen - nicht das gelbe Karnickel - dafür, daß er der Welt gezeigt hat, was epische Literatur ist. An Odysseus als Vorbild für jeden Mann, trotz Rock und Sandalen. Jeder, der sich Kalypso mit einem Floß entziehen kann, verdient höchsten Respekt. An Dr. Richard Unger, geistiger Mentor, Inspirator und Demiurg für meinen aktuellen Größenwahnsinn.

Ohne sein gutes Beispiel in meinem Leben wäre mir nie der Gedanke an ein Spiel um galaktische Verseuchung und tyrannische Vorherrschaft gekommen.

Von Jonathan: An meine Mutter und meinen Vater, die immer weit mehr als ihre bloße Verpflichtung geleistet haben, um mich und mein Leben zu unterstützen. An meine Brüder Lee und Evan: Ihre vielen Schläge, als ich noch klein war, haben mich für meinen Lebensweg gestärkt. Als intellektuelle Vorbilder waren sie eine Inspiration für mein Leben.

Von Wayne: An meine Frau Julie und meine Kinder Connor, Madison und Benjamin (Jammer). Für ihr Verständnis meiner Art einer Midlife-Krise: Die Gründung einer Spiele-Firma zusammen mit drei Mitt-Zwanzigern. An meine gesamte Familie für ihre Unterstützung; meine Eltern, meine liebevollen Schwestern und Brüder.

Von Elegwen: An meine Mutter Joan und Schwester Haley - eure Unterstützung ist endlos. An alle meine Freunde in Galway, besonders 76 und 67 - es geht doch nichts über irische Spieler! An Ford dafür, daß er mich in die wundervolle Welt der Spiele eingeführt hat. An alle, die ich auf Reisen getroffen habe und an den Orten, an die ich gereist bin, an den Geist der Welt. Oh ja, und auch an Jesus ...

Besonderer Dank

David Gasson; Margaret & William Young; Randy & Eleni Pulis, Nicholas, Alexia, Christian, John; Frank & Joanne Mauro; Lois Forbes; Bruna Vitale; Dan & Cheryl Mauro; Jeffrey Pulis; Joanne Pulis

Herausgeber:

Golden Laurel Entertainment

Autoren & Produktion:

Jonathan Mauro
Elegwen Ó Maoileóin
Richard Pulis
Wayne Pulis

Illustrationen: Marcel Chenier

Grafische Gestaltung:

Tristan Noone
Wayne Pulis
Richard Pulis

Testspieler: Mike Brennan; Blaise R. Cowans; Mike Craughwell; Brian Devaney; "Evil" Brian Dolan; Niamh Dolan; Charles Dunne; Dov; Donal Fallon; Jon Heard; Hojo; Pól MacFhionnghaile; Keith McNamera; Ken Metcalf; Anita Murray; Podge Murphy; Yolande O'Brien; Dan Rothery; Brian Shuster; Lisa Smedman; Tony Smevychynski; Fabian Stohl; Dave Strutt; Nick Zakus; Brett Price.

GLE möchte der NASA und dem Hubble Heritage and Space Telescope Science Institute für ihre großartige Arbeit und das Bild der Feuerradgalaxis M51 danken.

Ein besonderes Dankeschön an Imperial Hobbies, die Galway Fansci Gaming Society, UBC

Wargamers und die Trumpeter Tabletop Gaming Society für all ihre Hilfe, ihren Enthusiasmus und ihre Unterstützung.

An Dave Strutt bei Imperial Hobbies, seine Ermunterung, Unterstützung, Testspiele und oratorischen Monologe verdeutlichten das Potenzial dieses Spiels, das wir uns erträumten.

An alle unsere Fans, die unsere Spiele gespielt haben und sie mögen. Wir hoffen, daß euch dieses Spiel gefällt und daß wir noch weitere spannende und denkwürdige Spiele machen werden.

Credits für die revidierten Regeln:

Regelschreiber: Richard Pulis

Grafische Gestaltung: Richard Pulis

Herausgeber:

Jonathan Mauro
Wayne Pulis
Nick Zakus

Deutsche Regeln: Ferdinand Köther

Testspieler: Peter Evensen; Aaron Bianco; Joshua Ingram; Doug Liep; Daniel Lewis; Mark Sellmeyer; Geoff Speare; Jame Leroy Virnich, Kevin Rohrer, Chris Davis, Alessio Serafini, Mike Mitchell, Toby Falconer and Robert Braddock.

© 2007,2008 Golden Laurel Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle Handelsmarken sind Eigentum von Golden Laurel Entertainment Inc. Galactic Destiny™ und GLE™ sind kanadische Handelsmarken

Version 2.1b beta 1.2 (Deutsch)

Inhaltsverzeichnis

Spielziel	4	Der Spielablauf	13	Sektorfähigkeiten	23
Spielmaterial	4	1) Die Galaxisphase	13	Ministerfähigkeiten	24
Spielaufbau	4	Utensilien erhalten	14	Korrumpierte Ministerfähigkeiten	24
Der Spielplan	5	2) Die Senatsphase	14	Geschichte und Legende	25
Die Kartenstapel	5	Vorschläge	14	Die Erste Republik ...	25
Die Spieler	5	Die Aufgaben des Senats	14	Die Ke'Ras tauchen auf ...	25
Die Fähigkeitskarten	5	Der Premierminister und seine Pflichten	14	Die Jahre nach dem Verschwinden ...	26
Die Aktionskarten	5	Steuern	15	Die Wiederkehr ...	26
Die Ereigniskarten	5	Partei mit gutem Ansehen	15	Der Aufschwung der Zweiten Republik ...	26
Gleichstände bei Konflikten	5	Abstimmung über die Republikflotte	15	Die Parteien	27
Die Sektorkarten	6	Senatsabstimmungen	15	Grüne Spiral Partei (GSP)	27
Die Senatkarten	6	Stimmstärke	15	Schwarze Eisen Partei (BIP)	27
Die Utensiliencounter	6	Stimmpotential	15	Partei des Volkes (PoP)	27
Die Kontrollmarker	6	Wahlen!	16	Transzendente Verstandespartei Verstand (TMP)	28
Die Korruptions-/Schattenmarker	6	Vorschlagsliste	16	Koalition der Stabilität (CoS)	28
Die Sektoren-/Verseuchungsmarker	6	<i>Pakt zur Verteidigung der Heimat</i>	16	Pragmatische Zukunftspartei (PPF)	28
Die Flotten	6	<i>Freies Handelsabkommen</i>	16	Die Rassen	29
Die Parteiblätter	6	<i>Komitee zur Wahrung der Demokratie</i>	16	Die Menschen	29
Ein Sektor	6	<i>Gremium zur Mobilisierungskontrolle</i>	16	Die Jur	29
Utensiliensymbole	6	<i>Konsulat für Freie Rede und Erziehung</i>	16	Die Ajira	30
Handlimit	6	Strafverfolgungen	17	Die Qera	30
Sektorverteidigung	7	3) Die Intrigenphase	17	Die Tumba	31
Die Demographiesymbole	7	Invasionen erklären	17	Die Shorem	31
Sonderfähigkeitssymbole	7	<i>Die Karte „Finte“</i>	18		
Die Sektorennummer	7	<i>Invasionen durchführen</i>	18		
Utensilien	7	<i>Bonuspunkte im Kampf</i>	18		
Bewegung Auf Dem Spielplan	7	<i>Sieg und Rückzug</i>	19		
Korruptionsmarker	8	<i>Mehrere Seiten in einem Kampf</i>	19		
Korruption durch Invasionen	8	<i>Kampf gegen die Verseuchung</i>	19		
Korruption durch Vertrags- und		<i>Kampfverluste</i>	19		
Gesetzesbruch	8	<i>Flottenbewegung</i>	19		
Schattenmarker	8	<i>Admirale als Verluste</i>	19		
Die Kosten des Bösen	9	Die republikanische Flotte	20		
Die Gaben der Finsternis	9	<i>Wahlkämpfe erklären</i>	20		
Attentate	9	<i>Wahlkämpfe durchführen</i>	20		
Schattenmarker und Attentate	10	<i>Flotten kaufen und Senatoren anwerben</i>	21		
Das Spiel auf den Punkt gebracht	10	Die Rebellion	21		
Regeldiskussionen	10	Eine Rebellion erklären	22		
Sieg!	10	Vorteile einer Rebellion	22		
Niederlage!	10	Der Preis der Rebellion	22		
Siegbedingungen	10	Frieden schließen	22		
Niederlagebedingung	10	Weitere Regeln	22		
Der Verseuchungswurf	11	Sektorfähigkeiten	22		
Vereinbarungen und Senatsgesetze	11	Ministerfähigkeiten	22		
Würfeln	12	Fähigkeiten der Senatoren	23		
Explodierende 6	12	<i>Attentäter (Assassin)</i>	23		
Karten spielen	12	<i>Atheist (Atheist)</i>	23		
Karten Zeitfenster	12	<i>Religionsanhänger (Believer)</i>	23		
Kartenpriorität	12	<i>Schlächter (Butcher)</i>	23		
Der Geist aus dem Dunkel	12	<i>Codeknacker (Code Breaker)</i>	23		
Verhandlungen	12	<i>Feigling (Coward)</i>	23		
Tauschgeschäfte abwickeln	13	<i>Meisterattentäter (Master Assassin)</i>	23		
Senatoren und Aktionen	13	<i>Meisterspion (Master Spy)</i>	23		
		<i>Verschonung (Merciful)</i>	23		
		<i>Pazifist (Pacifist)</i>	23		
		<i>Politiklöwe (Political Animal)</i>	23		
		<i>Meisterredner (Public Speaker)</i>	23		
		<i>Religionsführer (Religious Leader)</i>	23		
		<i>Saboteur (Saboteur)</i>	23		
		<i>Spion (Spy)</i>	23		
		<i>Stratege (Strategist)</i>	23		
		<i>Taktiker (Tactician)</i>	23		

Einführung

Anmerkungen zu diesem revidierten Regelwerk

Dieses Regelwerk enthält sämtliche ursprünglichen Regeln, verfeinert und neu verfasst und mit allen Verbesserungen und Korrekturen, die in den Errata und FAQ behandelt wurden. Wir haben uns bemüht, alle aufgetauchten Fragen und Unklarheiten zu berücksichtigen und noch klarere und übersichtlichere Regeln zu präsentieren.

Wir hoffen, daß euch diese revidierte Regelfassung nutzt und daß sie den Spielspaß noch vergrößert. Wir danken allen, die uns dabei unterstützt haben und sind auch weiterhin dankbar für alle Kommentare und Hinweise.

Mit besten Grüßen

Richard Pulis

GLE Autorenteam

Spielziel

Die Spieler versuchen, ihre politische Ideologie in der Galaxis durchzusetzen, mittels Politik, Manipulation und Krieg.

Willkommen zu Galactic Destiny (Schicksal der Galaxis, wir lassen es bei dem ursprünglichen Titel), dem Spiel um galaktische Politik. Das Spiel ist ein interaktives Strategiespiel, in dem Verhandlungen, Politik und eine gewisse moralische Flexibilität gefragt sind, um es vornehm auszudrücken.

Spielmaterial

Die Spielschachtel enthält alles, was für das Spiel nötig ist. Falls jemand ein Exemplar erwircht hat, in dem nicht alle unten aufgeführten Teile enthalten sind, sollte er sich an seinen Händler wenden oder direkt an uns:

customersupport@goldenlaurel.com

In der Schachtel ist folgendes Material:

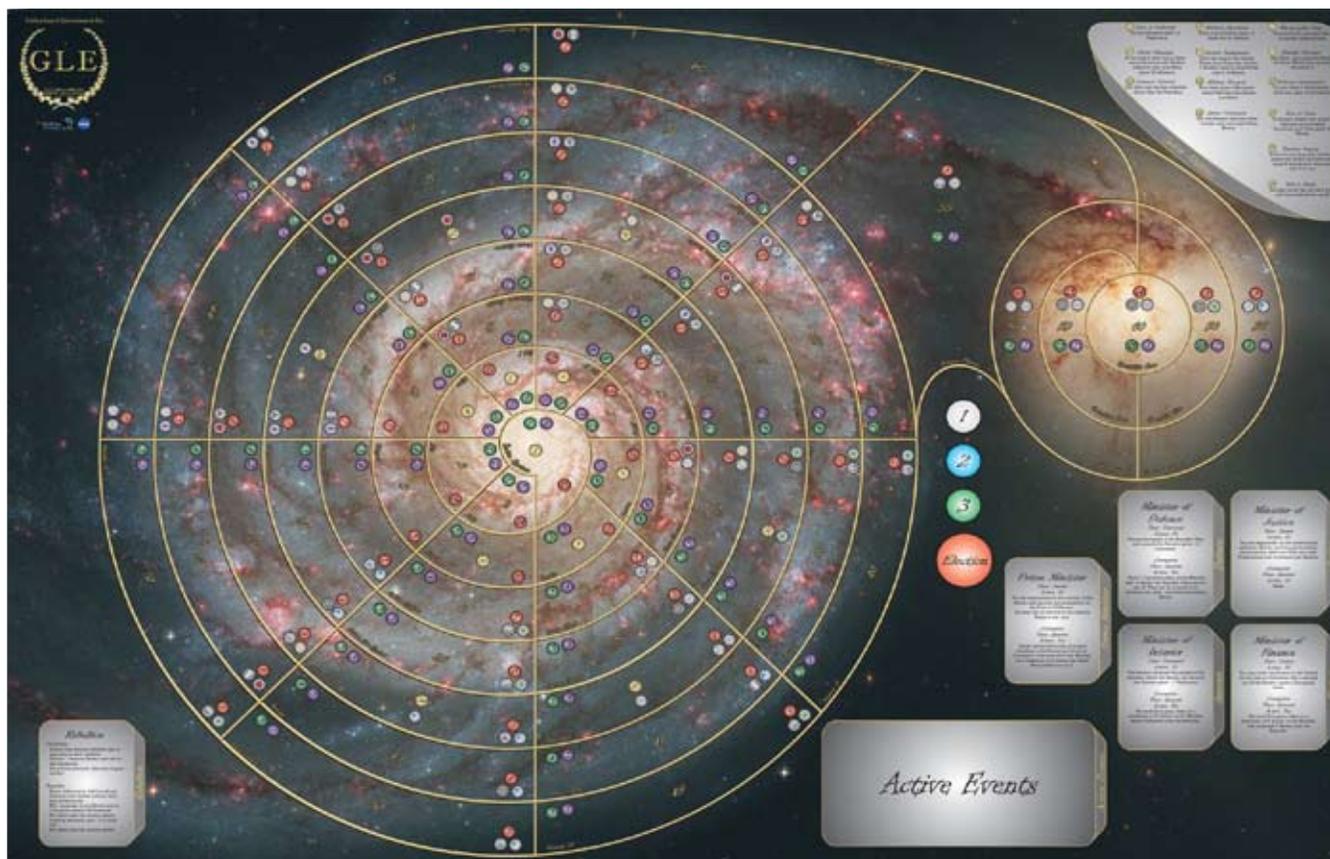
- 1 Spielbrett (Spielplan, ca. 90 x 60 [cm])
- 10 sechsseitige Würfel
- 6 Parteiblätter
- 50 Aktionskarten
- 50 Ereigniskarten
- 50 Senatorkarten
- 50 Sektorkarten
- 19 Fähigkeitskarten:
- 5 Minister
- 1 Rebellion
- 13 Sektor
- 7 Sätze Kontrollmarker, je 13 pro Partei
- 10 Sektoren-/Verseuchungsmarker
- 45 Korruptions-/Schattenmarker
- 1 Wahlmarker
- 25 Utensiliencounter
- 7 Figurensätze mit je 10 Raumschiffen* (1 Figur = 1 Flotte)

* Die verschiedenen Formen sind für spätere Erweiterungen gedacht und haben für dieses Spiel keine Bedeutung.

Spiel Aufbau

Ein großer Tisch mit ausreichend Platz rund um den Spielplan herum ist erforderlich. Alle einzelnen Komponenten werden für sich separat um den Plan herum gestapelt.

Hinweis: Für geplante zukünftige Szenarien ist ein etwas anderer Aufbau erforderlich, deren Unterschiede jeweils mit dem Szenarium erklärt werden.



Der Spielplan

- 1) Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgebreitet.
- 2) Der Wahlmarker wird auf das Feld „Election“ (Wahl) der Wahlleiste gesetzt.
- 3) 5 Republikflotten (schwarz) werden in Sektor 1 gesetzt.

Die Kartenstapel

- 1) Die sechs Senator Startkarten werden herausgesucht und offen bereit gelegt.
- 2) Die Aktions-, Ereignis- und Senatorkarten werden nach Sorten getrennt (jeweils an der unterschiedlichen Rückseite zu erkennen) gemischt und in getrennten Stapeln verdeckt neben den Spielplan gelegt.
- 3) Die Rebellion und Minister Fähigkeitskarten werden offen auf die entsprechenden Plätze des Spielplans gelegt.
- 4) Die übrigen Fähigkeitskarten werden offen neben den Spielplan gelegt.

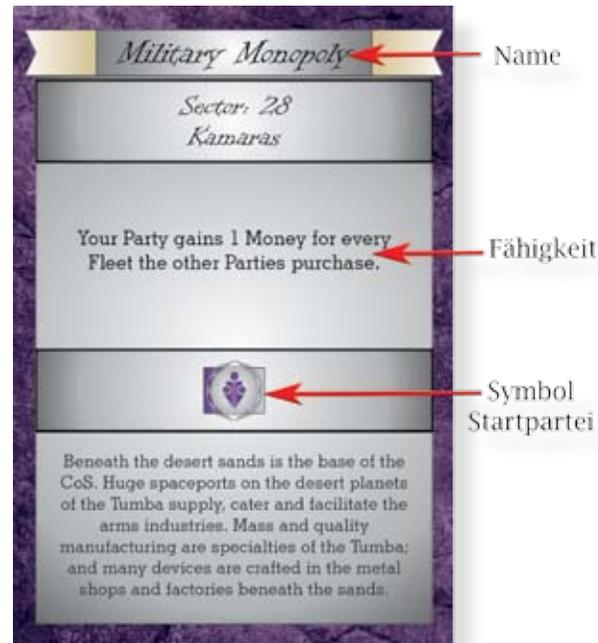
Die Spieler

- 1) Jeder Spieler wählt eine Partei.
- 2) Jeder Spieler nimmt sein Parteiblatt und liest darauf seinen Startsektor und Startsenator ab und markiert seine anfänglichen Utensilien (Einfluss 0, Geld 5) mit Utensiliencontnern aus dem allgemeinen Vorrat.
- 3) Jeder Spieler setzt einen seiner Kontrollmarker in seinen Startsektor.
- 4) Jeder Spieler nimmt die Karte seines Startsenators (derjenige mit dem entsprechenden Parteisymbol unten auf der Karte) und legt sie vor sich offen auf den Tisch, die nicht benötigten kommen zurück in den Stapel. Der Startsenator ist der erste und zunächst einzige aktive Senator jedes Spielers.
- 5) Jeder Spieler nimmt die 10 Flotten (Raumschifffiguren) in seiner Parteifarbe und setzt 2 davon in seinen Startsektor.

- 6) Jeder Spieler zieht 5 Aktionskarten und 3 Senatorkarten von den entsprechenden Stapeln und nimmt alle auf seine Hand.

Es folgt nun ein Überblick über das Spielmaterial, weitere Einzelheiten dazu folgen später.

Die Fähigkeitskarten

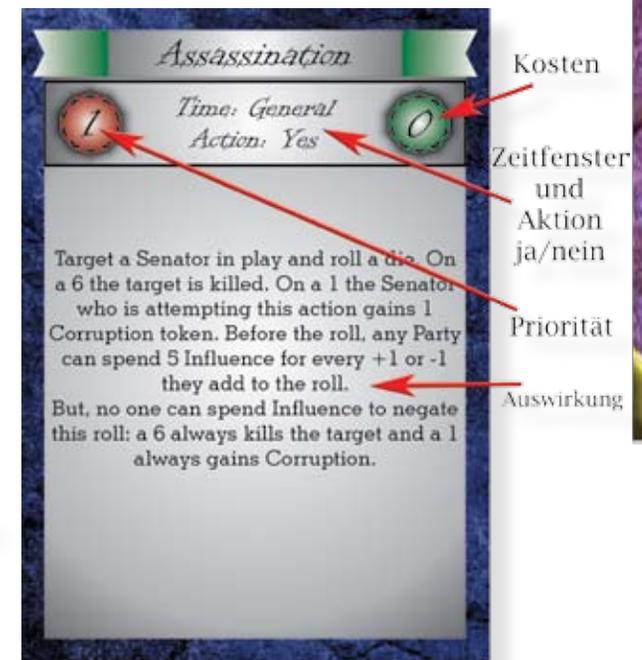


Diese Karten nennen besondere Fähigkeiten, welche die Spieler durch Kontrolle eines Ministeriums oder bestimmten Sektors erhalten können.

Gleichstände bei Konflikten

Während des Spiels gibt es immer wieder Konflikte, die manchmal auch zunächst mit einem Gleichstand enden können. In solchen Gefällen gewinnt dann immer der Verteidiger. Neutrale Sektoren, die Verseuchung und der den Sektor kontrollierende Spieler gelten im Konfliktfall immer als Verteidiger.

Die Aktionskarten



Diese Karten erlauben den Spielern, im Laufe des Spiels Aktionen auszuführen.

Zum Ende jeder Spielrunde beträgt das Aktionskartenlimit jedes Spielers 7.

Die Ereigniskarten



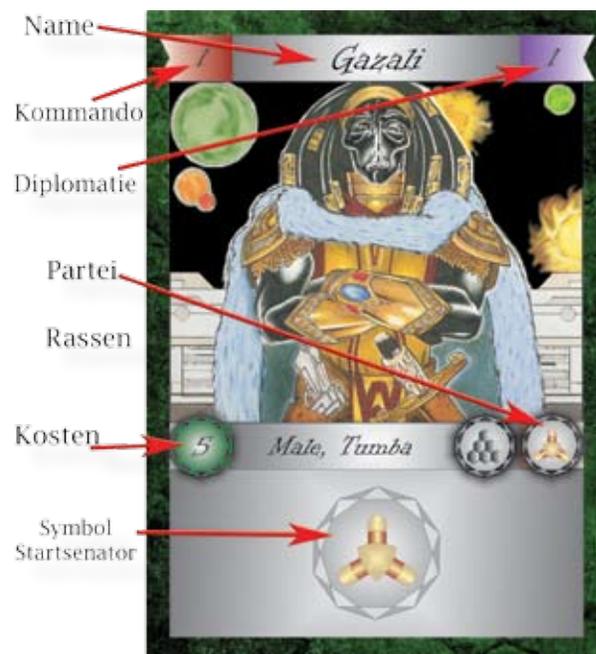
Zu Beginn jeder Runde werden Ereigniskarten gezogen, welche die Bedingungen für diese Runde festlegen.

Die Sektorkarten



Zu Beginn jeder Runde werden 3 Sektorkarten gezogen um die 3 Sektoren zu bestimmen, in denen in dieser Runde Wahlkämpfe durchgeführt werden können. Diese Sektoren werden durch Sektorenmarker gekennzeichnet. Diese drei Sektoren sind in dieser Runde auch anfällig für die Verseuchung, auch falls sie von einer Partei kontrolliert werden.

Die Senatorenkarten



Die Senatoren bilden den Vorsitz und damit die Machtgrundlage jeder Partei

Die Utensiliencounter



Mit den Utensiliencounter markieren die Spieler die Menge ihrer Utensilien auf ihren Parteiblättern.

Die Kontrollmarker



Mit ihren Kontrollmarkern markieren die Spieler, welche Sektoren sie kontrollieren bzw. in welchen sie die Kontrolle zu übernehmen vorhaben. S. Seite 17.

Die Korruptions-/Schattenmarker



Mit diesen Markern wird der seelische Zustand der Senatoren angezeigt. Je übler ein Senator ist, desto mehr solcher Marker hat er. S. Seite 8.

Die Sektoren-/Verseuchungsmarker



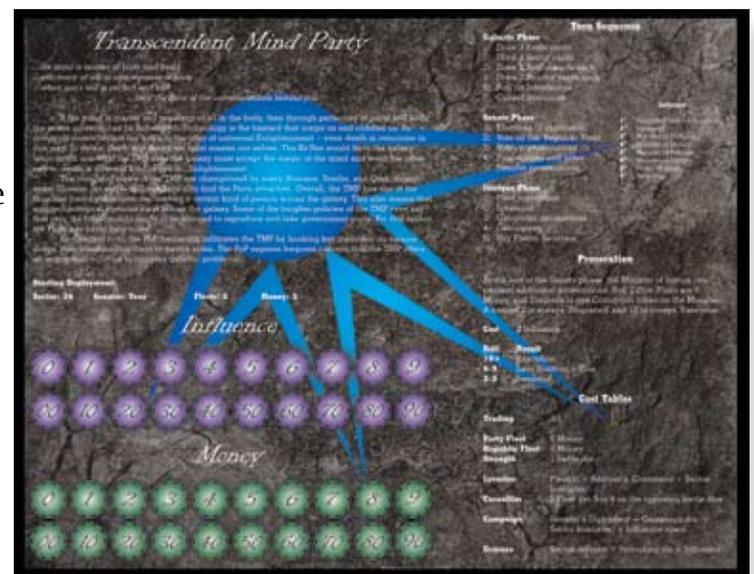
Mit diesen Markern werden die 3 für diese Runde umstrittenen Sektoren markiert und auch solche Sektoren, die bereits durch die Verseuchung befallen sind. S. Seite 11 & 13

Die Flotten

Die Flotten sind das militärische Rückgrat der Parteien und der Republik. Jede einzelne Raumschifffigur stellt einen der Flottenverbände jedes Spielers dar, die zur Verteidigung und zum Angriff dienen. S. Seite 17.



Die Parteiblätter



Diese Blätter sind Informationszentrum und Schatzkammer jedes Spielers.

Ein Sektor

Die Sektoren des Spielplans sind durch Goldlinien voneinander getrennt. Sektoren sind ein elementarer Bestandteil des Spiels, sie sind die Wirtschafts- und Wahlbereiche der Galaxis, welche die nötigen Utensilien liefern. Jeder Sektor hat folgende Elemente:

Utensiliensymbole

In der linken oberen Ecke jedes Sektors befinden sich zwei Symbole. Das lilafarbene Zeichen ist das Einflussymbol, das grüne das Geldsymbol.

Handlimit

Wer zum Ende einer Spielrunde mehr als 7 Aktionskarten auf der Hand hält muss so viele abwerfen, bis er nur noch 7 Karten auf der Hand hat.

Senatorenkarten zählen nicht gegen das Handlimit. Jeder Spieler kann so viele Senatoren in der Warteschlange haben, wie er möchte.

Sektorverteidigung

Das rote Symbol rechts unten in jedem Sektor stellt seine Verteidigungskraft dar. Die darin angegebene Zahl ist ein Maß für die Fähigkeit des Sektors, sich Invasionen und Wahlkämpfen zu widersetzen.

Die Demographiesymbole

In vielen Sektoren sind unterhalb des Verteidigungssymbols zwei Demographiesymbole zu sehen, welche die vorherrschende Rasse und den politischen Standpunkt des Sektors anzeigen.

Diese beiden Symbole spielen vor allem bei Wahlkämpfen eine Rolle.

Sonderfähigkeitssymbole

In manchen Sektoren ist hinter der in der Mitte stehenden Sektorenummer ein Goldsymbol sichtbar. Das bedeutet, daß dieser Sektor dem Spieler, der ihn kontrolliert, eine Sonderfähigkeit verleiht. Alle Sonderfähigkeiten sind rechts oben auf dem Spielplan und den Fähigkeitskarten aufgeführt. Sobald ein Spieler die Kontrolle über einen Sektor mit einer Sonderfähigkeit übernimmt, sucht er die entsprechende Fähigkeitskarte aus dem Stapel heraus, legt sie vor sich ab und kann ab sofort diese Fähigkeit nutzen, solange er diesen Sektor kontrolliert.

Hinweis: Die Spieler müssen darauf achten, daß manche Fähigkeiten nur einmal pro Spielrunde genutzt werden können, wie z. B. die Fähigkeit der Wurfwiederholung des Sektors 34. Falls ein Spieler die Kontrolle eines Sektors von einem anderen Spieler übernimmt und dieser solch eine einmal-pro-Runde-Fähigkeit des Sektors bereits in dieser Runde genutzt hatte, kann der neu kontrollierende Spieler

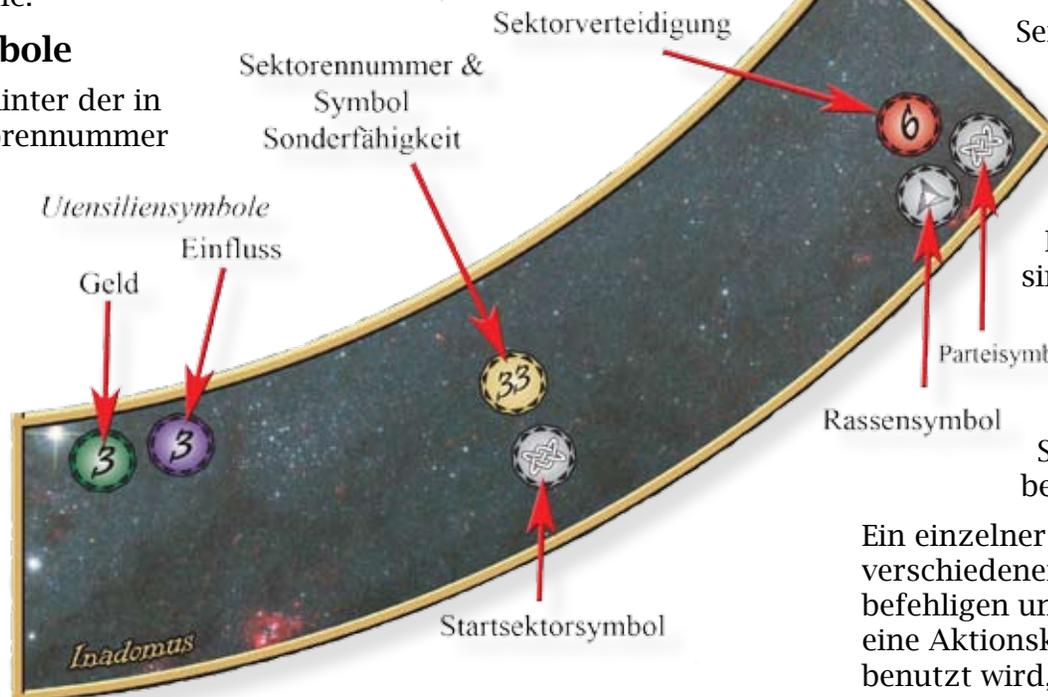
diese Fähigkeit erst in der nächsten Spielrunde wieder benutzen.

Die Sektorenummer

Wie jede gute Bürokratie bezeichnet die Republik ihre Sektoren in erster Linie durch Nummern. Die Nummer jedes Sektors ist in der Sektorenmittle zu finden.

Utensilien

Im Laufe des Spiels erhalten die Spieler die zwei Utensilien aller ihrer Sektoren, eventuelle Sonderfähigkeiten, Aktionskarten und Minister Fähigkeiten. Über seine Geldvorräte und



Einflusspunkte führt jeder Spieler auf seinem Parteiblatt genau Buch.

Jeder Zählbereich hat eine obere und eine untere Zählleiste. Die obere Zählleiste zeigt jeweils einzelne Einheiten dieses Utensils an, die untere 10-er Einheiten. So kann jeder Spieler mit seinen Utensiliencountern in beiden Bereichen Mengen von 1 bis 99 markieren. Jede über 99 hinaus gehende Einheit, egal, welcher Sorte, kann nicht angezeigt werden und geht verloren.

Um Utensilien auszugeben bzw. zu benutzen, kündigt ein Spieler einfach seine Absicht an und versetzt seine entsprechenden Counter so, daß sein

neuer aktueller Besitzstand angezeigt wird.

Hinweis: Außer den Erträgen ihrer Sektoren erhalten alle Spieler pro Runde automatisch 5 Geldeinheiten.

Bewegung Auf Dem Spielplan

Nur zwei Elemente bewegen sich auf dem Plan: Flotten und Senatoren.

Flotten können auf jeden Sektor gezogen werden, sich aber jeweils nur einmal pro Spielrunde bewegen. Bei der Bewegung einer Flotte muss bekannt gegeben werden, ob sie angreift oder verteidigt.

Senatoren können als Admiral eine Flotte befehligen oder einen Wahlkampf in einem Sektor führen, sofern sie eine Aktion ausführen können.

Hinsichtlich Wahlkämpfen sind sie auf die erlaubten Sektoren beschränkt, wie weiter unten noch genau erklärt Als Flottenadmiral kann ein Senator sich in jeden Sektor begeben.

Ein einzelner Senator kann in mehreren verschiedenen Sektoren Flotten befehligen und Wahlkämpfe führen, falls eine Aktionskarte wie z. B. Multitasking benutzt wird, um ihm zusätzliche Aktionen zu ermöglichen.

Beispiel: Bob schickt Senatorin Fola auf Wahlkampf in Sektor 34 und spielt dann eine Multitasking Karte, die der Senatorin neue Kräfte verleiht und schickt Fola auf einen weiteren Wahlkampf nach Sektor 36. Falls er wollte, könnte Bob noch ein Multitasking Karte spielen und die Senatorin einen dritten Wahlkampf führen lassen.

Wenn Senatoren mehrere Wahlkämpfe oder Invasionen führen sollen, müssen diese ALLE bekannt gegeben werden, wenn der Spieler an der Reihe (s. Reihenfolge) ist. Ein Spieler kann keine weiteren Aktionen mehr unternehmen, nachdem er gepasst hat.

Korruptionsmarker

Im Laufe des Spiels wird es vorkommen, daß Spieler Aktionen ausführen, für die sie ihren Senatoren Korruptionsmarker zuweisen müssen. Diese Marker stellen das Böse dar, das den seelischen Frieden der Senatoren immer mehr zerstört, wenn sie üble Machenschaften betreiben.

Korruptionsmarker werden auf die Senatorenkarten mit der grauen Seite nach oben gelegt. Sie können normalerweise nicht entfernt oder gehandelt werden, außer durch Sonderfähigkeiten, Ereignisse oder bestimmte Aktionen.

Die Senatoren erhalten Korruptionsmarker durch Aktionskarten, durch die Nutzung der Korruptionsmöglichkeiten eines Ministeriums, durch die Ankündigung einer Invasion, durch den Bruch eines vom Senat verabschiedeten Gesetzes oder den Bruch eines vereinbarten Vertrages und durch Ereignisse.

Die Anzahl der zugewiesenen Korruptionsmarker pro Aktion beträgt jeweils:

Aktionskarten	wie angegeben
Korrupte Ministeraktion	1 bis 5
Invasion	2
Vertragsbruch	2
Gesetzesbruch	2
Ereignisse	wie angegeben

Korruption durch Invasionen

Für jede Invasion, die eine Partei in einer Spielrunde erklärt, erhält sie 2 Korruptionsmarker, die sie immer in Zweiergruppen auf ihre Senatoren verteilen muss.

Falls ein Senator als Admiral eine Invasion leitet, erhält dieser Senator diese 2 Korruptionsmarker.

Falls es keinen Admiral gibt, kann der Spieler die Korruptionsmarker jedem beliebigen Senator seiner Partei zuweisen – dann ist dies eben der Senator, der den Angriff befohlen hat. Falls die Partei gerade keine Senatoren hat, werden auch keine Korruptionsmarker zugewiesen.

Korruption durch Vertrags- und Gesetzesbruch

Wenn eine Partei ein bestimmtes Gesetz des Senats bricht oder einen mit einer anderen Partei geschlossenen Vertrag, erhält sie 2 Korruptionsmarker, die sie immer in Zweiergruppen auf ihre Senatoren verteilen muss, genau wie durch Invasion erhaltene Korruptionsmarker.

D. h. diese Korruptionsmarker können jedem Senator der Partei zugewiesen werden bzw. verfallen, falls die Partei momentan keine Senatoren hat.

Wer ein bestimmtes Gesetz des Senats bricht, erhält die beiden Korruptionsmarker sofort, hat aber damit auch ein für allemal dieses Gesetz für den Rest dieser Spielrunde gebrochen. Mit anderen Worten: Wer ein und dasselbe Gesetz mehrmals in ein und derselben Spielrunde bricht, bekommt dafür insgesamt 2 Korruptionsmarker. (Anders als bei Invasionen, wobei es für jede Invasion pro Spielrunde 2 Korruptionsmarker gibt.)

Beispiel: Das Gesetz „Gremium zur Mobilisierungskontrolle“ wurde ratifiziert und Bob kümmert sich nicht die Bohne darum. Er bekommt 2 Korruptionsmarker und teilt sie einem seiner Senatoren zu. Er kann nun für den Rest der Runde seine Flotten ganz nach Gutdünken bewegen, ohne weitere Nachteile hinnehmen zu müssen.

Ein zwischen zwei Parteien geschlossener Vertrag ist grundsätzlich bindend und falls einer der beiden Vertragspartner sich nicht daran hält, erhält er 2 Korruptionsmarker. Ist der Vertrag erst einmal gebrochen, kann nicht mehr auf dessen Einhaltung gepocht werden und der vertragsbrüchige Spieler erhält keine weiteren Korruptionsmarker für weitere Brüche seinerseits dieses Vertrages.

Beispiel: Julie hat mit Bob vereinbart, ihn in den nächsten 3 Spielrunden nicht anzugreifen. Sie bricht diese Vereinbarung aber sofort und erhält deshalb 2 Korruptionsmarker. Falls

sie Bob in der nächsten Spielrunde (der 2. Runde des Vertrages) erneut angreift, erhält sie nicht noch einmal Korruptionsmarker, da der Vertrag bereits gebrochen war.

Ein einseitig gebrochener Vertrag zwischen zwei Parteien ist für keine der beiden Seiten mehr bindend, d. h. es gibt nur einmalig 2 Korruptionsmarker für die Partei, welche den Vertrag als erste bricht.

Die einzigen Verträge, die nicht gebrochen oder sonst wie hintergangen werden können sind alle unmittelbar abzuwickelnden Vereinbarungen und Tauschgeschäfte. Andere Abmachungen, die über einen gewissen Zeitraum gelten, können gebrochen werden.

Beispiel: Bob bietet Julie 4 Geldeinheiten im sofortigen Austausch gegen 5 Einflusspunkte und Julie stimmt zu. Diese Vereinbarung ist absolut bindend und muss sofort ohne wenn und aber vollzogen werden.

Die Kosten der Korruption

Böse zu sein und korrupt ist auf längere Sicht nicht förderlich für eine politische Karriere. Mit Korruptionsmarkern versehene Senatoren haben weniger politisches Gewicht als andere. Alte Freunde werden nicht mehr gerne mit ihnen gesehen, weniger Leute legen Wert auf ihre Meinung und sehen geringschätzig auf sie und ihre Partei herab.

Jeder Korruptionsmarker eines Senators reduziert dessen Diplomatiwert um 1, sogar bis auf Null oder einen negativen Wert.

Dieser Modifikator betrifft den Senator in jeder Situation, in der sein diplomatisches Geschick gefragt ist: In Wahlkämpfen, Senatsabstimmungen und Anklagen. Weitere Einzelheiten hierzu werden weiter unten erklärt. Seite 14 & 20

Schattenmarker

Korruptionsmarker zeigen den durch seine üblen Taten verderbten Seelenzustand eines Senators an.

Schattenmarker hingegen stellen die Spuren der Ke'Ras dar, welche die Seele des Senators langsam aufzehren.

Schattenmarker erhält ein Senator dann, wenn er drei oder mehr Korruptionsmarker hat. Ein Schattenmarker ersetzt 3 Korruptionsmarker, d. h. zwei Korruptionsmarker werden entfernt und der dritte auf die farbige Seite gedreht. Ein Schattenmarker fungiert in jeder Weise wie 3 Korruptionsmarker, kann jedoch nicht mehr durch Ereignisse, Aktionen oder Fähigkeiten geändert oder entfernt werden, die Korruptionsmarker betreffen, und verleiht Die Gaben der Finsternis.

Mit den normalen Regeln kann ein Senator bis zu 4 Korruptionsmarker haben, ohne sie gegen einen Schattenmarker eintauschen zu müssen. Sobald er aber den fünften Korruptionsmarker erhält, muss er 3 Stück davon gegen 1 Schattenmarker eintauschen.

Nachdem ein Senator seinen ersten Schattenmarker hat, muss er Korruptionsmarker immer so schnell wie möglich gegen einen weiteren Schattenmarker eintauschen - also sobald er drei Korruptionsmarker hat.

Beispiel: Senatorin Fola hat 4 Korruptionsmarker und befiehlt dann als Admiral eine Invasion. Dadurch erhält sie 2 weitere Korruptionsmarker, hat nun mehr als vier und muss gegen Schattenmarker tauschen. Nachdem sie drei Stück gegen den ersten Schattenmarker getauscht hat, behält sie noch drei übrig und muss auch diese sofort gegen ihren zweiten Schattenmarker eintauschen.

Hinweis: Ein Senator kann jederzeit 3 Korruptionsmarker gegen 1

Schattenmarker eintauschen, wenn er möchte; er muss also nicht unbedingt warten, bis er den fünften Korruptionsmarker erhält.

Die Kosten des Bösen

Die Ke'Ras ziehen ihre Stärke aus den bösen Taten, die alle denkenden und fühlenden Wesen der Galaxis verüben. Je mehr Übel die Senatoren anrichten, desto stärker werden die Ke'Ras.

Jeweils 3 Korruptionsmarker und jeder Schattenmarker im Spiel erhöht das Würfelergebnis der Verseuchung um 1.

Außerdem erhalten verseuchte Sektoren je einen Bonuswürfel für jeden Schattenmarker im Spiel.

Beispiel: Es sind 3 Schattenmarker im Spiel. Jederverseuchte Sektor erhält 3 zusätzliche Würfel zu seiner Verteidigung.



Die Gaben der Finsternis

Die Ke'Ras belohnen diejenigen, die ihnen dienen. Ein Senator erhält für jeden seiner Schattenmarker einen zusätzlichen Würfel bei jeder Aktion, die einen Würfelwurf erfordert. Dazu zählen u. a. Invasionen, die sie als Admiral befehlen, Wahlkämpfe und Aktionskarten.

Beispiel: Senatorin Fola hat 2 Schattenmarker und befiehlt eine Invasion mit 2 Flotten im Sektor 50. Sie wirft für die Invasion mit 4 Würfeln (2 für die Flotten und 2 für ihre Schattenmarker).

Attentate

Attentate gehören zu den intensivsten Spielsituationen. Diese heimlichen Versuche, die politischen Machtverhältnisse zu ändern können dramatische Auswirkungen auf das Spiel haben.

Für die Durchführung eines Attentats ist eine Senatorenaktion erforderlich. Entweder muss der Senator selbst ein Attentäter sein oder der Spieler muss eine Attentatskarte spielen. Er benennt einen anderen Senator als Opfer und würfelt mit 1 Würfel: Bei einer „6“ wird das Opfer getötet und aus dem Spiel genommen, bei einer „1“ erhält der Attentäter einen Korruptionsmarker. Jedes andere Ergebnis bleibt ohne Folgen. Vor dem Würfelwurf kann jeder Spieler gegen je 5 Einflusspunkte das Ergebnis um 1 erhöhen oder verringern (also z. B. gegen Abgabe von 10 Einflusspunkten um 2). Eine gewürfelte „6“ ist jedoch immer erfolgreich und nur bei einer gewürfelten „1“ erhält der Attentäter einen Korruptionsmarker.

Optionale Regel

Ein als Opfer auserkorener Senator bringt seinen Diplomatiwert in Einflusspunkten als Gegengebot für den Attentatsversuch ein. Mit anderen Worten müsste ein Spieler, der bei einem Attentat auf einen Senator mit beispielsweise Diplomatiwert 6 das Würfelergebnis um 1 erhöhen möchte, dafür insgesamt 11 Einflusspunkte aufbringen (5 wie üblich + 6 für den Diplomatiwert). Dieser Modifikator gilt allerdings immer nur für das erste Gebot.

Attentatsversuche unterbrechen immer alle anderen Aktionen (außer anderen Attentatsversuchen). Falls z. B. jemand einen Admiral in den Wahlkampf schickt oder eine Aktionskarte spielt, unterbricht ein Attentatsversuch diese Aktion, bis er vollständig abgewickelt ist.

Falls ein Attentat erfolgreich verläuft und eine Aktion des Opfers unterbrochen hatte, wird diese Aktion abgebrochen. Das heißt ganz einfach, daß der Senator seine Aktion nicht ausführen konnte und diese keine Auswirkung auf das Spiel hat. Falls es sich um eine Aktionskarte gehandelt hatte (mit „Action: Yes“), ist diese zusammen mit dafür gezahlten Grundkosten verloren - irgendwelche variablen Zusatzkosten, die der Spieler

dafür gezahlt hatte, werden allerdings erstattet.

Aktionskarten mit „Action: No“ erfordern keine Aktion eines Senators, daher hat ein erfolgreiches Attentat keine Auswirkung darauf, die Karte wird ganz normal ausgeführt.

Beispiel: Senatorin Folas Partei spielt „Korruption durch die Union“ (Union Corruption). Während der Aktion wird sie durch ein Attentat eliminiert. Da die Aktion ihre Teilnahme nicht erfordert, wird diese wie üblich ausgeführt.

Attentate unterbrechen sich nicht gegenseitig. Wenn also ein Attentat auf einen Senator unternommen wird, der gerade selber ein Attentat verübt, werden beide unabhängig voneinander abgewickelt ohne sich gegenseitig zu beeinflussen.

Das Opfer eines Attentats kann, falls es nicht geschwächt ist, seinerseits mit seiner Aktion einen Attentatsversuch unternehmen, falls es selber Attentäter ist oder eine Attentatskarte dafür spielt.

Schattenmarker und Attentate

Durch seine Schattenmarker erhält der Attentäter zusätzliche Würfel bei seinem Attentatsversuch. Er muss jedoch nach wie vor direkt mit einem Würfel eine (eventuell modifizierte) „6“ würfeln, um erfolgreich zu sein (d. h. die Würfelergebnisse werden nicht zusammen gezählt). Falls er mit mehreren Würfeln z. B. eine „6“ und eine „1“ würfelt, gelingt sowohl das Attentat und der Attentäter erhält einen Korruptionsmarker.

Beispiel: Senator Gazali hat 1 Schattenmarker und verübt ein Attentat auf Senatorin Fola. Die Einflussgebote ergeben schließlich einen Modifikator von +1 für den Versuch, was bedeutet, daß Fola bei einer

gewürfelten „5“ oder „6“ getötet wird. Gazali würfelt mit 2 Würfeln (1 für den Versuch und 1 für seinen Schattenmarker) und erzielt eine „4“ und eine „2“ - Fola hat Glück gehabt und überlebt das Attentat.

Das Spiel auf den Punkt gebracht

Galactic Destiny ist ein Spiel und sollte daher in erster Linie Spaß machen. Um das zu erreichen, haben wir ein Spiel gemacht, das mehr Freiheiten und Möglichkeiten bietet als viele andere.

Das heißt, dieses Spiel ist sehr anpassungsfähig und bietet viele verschiedenen Strategien, um den Spielsieg zu erringen. Ein weiterer erfreulicher Faktor ist der, daß verschiedene Spieler verschiedene Ziele verfolgen und so zum Sieg gelangen können.

Siegbedingungen

Kontrolle über alle 5 Ministerien nach einer Wahl.
Kontrolle über mindestens 10 Sektoren zum Ende einer Spielrunde.

Niederlagebedingung

Mindestens 10 verseuchte Sektoren zum Ende einer Spielrunde.
Niederlage hat Priorität gegenüber Sieg.

Regeldiskussionen

Falls während des Spiels Meinungsverschiedenheiten darüber auftauchen sollten, wie manche Regeln interpretiert werden könnten, sollten die Spieler zunächst in der Regel nachschauen und vor allem die Beispiele als Entscheidungshilfe heranziehen. Falls das nicht weiterhilft, sollten die Spieler sich einigen und mit dem Spiel fortfahren - es ist nur ein Spiel und soll schließlich Spaß machen!

Wer Fragen zu dem Spiel hat, sollte auf unserer Webseite oder auf www.boardgamegeek.com

unser FAQ zu Rate ziehen. Außerdem könnt ihr uns unter der vorne in dieser Regel genannten Emailadresse kontaktieren.

Sieg!

Falls nach einer Wahl ein Spieler alle 5 Ministerien mit zu seiner Partei gehörenden Senatoren besetzt hat, hat er das Spiel gewonnen.

Ebenfalls hat ein Spieler gewonnen, sobald er zum Ende einer Spielrunde mindestens 10 Sektoren kontrolliert. Damit hat er absolute Kontrolle über die Regierung und kann Gesetze ganz nach Belieben erlassen, auch eins, um endlich diese nervigen Wahlen abzuschaffen ...

Falls mehrere Parteien 10 oder mehr Sektoren kontrollieren gewinnt davon der Spieler, dessen Partei die meisten Sektoren kontrolliert. Falls es dabei einen Gleichstand gibt, folgt eine weitere Spielrunde, usw., bis ein Sieger feststeht.

Niederlage!

Die Galaxis und die Republik sind recht instabil. Die Ke'Ras lauern immer außer Sicht- und Hörweite darauf, zum richtigen Zeitpunkt zuzuschlagen



REIHENFOLGE

Die Reihenfolge der Spieler in jeder Spielrunde wird durch ihre Senatsposten bestimmt. Später an der Reihe zu sein gilt immer als „besser“, entsprechend gilt früher als „schlechter“.

Wer mit seinem Spielzug später an der Reihe ist und weil die Spieler ihre einmal getroffenen Entscheidungen kaum ändern können ist der Spieler im Vorteil, der sehen kann, was die anderen Spieler schon gemacht haben. Falls mehrere Spieler gleichzeitig an der Reihe wären, müssen sie ihre Reihenfolge durch Würfeln bestimmen.

Falls ein Spieler mehrere Posten bekleidet, gilt dabei immer der „bessere“. Wenn sich mehrere Spieler in demselben Sektor tummeln, wird der gesamte Disput dann ausgetragen, wenn der „schlechteste“ der daran beteiligten Spieler an der Reihe ist.

Die Reihenfolge ist, von „schlecht“ nach „gut“:

- 1) Die republikanische Flotte und die Verseuchung
- 2) Spieler ohne Ministerposten
- 3) Verteidigungsminister
- 4) Justizminister
- 5) Finanzminister
- 6) Innenminister
- 7) Premierminister
- 8) Die Rebellenpartei

und die Galaxis vollständig zu verseuchen.

Im Laufe des Spiels können die Spieler üble Taten vollbringen, die sie stärken und ihnen dabei helfen, ihre Ziele zu erreichen.

Jede üble Tat stärkt aber auch das Böse in der Galaxis und hilft den Ke'Ras und ihren Verseuchungsplänen. Falls das Böse zu stark wird, ist alles verloren und die Galaxis fällt in eine Zeit des Horrors zurück.

Falls zum Ende einer Spielrunde mindestens 10 Sektoren verseucht sind, endet das Spiel sofort und alle Spieler haben verloren.

Diese Bedingung hat oberste Priorität – falls z. B. ein Spieler 10 oder mehr Sektoren kontrolliert und somit gewinnen könnte, aber gleichzeitig

10 oder mehr Sektoren verseucht sind hat das Böse gesiegt und alle Spieler haben verloren.

Der Verseuchungswurf

In der Galaxisphase muss ein Spieler würfeln um zu sehen, ob die 3 in dieser Runde gezogenen Sektoren von den Ke'Ras verseucht werden oder nicht. Der Spieler würfelt mit 2 Würfeln und zählt zur Summe für je 3 im Spiel befindliche Korruptionmarker und jeden im Spiel befindlichen Schattenmarker 1 hinzu. Falls das Gesamtergebnis 10 oder höher ist, werden die Sektoren verseucht, die Sektorenmarker werden auf die Verseuchungsseite gedreht.

Beispiel: Bob würfelt mit 2 Würfeln und erzielt insgesamt 7. Derzeit sind 6 Korruptionmarker im Spiel, macht also 9. Außerdem gibt es noch 4 Schattenmarker, so daß das Gesamtergebnis 13 beträgt – mehr als 10, also werden die Sektoren verseucht.

Die Verseuchung übernimmt immer die vollständige Kontrolle über den Sektor, was bedeutet, daß ein Spieler sofort die Kontrolle über einen Sektor verliert, der verseucht wird. Der Spieler muss seinen Kontrollmarke sofort entfernen.

Außerdem können in verseuchten Sektoren keine Wahlkämpfe unternommen werden, dort können nur Invasionen stattfinden. Wenn in einem verseuchten Sektor eine erfolgreiche Invasion durchgeführt wird, wird der Verseuchungsmarker entfernt und der Sektor wird neutral. Durch die Invasion eines verseuchten Sektors erhält die Partei keine Korruptionmarker,

außer sie erklärt gleichzeitig mit der Invasionsankündigung, daß sie den Sektor selbst übernehmen will. Dafür erhält sie wie sonst auch 2 Korruptionmarker, übernimmt allerdings im Falle des Erfolges auch die Kontrolle über den Sektor.

Vereinbarungen und Senatsgesetze

Die Spieler sollten im Laufe des Spiels so viele Vereinbarungen treffen und Tauschgeschäfte abschließen wie möglich, schließlich ist Galactic Destiny nicht zuletzt auch ein Politikspiel.

Handel und Tausch mit allem und jedem ist erlaubt, außer mit Korruptions- und Schattenmarkern. Diese müssen immer auf den Senatoren bleiben, denen sie zugeteilt wurden.

Getroffene Vereinbarungen für direkten Austausch oder Handel von Utensilien, Senatoren, Sektoren oder Karten können nie umgangen oder gebrochen werden, d. h. ein direktes Handelsabkommen muss immer eingehalten werden.

Beispiel: Bob vereinbart mit Julie, ihr 7 Geld und 4 Einflusspunkte zu geben um dafür im Gegenzug die Kontrolle über Sektor 56 zu erhalten, den im Moment noch Julie kontrolliert. Bob gibt Julie die vereinbarten Utensilien und sie muss ihm dafür die Kontrolle über Sektor 56 überlassen.

Hingegen können irgendwelche Vereinbarungen, die Versprechungen mit späterer Erfüllung enthalten, gebrochen werden.

Beispiel: Als Bestandteil der oben genannten Abmachung stimmt Bob zu, die Kontrolle über den Sektor in der nächsten Spielrunde zurück zu geben. Es steht ihm frei, dieses Versprechen zu halten oder nicht.

Jeder Vertragsbruch hat allerdings Folgen. Wer einen Vertrag mit einem anderen Spieler oder ein Gesetz des Senats bricht, erhält dafür 2 Korruptionmarker, die er einem einzelnen Senator seiner Partei zuteilen muss (s. o. „Korruption“)

Beispiel, fortgesetzt von oben: In

der nächsten Spielrunde beschließt Bob, den Sektor nicht zurück zu geben. Dafür muss er einem seiner Senatoren 2 Korruptionsmarker zuweisen, er gibt sie Senatorin Fola.

Würfeln

Viele Aktionen verlangen von den Spielern, zu würfeln. Dafür gilt:

Jede Karte, Aktion oder Utensilien, mit dem das Ergebnis beeinflusst werden kann, muss vor dem Wurf gespielt bzw. ausgeführt oder bezahlt werden. Sind die Würfel erst einmal gefallen, kann das Ergebnis nicht mehr geändert werden, außer durch Karten oder Fähigkeiten, die ausdrücklich eine Wurfwiederholung erlauben oder sogar verlangen.

Explodierende 6

Jede während einer Invasion oder eines Wahlkampfes direkt gewürfelte „6“ gewährt einen weiteren Würfel. Wird damit eine „6“ gewürfelt, kommen allerdings keine weiteren Würfel mehr hinzu.

Karten spielen

Im Laufe des Spiels werden Handkarten ausgespielt. Viele davon betreffen keine anderen Spieler und können jederzeit gespielt werden – solange der Spieler alle Bedingungen erfüllt, die für das Spielen der Karte gelten.

Wer eine Karte spielt, muss dies ankündigen und auf Nachfrage auch genau mitteilen, was die Karte bewirkt. Dann kann jeder andere Spieler auch eine Karte spielen oder eine Fähigkeit nutzen. Wer nicht in angemessener Zeit reagiert, gibt damit seine uneingeschränkte Zustimmung und kann seine Meinung nicht mehr ändern, nachdem die Auswirkungen der Karte eingetreten sind.

Karten Zeitfenster

Auf jeder Aktionskarte ist oben eine Zeitangabe, entweder „General“ (Allgemein), „Senate“ (Senat) oder „Intrigue“ (Intrige). Dadurch wird angegeben, in welcher Phase diese Karte gespielt werden kann, nämlich entweder in der Senatsphase oder Intrigenphase

einer Spielrunde. Eine allgemeine Zeitangabe heißt, daß diese Karte sowohl in der Senats- als auch der Intrigenphase gespielt werden kann.

Wichtiger Hinweis: In der Galaxisphase können nie Karten gespielt werden!

Kartenpriorität

Wenn eine Aktionskarte gespielt wird, um eine andere zu beeinflussen, werden ihre Kartenprioritätsnummern verglichen um zu sehen, ob die zuletzt gespielte Karte die vorher gespielte Karte beeinflussen kann. Eine Karte kann eine andere beeinflussen, welche die gleiche oder eine höhere Prioritätsnummer hat. Die Prioritätsnummern gehen von 0 bis 5. Falls eine Karte auf diese Weise wirkungslos gespielt wird, muss der Spieler trotzdem die dafür nötigen Grundkosten zahlen, falls überhaupt erforderlich.

Beispiel: Bob spielt mit Senatorin Folas Aktion „Öffentliche Demütigung“ (Public Humiliation). Julie meint, etwas dagegen tun zu müssen und spielt „Ablenkung“ (Distraction). Öffentliche Demütigung hat Priorität 3, Ablenkung Priorität 2. Demzufolge verhindert die Ablenkung die Öffentliche Demütigung. Beide Karten werden abgeworfen und das Spiel geht weiter.

Der Geist aus dem Dunkel

Die Karte „Der Geist aus dem Dunkel“ (The Ghost in the Dark) negiert andere Aktionskarten, in letzter Konsequenz alle Belange der Karte. Das heißt, daß auch alle mit der negierten Karte verbundenen Kosten ignoriert werden. Das gilt für andere Karten, aber nicht für Fähigkeiten von Senatoren, Ministerien oder Sektoren.

Verhandlungen

Kern des Spiels sind die Abmachungen und Verhandlungen der Spieler untereinander. Deshalb empfehlen wir unbedingt, immer den Dialog mit den anderen Spielern zu suchen. Wer nicht genügend Vorrat eines bestimmten Utensils hat, sollte herumfragen um

jemanden zu finden, der ihm aushilft – für eine Gegenleistung natürlich.

Falls es zu Meinungsverschiedenheiten über eine Abmachung kommen sollte, hat immer der Spieler das letzte Wort, der den Handel angestoßen hatte. Falls der wortbrüchige Spieler seinen Verstoß zugibt, erhält er 2 Korruptionsmarker für einen seiner Senatoren und damit ist dieser Handel mit allen seinen Auswirkungen vom Tisch. Weiteres hierzu s. o. unter „Korruption durch Vertrags- und Gesetzesbruch“.

Falls jedoch einer der beiden Spieler meint, übers Ohr gehauen worden zu sein, kann er den Gegenspieler am Galaktischen Gerichtshof anklagen.

Jeder der beiden Kontrahenten bringt seine Sichtweise des Handels zu Gehör und läßt einen seiner Senatoren diese Ansicht vertreten. Beide Senatoren werden sofort zur Rechenschaft gezogen (dies geschieht außerhalb des normalen Spielablaufs) und die Partei mit dem geringeren Ergebnis des Anklagewurfes (s. u.) gewinnt das Verfahren – ihre Version der Vereinbarung wird für glaubwürdig befunden und ist bindend. Ein erneuter Bruch ist nicht möglich, da diese Vereinbarung nun gerichtlich untermauert ist.

Alle anderen Regeln für Gerichtsverfahren gelten hierbei ebenso. Das bedeutet, daß die Senatoren Gefahr laufen, daß zusätzliche Strafen für ihre Partei auferlegt werden oder daß sie selbst exekutiert werden. Die Gerichte sind nicht wohlgefällig gegenüber Lügnern oder Leuten, die andere auszunehmen versuchen – denn nicht zuletzt aus solchen Machenschaften beziehen die Ke’Ras ihre Stärke.

Falls beim Anklagewurf unter Anrechnung aller Modifikatoren ein Gleichstand besteht, würfeln beide Seiten mit je einem Würfel. Wer das höhere Ergebnis erzielt, gewinnt den Disput. Falls nötig muss so oft gewürfelt werden, bis es hierbei einen eindeutigen Sieger gibt.

Falls einer der beteiligten Spieler gerade keinen Senator hat, den er für sich ins

Rennen schicken kann, kommt es sofort zum entscheidenden Würfelduell.

Falls ein Spieler eine direkte „2“ würfelt, bekommt sein Gegner einen Korruptionsmarker für den Senator, der seine Partei vor Gericht vertreten hat.

Tauschgeschäfte abwickeln

Utensilien können immer mit der Bank im Verhältnis 3:1 getauscht werden, d. h. man bezahlt 3 Einheiten der einen Sorte und gewinnt dadurch 1 Einheit der anderen. Mit anderen Spielern kann immer zu jedem beliebig vereinbarten Verhältnis getauscht werden.

Bei einem Handel mit anderen Spielern werden die vereinbarten Güter bzw. Gegenstände einfach ausgetauscht, wenn es sich dabei um Utensilien handelt, werden die Counter auf den entsprechenden Zählleisten verschoben.

Bereits im Spiel befindliche Senatoren werden einfach überreicht, ohne dabei geschwächt zu werden. Noch nicht im Spiel befindliche Senatoren werden überreicht und müssen erst noch rekrutiert werden, bevor sie ins Spiel kommen und ausgelegt werden können.

Aktionskarten werden ebenfalls direkt überreicht. Sektoren werden getauscht, indem der bisher kontrollierende Spieler seinen Marker entfernt und der neue kontrollierende Spieler seinen Marker dort einsetzt.

Bei einem Flottentausch entfernt der eine Spieler seine Flotten einfach vom Spielplan und der andere Spieler setzt dafür die entsprechende Anzahl seiner Flotten ein. Durch Flottentausch ändert sich die Anzahl der zur Verfügung stehenden Flotten eines Spielers nicht, sie beträgt immer maximal 10.

Senatoren und Aktionen

Jedem Senator steht pro Spielrunde eine (1) und genau nur eine Aktion zur Verfügung. Das kann sein: Eine Aktionskarte spielen, als Admiral eine Invasion leiten, einen Wahlkampf in einem Sektor führen oder (mit den Politik- und Manipulationsregeln) die

korrupte Fähigkeit eines Ministeriums nutzen.

Wenn ein Senator seine Aktion ausführt, ist er anschließend geschwächt. Zu Beginn jeder Spielrunde erholen sich die Senatoren und stehen wieder zur Verfügung.

Wenn ein Senator geschwächt ist, wird seine Karte um 90° gedreht („getappt“). Ein geschwächter Senator kann keine Aktionskarten mehr nutzen, die eine Aktion erfordern („Action: Yes“), trägt aber noch zur Abstimmung seiner Partei in der Senatsphase bei.

Wenn sich ein Senator erholt hat, wird die Karte wieder normal ausgerichtet und er kann wieder eine Aktion ausführen. Zu Beginn jeder Spielrunde erholen sich alle Senatoren in der Galaxisphase. Wer einen Senator sich während seines Spielzuges erholen lassen kann (z. B. durch eine Multitaskingkarte) darf auch sofort wieder dessen Aktion nutzen.

Der Spielablauf

Galactic Destiny wird in mehreren Spielrunden gespielt, die jeweils in Phasen unterteilt sind.

Jede Phase muss vollständig abgeschlossen sein, bevor die nächste beginnt, und die Phasen jeder Spielrunde müssen genau in der genannten Reihenfolge gespielt werden:

- 1) Galaxisphase
- 2) Senatsphase
- 3) Intrigenphase

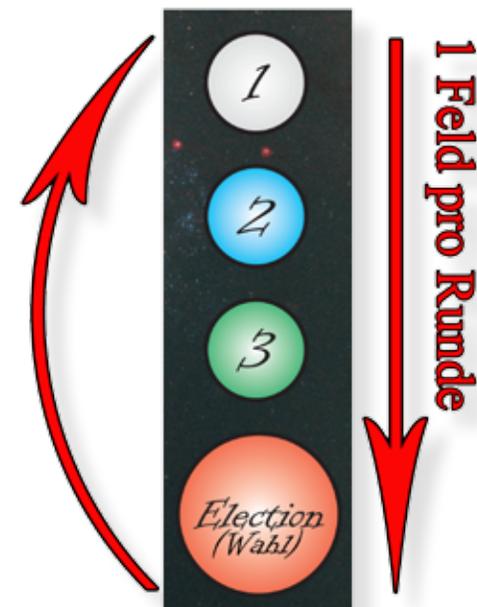
1) Die Galaxisphase

Diese erste Phase jeder Spielrunde dient der Buchführung und Abwicklung von Ereignissen. In dieser Phase finden keine Aktionen statt und es können weder Fähigkeiten genutzt noch Karten gespielt werden.

In der Galaxisphase werden folgende Einzelschritte genau in dieser Reihenfolge ausgeführt:

- Alle im Spiel befindlichen Senatoren erholen sich.

- Falls weniger als 5 Republikflotte im Spiel sind, wird kostenlos eine eingesetzt.
- Es werden 3 Ereigniskarten gezogen und sofort ausgeführt. Im Spiel bleibende Ereigniskarten werden auf den Bereich „Aktive Ereignisse“ (Active Events) des Spielplans gelegt.
- Es werden 3 Sektorenkarten gezogen, diese 3 Sektoren werden jeweils mit einem Sektormarker gekennzeichnet.
- In gegebener Reihenfolge (s. o. „Reihenfolge“) zieht jeder Spieler 2 Aktionskarten. **Achtung – dieser Schritt entfällt in der ersten Spielrunde.**
- In gegebener Reihenfolge (s. o. „Reihenfolge“) zieht jeder Spieler 2 Senatkarten. **Achtung – dieser Schritt entfällt in der ersten Spielrunde.**
- Ein Spieler würfelt für die Verseuchung (s. o. „Der Verseuchungswurf“).
- Alle Spieler erhalten ihre Utensilien.
- Der Wahlmarker wird auf der Wahlleiste 1 Feld weiter geschoben (von Feld 1 aus in Richtung „Election“ = Wahl).



Falls der Aktionskartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Stapel benutzt.

Das Gesetzesbuch fühlender und denkender Wesen

1) Kein fühlendes und denkendes Wesen darf jemals gezwungen werden, sich an eine Politische Partei oder Ideologie zu binden.

Der Senat kann keine Utensilien generieren oder Sektoren zuweisen. Geld und Einfluss kommen ausschließlich vom Spielplan, von Aktionskarten und von Fähigkeiten der Ministerien.

2) Kein fühlendes und denkendes Wesen darf jemals seines Rechtes auf Besitz beraubt werden, außer durch gerechtfertigten Gerichtsbeschluss.

Der Senat kann keine Utensilien oder Sektoren einer Partei konfiszieren, außer durch Strafen in Folge eines Gerichtsbeschlusses oder durch Steuern.

3) Vor den Gesetzen der Republik sind alle fühlenden und denkenden Wesen gleich.

Der Senat kann keine bestimmte Partei oder bestimmte Parteien bevorzugen, sondern muss die Galaxis gerecht verwalten – durch allgemeine Gesetze, die gleichermaßen für alle gelten.

4) Als Grundrecht allen selbstbewussten Lebens ist die Wahlfreiheit unantastbar; die Zivilgesellschaft erfordert zwar eine gewisse individuelle Einschränkung, die Natur verbietet aber die vollständige Abschaffung der Wahlfreiheit.

Der Senat kann nicht die Regeln des Spiels ändern, oder Kosten und Wortlaut von Aktions- und Fähigkeitskarten, und nicht die Fähigkeit eines Spielers unterbinden, Aktionskarten zu spielen oder Wahlkampf zu führen.

5) Die Galaxis soll nie wieder in der Dunkelheit des Krieges versinken. Überall in der Galaxis gilt jede Form von Aggression als Gesetzesbruch.

Invasionen von Sektoren sind illegal und belegen den Admiral, der die Invasionsflotte führt, mit 2 Korruptionsmarkern. Diese Strafe kann nie abgeändert werden.

Falls nicht mehr genügend Senatkarten übrig sind, werden die noch vorhandenen möglichst gleichmäßig unter allen Spielern verteilt – falls nicht alle Spieler berücksichtigt werden können, werden die Karten in gegebener Reihenfolge ausgeteilt, bis alle restlichen Senatkarten verteilt sind. Es kann sein, daß manche Spieler keine neuen Amtsanwärter erhalten.

Utensilien erhalten

Gegen Ende der Galaxisphase erhalten alle Parteien die Utensilien aus den von ihnen jeweils kontrollierten Sektoren. Das ist ein sehr einfacher Vorgang: Jeder Spieler addiert die Utensilien der von ihm kontrollierten Sektoren zu seinem Bestand hinzu und aktualisiert die entsprechenden Marker auf seinem Parteiblatt.

Grundsätzlich erhält jeder Spieler auch immer 5 Geldeinheiten zusätzlich zu

allen Erträgen seiner Sektoren, das sind Spenden und sonstige Kapitalerträge. Dieses zusätzliche Grundeinkommen kann in keiner Weise durch Ereignisse angegriffen werden, jeder Spieler erhält dieses Mindesteinkommen pro Spielrunde.

Wahlen in der ersten Runde

Als optionale Regel können sich die Spieler darauf einigen, bei der ersten Wahl des Spiels den Zufall entscheiden zu lassen. In dem Fall erfolgt keine Abstimmung, sondern die fünf Ministerkarten werden gemischt und zufällig unter den Spielern verteilt.

Das beschleunigt die erste Runde und ist besonders hilfreich für Neulinge.

2) Die Senatsphase

Diese Phase ist das Herzstück der Spielpolitik. In dieser Phase schaffen die Spieler die Senatsgesetze und setzen sie durch. Gesetze sind mächtige Werkzeuge, um die Ambitionen mancher Spieler zu zügeln und die anderer voranzutreiben.

Dies ist eine Phase der Vorschläge. Gesetzentwürfe werden dem Senat zur Prüfung vorgelegt, dann wird darüber abgestimmt und entweder werden die Vorschläge als gültiges Gesetz verabschiedet oder verworfen.

Vorschläge

Ein Spieler kann alle Vorschläge unterbreiten, die er möchte. Jeder Spieler ist ein Gesetzgeber in einer funktionierenden Regierung und kann Gesetze ganz nach Belieben machen – solange sie nicht die Verfassung verletzen. Grundlage der Verfassung ist „Das Gesetzesbuch fühlender und denkender Wesen“. Jedes vom Senat verabschiedete Gesetz muss diesen Bestimmungen gerecht werden. Falls das nicht zutrifft (festgestellt durch Mehrheitsbeschluss der Spieler), wird es schlicht verworfen.

Die Aufgaben des Senats

- Wahlen abhalten (falls der Wahlmarker auf dem Feld „Wahlen“ ist).
 - Abstimmung über den Einsatz der Republikflotten.
 - Abstimmung über die Senatsliste der Strafverfolgungen.
 - Allgemeine Gesetzesvorschläge
- Durchführung von Strafverfahren

Der Premierminister und seine Pflichten

Der Spieler, der den Premierminister stellt, ist für den reibungslosen Ablauf des Senats verantwortlich. Alle Vorschläge werden dem Premierminister vorgelegt. Der Premierminister moderiert die Debatten über die Vorschläge und sollte darauf achten, daß jeder seine Meinung vertreten kann.

Falls es gerade keinen Premierminister gibt, übernimmt diese Aufgabe der Innenminister, dann der Finanzminister, Justizminister und schließlich der Verteidigungsminister (immer unter der Voraussetzung, daß er zuvor genannte Posten nicht besetzt ist). Falls es einmal überhaupt keine Minister geben sollte, können auch keine Gesetzesvorschläge unterbreitet werden.

Steuern

Der Senat kann einer Partei nicht ihr Vermögen oder ihre Sektoren nehmen, wohl aber ihre Aktionen besteuern. Jede Aktion dieser Spielwelt kann besteuert werden – außer Aktionskarten und Abstimmung im Senat. Alle Steuereinnahmen gehen in die Kasse der Republik und können benutzt werden, um zum Ende der Spielrunde neue Flotten für die Republik zu kaufen. Nicht ausgegebene Steuereinnahmen verfallen und können nicht mit in die nächste Runde genommen werden. Wer sich weigert, Steuern zu zahlen, bricht damit ein Senatsgesetz.

Partei mit gutem Ansehen

Jede Partei des Spiels ist im Senat gut angesehen. Das heißt, daß sie eine legitime und anerkannte politische Partei ist, die mit Senatoren im Senat vertreten ist. Sie kann über alle Gesetzesvorschläge mit abstimmen und ist an die Gesetze des Senats gebunden.

Eine Partei im Aufstand ist nicht länger gut angesehen – sie ist ein Rebell. Weitere Einzelheiten dazu folgen weiter unten.

Abstimmung über die Republikflotte

Wenn der Senat über die Befehle an die Republikflotte abstimmt, kann jede Partei beliebige Vorschläge machen. Das beinhaltet den Einsatzort jeder einzelnen Flotte (Raumschifffigur) und welche Senatoren die Flotten befehligen sollen.

Die Republikflotte kann keine Partei mit gutem Ansehen angreifen, wohl aber eine Rebellenpartei. Auch kann sie

keine Sektoren im Namen einer Partei übernehmen, sie versetzt Sektoren lediglich wieder in neutralen Zustand. Einzelheiten hierzu folgen.

Falls ein Senator durch Abstimmung zum Befehlshaber einer Republikflotte ernannt wird, muss er diesem Aufruf folgen – falls das aus welchen Gründen auch immer nicht möglich ist, hat er ein Senatsgesetz gebrochen und erhält 2 Korruptionsmarker. Solch ein Senator wird während der Intrigenphase geschwächt, wenn sich die Republikflotten bewegen.

Falls aber der Verteidigungsminister seine korrupte Fähigkeit nutzt, die Flottenbefehle zu ändern, kann jeder vom Senat dazu bestimmte Senator die Befehlsübernahme verweigern, ohne dafür bestraft zu werden (sie verweigern gesetzeswidrige Befehle), wird aber dadurch geschwächt.

Senatsabstimmungen

Jede Partei hat ihre Stimmstärke und ihr Stimmpotential. Bei der Abstimmung über einen Vorschlag stimmt jede Partei mit ihrem Stimmpotential ab.

Stimmstärke

Die Stimmstärke einer Partei ist gleich der Gesamtsumme der Diplomatiwerte (lila Flagge rechts oben auf jeder Senatorenkarte) aller ihrer Senatoren (einschließlich der geschwächten). Jeder Korruptionsmarker eines Senators reduziert die Stimmstärke der Partei um 1, jeder Schattenmarker um 3. So kann es vorkommen, daß eine Partei eine Stimmstärke von null oder sogar weniger hat.

Diese Stimmstärke einer Partei gilt für die gesamte Senatsphase (bei jeder einzelnen Abstimmung) und wird nur dann geändert, falls sich der gesamte Diplomatiwert aller Senatoren der Partei erhöht oder vermindert. Das kann nur durch den Zugewinn oder Verlust von Senatoren oder Korruptions- bzw. Schattenmarkern geschehen oder falls Aktionskarten gespielt werden, die diesen Wert beeinflussen.

Ebenfalls erfolgt eine Änderung, falls eine Verführungskarte gegen einen Senator gespielt wird. Dieser verlässt den Senat und trägt nicht mehr zur Stimmstärke seiner Partei bei.

Stimmpotential

Bei jeder Abstimmung hat jede Partei ihr Stimmpotential. Das Stimmpotential einer Partei ist gleich ihrer Stimmstärke zuzüglich ihres Einfluss, den sie dafür in die Waagschale wirft. Jeder dafür verbrauchte Einflusspunkt erhöht das Stimmpotential um 1.

Die Gebote von Einflusspunkten erfolgen in Stammtischmanier, d. h. ohne bestimmte Reihenfolge und jede Partei bietet und macht Gegengebote, bis niemand mehr weitere Einflusspunkte dafür opfern will.

Nach dem Ende aller Gebote zählt der Premierminister alle endgültig abgegebenen Stimmen und der Vorschlag wird entweder angenommen oder abgelehnt. In jedem Fall ist das Stimmpotential jeder Partei für die nächste Abstimmung zunächst wieder gleich ihrer Stimmstärke, dann wird erneut geboten, um das Stimmpotential zu erhöhen.

Bei Stimmgleichheit wird für jede Seite des Vorschlags gewürfelt, das höhere Ergebnis entscheidet. Notfalls muss mehrfach gewürfelt werden, bis eine Entscheidung fällt.

Falls das Stimmpotential einer Partei trotz Geboten von Einflusspunkten gleich Null oder noch geringer ist, spielt sie bei der Abstimmung keinerlei Rolle.

Jede Partei darf maximal so viele Einflusspunkte bei jeder einzelnen Abstimmung aufwenden, wie es dem Gesamtdiplomatiwert aller ihrer Senatoren entspricht.

Eine Stimmabgabe kann nicht mehr nachträglich geändert werden, Stimmenthaltung ist möglich. Der Premierminister ruft die Stimmen in der Reihenfolge ab, die er für richtig hält. Jeder Spieler kann abstimmen wie er möchte, durchaus auch gegen seinen eigenen Vorschlag. Nachdem

alle ihre Stimmen abgegeben haben, zählt der Premierminister diese aus und verkündet anschließend das Ergebnis.

Wahlen!

Falls der Wahlmarker während der Galaxisphase auf das Wahlfeld gezogen wird (oder der Premierminister eine Wahl anberaumt) werden alle Ministerposten sofort suspendiert. Fähigkeiten der Ministerien können erst wieder nach der Wahl genutzt werden. Zuerst wird der neue Premierminister gewählt. Jeder Spieler kann dafür einen seiner Senatoren ins Rennen schicken, um den Posten für seine Partei zu gewinnen, und nachdem alle Reden gehalten und Abmachungen getroffen sind, wird abgestimmt. Das ist eine normale Senatsabstimmung wie sonst auch, wer will, kann sich seiner Stimmen enthalten. Der Sieger - derjenige mit den meisten einzelnen Stimmen (relative Mehrheit) - übernimmt den Posten, legt seine Senatorekarte auf den entsprechenden Platz des Spielplans und erhält dafür die Premierministerkarte. Bei Gleichstand wird durch Würfeln entschieden.

Anschließend müssen Wahlen für die anderen Ministerposten abgehalten werden, wobei der Premierminister die Reihenfolge der zu besetzenden Posten bestimmt. Falls es keinen aktuellen Premierminister gibt wird die Reihenfolge von dem Spieler mit den wenigsten Senatoren bestimmt. Nachdem über alle Ministerposten abgestimmt wurde, wird der Wahlmarker auf das Feld „1“ der Wahlleiste zurück gesetzt.

Ein Senator kann immer nur einen Ministerposten zu gleicher Zeit innehaben. Also muss ein Spieler mindestens 5 Senatoren haben, um alle fünf Ministerien zu kontrollieren.

Hinweis: Eine Abstimmung kann so ausgehen, daß ein Ministerposten unbesetzt bleibt. In solch einem Falle übernimmt ein namenloser Senator die Aufgaben kommissarisch bis zur nächsten Wahl, d. h. de facto, daß

bis dahin niemand die Fähigkeiten dieses Ministeriums nutzen kann.

Vorschlagsliste

Um neuen Spielern zu helfen eine Vorstellung von der Arbeit des Senats zu bekommen, haben wir hier eine Liste mit 6 beispielhaften Vorschlägen zusammengestellt. Falls alle Spieler damit einverstanden sind (vor allem bei Anfängern empfehlenswert), können die möglichen Vorschläge hierauf beschränkt werden. Das bedeutet, daß niemand eigene Vorschläge ausdenken und unterbreiten kann, was das Spiel beschleunigt.

Rechtmäßiges Integritätsgesetz

Um den Frieden und den Gedanken der Zusammenarbeit aufrecht zu erhalten, werden die großen Parteien der Galaxis dazu verpflichtet, keine Umstimmungsversuche der Bevölkerung in solchen Sektoren zu unternehmen, die schon seit mindestens 2 Jahren (= Spielrunden) derselben Partei die Treue halten.

Kein Spieler darf einen Wahlkampf in einem Sektor unternehmen, der schon seit mindestens 2 Spielrunden von derselben anderen Partei kontrolliert wird.

Pakt zur Verteidigung der Heimat

Um eine schlagkräftige Streitmacht zu gewährleisten, die gegen jede Bedrohung gewappnet ist, vereinbaren die Parteien, in den nächsten beiden Jahren (= Runden) jeweils 3 Geldeinheiten in das Staatsvermögen einzuzahlen. Das Vermögen dient dazu, republikanische Flotten zu kaufen.

Zum Ende der beiden nächsten Runden muß jeder Spieler drei Geld bezahlen und dafür jeweils eine republikanische Flotte kaufen.

Freies Handelsabkommen

Um faire Geschäftspraktiken zu fördern, wird der Senat bevollmächtigt, die Parteien nach Belieben zu überprüfen und zu kontrollieren. Das bedeutet, daß jeder Handel oder jede Vereinbarung zwischen zwei oder mehr Parteien durch

Senatsabstimmung ratifiziert werden muss.

Handelsabkommen unter Einbeziehung von Utensilien, Flotten oder Sektoren müssen in der Senatsphase getroffen und durch Senatsabstimmung ratifiziert werden. Andere Abkommen, die nur Versprechungen oder Kartentausch beinhalten, unterliegen diesem Gesetz nicht.

Komitee zur Wahrung der Demokratie

Um den ordnungsgemäßen Wahlablauf aufrecht zu erhalten, verpflichtet sich der Senat, in den nächsten beiden Jahren (= Runden) mindestens eine seiner Flotten in jedem Sektor zu positionieren, in dem allgemeine Wahlkämpfe möglich sind.

In den nächsten beiden Runden muß jede Partei mindestens 1 Flotte entsenden, um diese Sektoren zu verteidigen.

Gremium zur Mobilisierungskontrolle

Um die Raumfahrt sicherer zu machen, muss der Senat in den nächsten beiden Jahren (= Runden) über alle Flottenbewegungen zwischen den Sektoren informiert werden und muss diese genehmigen. Alle Parteien müssen während dieses Zeitraums ihre Bewegungen anmelden und für jede Bewegung einer ihrer Flotten 2 Geldeinheiten zahlen.

In den nächsten beiden Runden muß jede Partei für jede Bewegung einer ihrer Flotten 2 Geld in das Staatsvermögen zahlen. Mit diesem Geld können republikanische Flotten gekauft werden, oder es geht verloren.

Konsulat für Freie Rede und Erziehung

Um die Fairness der Demokratie sicher zu stellen und zu gewährleisten, daß die Bevölkerung jederzeit über alle Vorgänge informiert ist, muss in den nächsten 2 Jahren (= Runden) jede Partei in jedem Sektor, in dem sie das politische Gewicht zu ihren Gunsten verändern will, noch vor ihrem Wahlkampf eine Bildungskampagne durchführen. Das

kostet die Partei jeweils 2 Einflusspunkte pro entsprechendem Sektor.

In den nächsten 2 Runden muss jede Partei für jeden ihrer Wahlkämpfe 2 Einflusspunkte zahlen.

Diese aufgeführten Gesetzesvorschläge sind nur beispielhafte Ideen und wir empfehlen den Spielern, ihre eigenen Ideen und Vorschläge zu unterbreiten und ihrer Kreativität freien Raum zu lassen. In den oben genannten Beispielen wurde einheitlich ein Zeitraum von 2 Runden genannt. Das ist aber genauso nur beispielhaft wie die Vorschläge als solche, jeder Zeitraum kann vorgeschlagen werden - aber die Gesetze des Senats sind immer bindend. Beschränkungen, Erfordernisse, Bedingungen ganz nach Lust und Laune können vorgeschlagen werden, so lange sie dabei nicht *Das Gesetzesbuch fühlender und denkender Wesen* verletzen.

Strafverfolgungen

Nachdem über alle Gesetzesvorschläge abgestimmt wurde, übergibt der Premierminister die Senatsführung an den Justizminister. Dieser kann ein Strafverfahren gegen jeden im Spiel befindlichen Senator einleiten, der kein Rebell ist (Einzelheiten s. Justizministerkarte). Strafverfolgungen sind ausgezeichnete Mittel, um Korruptions- und Schattenmarker aus dem Spiel zu bringen - ein toter Senator hat schließlich keine Schattenmarker mehr, um die Verseuchung zu stärken. Außerdem kann der Justizminister auf diesem Wege seine Rivalen bestens behindern oder sogar ganz ausschalten.

Das Justizsystem der Galaxis läßt die Strafverfolgung eines bestimmten Seantors nur einmal pro Jahr (Runde) zu. Wenn ein angeklagter Senator also das Verfahren stoppen kann oder für unschuldig befunden wird, kann er

frühestens in der nächsten Spielrunde erneut angeklagt werden.

Jede Strafverfolgung kostet den Justizminister bzw. die Partei, welche das Verfahren vorgeschlagen hatte (und falls es durch Abstimmung vom Senat genehmigt wird) 2 Einflusspunkte. Diese müssen vor dem Würfelwurf bezahlt werden.

Der Minister kündigt an, gegen wen er ein Strafverfahren einleitet und würfelt mit 2 Würfeln. Jeder Korruptionsmarker des Angeklagten erhöht das Ergebnis um 1 und jeder seiner Schattenmarker um 3. Der Minister ermittelt das Gesamtergebnis und sieht auf der Strafverfolgungstabelle nach (die auch auf jedem Parteiblatt abgedruckt ist):

Gesamtergebnis Folge

10+ Exekution: Der Angeklagte wird aus einer Luftschleuse ins All geworfen!
6-9 Schuldig: Der Angeklagte verliert alle Ministerposten, die er eventuell hält und seine Partei muß 5 Geld Strafe zahlen.
3-5 Unschuldig: Der Angeklagte kann das Tribunal als freies Wesen verlassen.
2 In Ungnade gefallen: Der Justizminister wird gedemütigt und erhält 1 Korruptionsmarker.
Falls es keinen Justizminister gibt, können nur Strafverfahren eingeleitet werden, über die vom Senat abgestimmt wurde. In dem Falle ist der

Premierminister dafür verantwortlich, zu würfeln. Gezahlte Strafen werden aus dem Spiel genommen. Das Ergebnis „In Ungnade gefallen“ betrifft nur den Justizminister, falls es keinen gibt, ist dieses Ergebnis folgenlos.

3) Die Intrigenphase

Wie der Name schon sagt, ist dies die Phase der Spielrunde, in der Intrigen, Verschwörungen und sonstige Gemeinheiten stattfinden. Heimtückische Mordanschläge, anstachelnde öffentliche Reden und militärische Invasionen sind die Mittel, mit denen die Spieler versuchen, ihre Interessen durchzusetzen.

In mehreren Schritten erklären alle Spieler ihre Absichten und führen sie dann aus. Das bedeutet, daß man gut planen sollte, was man zu unternehmen gedenkt. Wer später an der Reihe ist hat den Vorteil gegenüber den Spielern, die ihren Spielzug eher ausführen müssen - denn er sieht, was die anderen tun, bevor er seine Absicht kundtut. (S. o. „Reihenfolge“)

Die Intrigenphase wird in folgenden Schritten abgewickelt:

- Alle Invasionen erklären
- Alle Invasionen durchführen
- Alle Wahlkämpfe erklären
 - Alle Wahlkämpfe durchführen
- Flotten kaufen und Senatoren anwerben

Invasionen erklären

Invasionen gehen recht einfach vonstatten - man zieht seine Flotten in einen Sektor und erklärt, dort eine Invasion durchzuführen und legt außerdem einen seiner Kontrollmarker mit der grauen Seite nach oben in den Sektor als Zeichen, daß man die Kontrolle über diesen Sektor übernehmen will.

Wer will, kann einen seiner Senatoren dazu bestimmen, die Invasion als Admiral zu führen, muss das dann aber



gleichzeitig mit der Invasionserklärung tun und dafür die Aktion des Senators gebrauchen. Dieser Senator erhält dann sofort 2 Korruptionsmarker.

Wer keinen Admiral für eine Invasion bestimmt, teilt die beiden Korruptionsmarker, die er für die Invasion erhält, einem beliebigen seiner Senatoren zu.

An einer Invasion kann immer nur 1 Admiral teilnehmen, das gilt natürlich jeweils für alle beteiligten Seiten. Wenn also z. B. in einem Sektor die PoP, CoS und BIP gegeneinander kämpfen, können maximal drei Admirale daran beteiligt sein, nämlich 1 pro Partei.

Auch falls sich in einer solchen Situation alle gegenseitig helfen wollten, könnte jede Seite 1 Admiral beitragen. In dem Falle muss allerdings jede Partei separat für sich würfeln, die Ergebnisse werden dann addiert. Jeder Admiral kann seine Bonuswerte nur Flotten seiner eigenen Partei geben bzw. den republikanischen Flotten, die er befehligt.

Man kann einen Sektor auch verteidigen, dafür gibt es keine Korruptionsmarker. Ein Spieler kann alle beliebigen Sektoren verteidigen, auch solche, die von anderen Parteien kontrolliert werden. Wer einen Sektor verteidigt, zieht einfach seine Flotten dorthin ohne dort einen seiner Kontrollmarker einzusetzen.

Nachdem der aktive Spieler alle seine Flotten so bewegt hat, wie er möchte, folgt der laut Reihenfolge nächste Spieler und verfährt ebenso. Wer seinen Spielzug beendet hat, kann später keine Änderungen oder weiteren Bewegungen mehr vornehmen – außer mit einer Karte „Finte“.

Grundsätzlich können Flotten überall hin ziehen, so lange sie sich an eventuelle Beschränkungen halten, wie im Abschnitt „Flottenbewegung“ weiter unten genannt.

Die Karte „Finte“

Wer die Karte „Finte“ spielt, startet damit den Schritt „Alle Invasionen erklären“ erneut, mit einem wichtigen

Unterschied: Diesen Schritt können nun nur die Spieler ausführen, die eine Karte „Finte“ spielen.

Wenn ein Spieler solch eine Karte spielt, können alle anderen das auch tun. Wenn mehrere Spieler eine Karte „Finte“ spielen, erklären sie erneut bzw. ändern ihre Invasionsvorhaben in gegebener Reihenfolge wie zuvor. Alle anderen Spieler dürfen ihre Vorhaben nicht ändern.

Mögliche Änderungen vorheriger Invasionspläne umfassen auch die Änderung des Admirals, der eine Invasion führen soll. Wenn ein vorher für eine Invasion deklariertes Admiral durch einen anderen abgelöst wird, bleibt der erste Admiral trotzdem geschwächt.

Ein Spieler erhält endgültig alle Korruptions- und Schattenmarker für seine Invasionserklärungen erst nach allen durch seine Finte vorgenommenen Änderungen – vorherige Erklärungen sind nichtig, soweit sie geändert wurden, und dafür bereits erhaltene Korruptionsmarker werden wieder entfernt. Wenn auch unwahrscheinlich und meist wenig sinnvoll, ist es einem Spieler grundsätzlich möglich, in einer Runde mehrere Finten zu spielen.

Hinweis – die Sonderfähigkeit des Verteidigungsministers, die republikanische Flotte erneut aufzustellen gilt wie eine „Finte“. Gemäß der Reihenfolge erklären die republikanischen Flotten in einem erneuten Erklärungsschritt ihre Maßnahmen zuerst.

Invasionen durchführen

Alle Invasionskämpfe werden in der Reihenfolge der Beteiligten von „schlecht“ nach „gut“ ausgetragen. Falls an einem Kampf mehrere Flotten mit unterschiedlicher Reihenfolge beteiligt sind, findet dieser Konflikt dann statt, wenn derjenige der daran beteiligten an der Reihe ist, der den schlechtesten Platz in der Reihenfolge einnimmt.

Wer als Sieger aus einem Invasionskampf hervorgeht, dreht seinen Kontrollmarker in diesem Sektor auf die farbige Seite

– dieser ersetzt nun den bisherigen Kontrollmarker dieses Sektors.

Der Angreifer, d. h. der die Invasion führende Spieler würfelt für jede seiner Invasionsflotten mit 1 Würfel, die Summe der Würfelergebnisse ist sein Angriffswert.

Der Verteidiger erhält grundsätzlich 1 Würfel plus 1 Würfel für jede seiner Verteidigungsflotten. Zur Summe seiner Würfelergebnisse wird der Verteidigungswert des Sektors hinzugezählt, das ist sein Verteidigungswert.

Der Angriffswert wird mit dem Verteidigungswert verglichen, wer den höheren Wert hat, ist Sieger des Kampfes. Bei Gleichstand hat der Verteidiger gewonnen.

Nicht vergessen – jede direkt gewürfelte „6“ generiert einen Bonuswürfel, der ebenfalls gewürfelt wird und sein Ergebnis zum Endergebnis beiträgt. Ein Bonuswürfel kann keinen weiteren Bonuswürfel generieren.

Ein Admiral trägt seinen Kommandowert zum Ergebnis seiner Seite bei. Ein Admiral kann nur zusammen mit mindestens einer Flotte seiner Seite auftreten (Partei oder Republik).

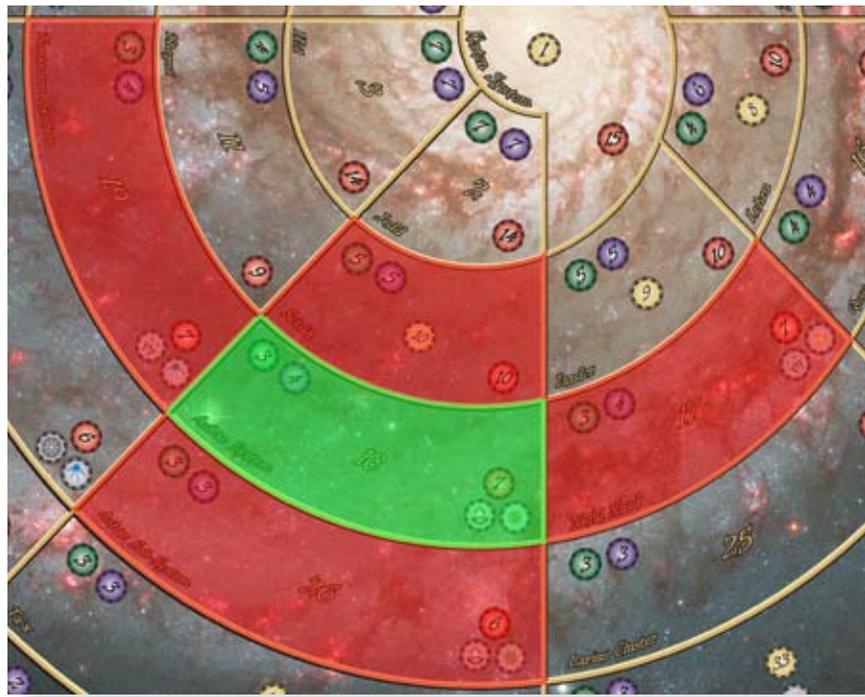
Beispiel: Senator Jemak hat Kommandowert 6. Falls er eine Invasion mit drei Flotten führt, wirft der Spieler 3 Würfel und zählt zu deren Summe 6 hinzu.

Falls niemand den Sektor kontrolliert, würfelt der Verteidigungsminister für den neutralen Sektor.

Alle beteiligten Seiten können vor dem Würfelwurf alle möglichen Karten spielen oder Fähigkeiten benutzen, mit dem sie den Ausgang des Kampfes beeinflussen können. Nachdem alle daraus resultierenden Aktionen abgeschlossen sind, wird gewürfelt. Nach dem Würfelwurf können nur solche Karten oder Fähigkeiten benutzt werden, die eine Wurfwiederholung ermöglichen.

Bonuspunkte im Kampf

Die aktuelle taktische Situation auf dem Spielplan spielt im Kampf eine



wichtige Rolle. Je nach Lage der von ihm bereits kontrollierten Sektoren zu dem umstrittenen Sektor erhält ein Spieler noch Bonuspunkte für seinen Angriffs- bzw. Verteidigungswert.

Der Angreifer erhält einen Bonus von 1 zu seinem Angriffswert für jeden vom ihm kontrollierten Sektor, der an den Invasionssektor angrenzt (d. h. irgendwo eine gemeinsame Grenzlinie mit diesem hat; eine bloße Berührung über Eck zählt nicht). Republikanische Flotten erhalten diesen Bonus nicht, außer es ist mindestens eine Flotte irgendeiner Partei zugegen.

Auch ein Verteidiger erhält diesen Bonus, und zwar sowohl bei Invasionen als auch bei Wahlkämpfen. Er kommt auch dann in diesen Genuss, falls keine seiner Flotten am Kampf beteiligt ist.

Jeder Spieler kann in einem bestimmten Sektor nur einmal pro Spielrunde eine Invasion durchführen.

Sieg und Rückzug

Siegreiche Flotten bleiben in dem Sektor, in welchem der Kampf stattfand. Unterlegene Flotten ziehen sich in irgendwelche von der eigenen Partei kontrollierte Sektoren zurück, dabei müssen sich nicht alle Flotten in denselben Sektor zurück ziehen. Wer keinen Sektor kontrolliert, in den

er seine Flotten zurückziehen könnte, darf sich in neutrale Sektoren zurückziehen.

Republikanische Flotten kehren nach einem Kampf immer in Sektor 1 zurück - egal, ob sie gesiegt oder verloren haben.

Mehrere Seiten in einem Kampf

Es wird öfter vorkommen, daß mehr als zwei Seiten an einem Kampf beteiligt sind. In solchen Fällen können die beteiligten Seiten

sich beliebig zu Kampfbündnissen zusammenschließen, je nach Interessenlage. Jede Seite ermittelt ihr eigenes Ergebnis inklusive aller Boni, dann werden alle Ergebnisse der Partner eines Bündnisses zusammengezählt. Falls jeder nur für sich selbst kämpft, ist derjenige mit dem höchsten Kampfwert (Angriffs- bzw. Verteidigungswert) Sieger des Kampfes.

Beispiel: Die BIP fallen mit 4 Flotten in einen neutralen Sektor ein, um die Kontrolle zu übernehmen. Die COS und GSP haben jeweils 2 Flotten zu dessen Verteidigung geschickt, also zusammen auch 4. Die PoP unterstützen die BIP mit 2 Flotten und die TMP wollen den Sektor mit 8 Flotten für sich beanspruchen. Es gibt also 3 Seiten in diesem Kampf: Der Sektor selbst im Bündnis mit den COS und GSP (5 Würfel + Verteidigungswert des Sektors), die BIP mit den PoP (6 Würfel) und die TMP (8 Würfel). Die Einzelergebnisse jeder Seite werden addiert und verglichen, diejenige mit dem höchsten Gesamtergebnis gewinnt den Kampf.

Kampf gegen die Verseuchung

Die Verseuchung verhält sich wie ein neutraler Sektor, d. h. sie würfelt mit 1 Würfel und zählt den Verteidigungswert des Sektors hinzu. Außerdem erhält

sie 1 weiteren Würfel für jeden aktuell im Spiel befindlichen Schattenmarker. Ansonsten gelten für sie alle Kampfregeln wie üblich.

Kampfverluste

Jeder direkte Würfelwurf einer „5“ oder „6“ bedeutet einen Verlust des Gegners. Das heißt, daß er zum Ende des Kampfes, nach allen Würfelwürfen, jeweils 1 Flotte verliert. Das gilt auch für durch „explodierende 6“ generierte Zusatzwürfel.

Manche Fähigkeiten (wie z. B. der Schlächter, s. u.) können diese Zahlen ändern.

Nachdem der Ausgang des Kampfes feststeht, muß jeder beteiligte Spieler so viele seiner Flotten entfernen, wie sein Gegner direkte Treffer erzielt hat. (Bei der Auswahl der Verluste bestimmt der Besitzer, welche Flotten entfernt werden - das spielt allerdings nur bei einer späteren Erweiterung eine Rolle, da in diesem Spiel alle Flotten gleich sind.)

Auch neutrale Sektoren und die Verseuchung können Verluste verursachen.

Bei mehreren beteiligten Seiten bestimmt der Spieler, der die Verluste verursacht hat, welchen Gegner sie treffen und kann diese auch auf mehrere Gegner verteilen.

Achtung - so lange noch Flotten gegnerischer Parteien anwesend sind, können republikanische Flotten nicht als Verlust herhalten.

Flottenbewegung

Jede Flotte kann sich nur einmal pro Spielrunde bewegen. Ihre Reichweite ist aber unbegrenzt, sie kann in jeden beliebigen Sektor fliegen.

Admirale als Verluste

Wenn eine Partei einen ihrer Senatoren als Flottenadmiral in den Kampf geschickt hat kann es passieren, daß er dabei getötet wird.

Falls eine Seite im Kampf mehr Flotten verlieren müsste, als ihrerseits beteiligt waren, wird der befehlighende Admiral, falls es einen solchen gibt, getötet und

aus dem Spiel genommen. Das gilt auch für die republikanische Flotte.

Beispiel: Die PoP haben 2 Flotten zusammen mit Senatorin Fola als Admiral zwecks Invasion in Sektor 10 geschickt. Die Verteidigung des Sektors verursacht 2 Verluste, also werden beide Flotten vernichtet - aber Senatorin Fola entkommt dem Desaster. Falls die Verteidigung 3 oder mehr Verluste verursacht hätte, hätte auch Senatorin Fola dran glauben müssen.

Die republikanische Flotte

Die republikanischen Flotten (die schwarzen/grauen Modelle) sind die Polizei- und Friedenstruppen des Senats.

Ihre Aufgabe ist es, für die Einhaltung der Gesetze der Republik zu sorgen und darauf zu achten, daß niemand die Demokratisierung unterläuft.

Die Republik kann maximal 10 Flotten gleichzeitig im Spiel haben.

Die republikanischen Flotten unterstehen der Befehlsgewalt des Senats. Sie gehorchen den Befehlen des Senats, so lange diese dem Gesetz Genüge tun und folgende Richtlinien einhalten:

Die republikanischen Flotten können es nie zulassen, daß die Kontrolle eines Sektors einer Partei überlassen wird (Ausnahme s. u.). Sie müssen die Demokratie schützen und nicht der Tyrannei zur Macht verhelfen. Das bedeutet, daß sich die republikanischen Flotten aktiv jedem Invasionsversuch eines Sektors widersetzen werden, in dem sie sich gerade befinden.

Beispiel: Bob startet eine Invasion in Sektor 32 mit 5 Flotten. Der Sektor verteidigt sich normalerweise selbst mit einem Würfel, da aber gerade 2 republikanische Flotten in diesem Sektor patrouillieren, unterstützen sie den lokalen Widerstand gegen den Eindringling und steuern ihre 2 Würfel zum Kampf bei.

Außerdem lautet der Befehl der republikanischen Flotten immer, wenn sie einen rebellischen oder verseuchten Sektor angreifen, den Sektor in die

Neutralität zurück zu führen. Falls eine Partei ihre Flotten ebenfalls dorthin schickt, können diese keinesfalls zusammen mit den republikanischen Flotten kämpfen sondern müssen sie im Gegenteil ebenfalls besiegen, um die Kontrolle des Sektors übernehmen zu können.

Beispiel: 5 republikanische Flotten wurden nach Sektor 50 geschickt, um die Verseuchung dort zu bekämpfen. Julie schickt 7 ihrer Flotten, um selbst die Kontrolle des Sektors zu übernehmen. Momentan ist 1 Schattenmarker im Spiel, also wirft die Verseuchung mit 2 Würfeln und erzielt zusammen mit der Sektorverteidigung insgesamt 13. Die republikanischen Flotten erzielen mit ihren 5 Würfeln 20, Julie schafft mit ihren 7 Würfeln nur 18. Eigentlich könnte sie die Kontrolle des Sektors übernehmen, da sie die Verseuchung geschlagen hat, aber in diesem Falle wird sie selbst von den republikanischen Flotten zurück geschlagen und der Sektor wird wieder neutral.

Ausnahme: Wenn der Verteidigungsminister seine korrupte Fähigkeit nutzt, setzt er damit diesen Verhaltenskodex außer Kraft. In diesem Falle kann er den republikanischen Flotten befehlen, was immer er möchte, sogar eine Invasion eines Sektors mit anschließender Übergabe an eine Partei.

Falls die Stärke der republikanischen Flotten zu Beginn einer Spielrunde geringer als 5 ist, kauft die Republik automatisch (d. h. ohne Geld) 1 neue Flotte und bringt sie ins Spiel. Das Geld dafür kommt aus den geheimen Staatsreserven und kostet die Parteien nichts.

Wahlkämpfe erklären

Wahlkämpfe sind die friedlichen Versuche der Parteien, die politischen Machtverhältnisse eines Sektors zu ihren Gunsten zu ändern. Eine Partei kann Wahlkämpfe in Sektoren durchführen, die an einen von ihm kontrollierten Sektor angrenzen (d. h. irgendwo eine gemeinsame Grenzlinie mit diesem

haben; eine bloße Berührung über Eck zählt nicht).

Außerdem sind Wahlkämpfe in den 3 mit Sektormarkern gekennzeichneten Sektoren möglich, sofern sie nicht verseucht sind. Das sind die 3 Sektoren, die zu Beginn jeder Spielrunde in der Galaxisphase gezogen werden.

Die Wahlkämpfe werden in gegebener Reihenfolge erklärt. Eine Wahlkampfklärung erfolgt, indem der Spieler einen seiner Kontrollmarker mit der grauen Seite nach oben in den Sektor legt, in dem er Wahlkampf führen will. Jeder Wahlkampf erfordert eine Aktion und schwächt einen Senator des Spielers. Ein Spieler kann so viele Wahlkämpfe erklären wie er möchte, so lange dafür genügend Sektoren in Frage kommen und er Senatoren dafür hat.

In jeden seiner Wahlkämpfe kann ein Spieler immer nur einen Senator schicken. Der Verteidiger kann keinen eigenen Senator als Gegenwahlkämpfer schicken, stattdessen erhält er den Verteidigungswert des Sektors als Bonus zu seinem Würfelwurf hinzu, außerdem kann er sein Ergebnis durch Einflusspunkte verbessern (ebenso wie der Wahlkämpfer, s. u.)

Wahlkämpfe durchführen

Alle Wahlkämpfe werden in der Reihenfolge von „schlecht“ nach „gut“ ausgetragen.

Da die Wahlkämpfe nach den Invasionen stattfinden, kann durch einen erfolgreichen Wahlkampf auch die Kontrolle eines Sektors übernommen werden, in dem erst gerade zuvor eine Invasion die politischen Verhältnisse geändert hatte.

Beispiel: Bob hat im ersten Teil der Intrigenphase eine erfolgreiche Invasion des Sektors 32 vorgenommen. Julie kontrolliert Sektor 31 und beschließt, mittels Wahlkampf auch die Kontrolle des Sektors 32 von Bob zu übernehmen. Julies Wahlkampf ist erfolgreich und so übernimmt sie auch den Sektor 32 und Bob schmiedet finstere Rachepläne.

Wer einen Wahlkampf führt, schickt einen seiner Senatoren in den Sektor mit der Absicht, daß dieser die Bevölkerung überzeugt, sich seiner Partei anzuschließen. Der Senator führt Wahlkampfreden, absolviert Fototerminer und Gastauftritte, um die Vorteile zu erklären, die seine Partei dem Sektor bringen wird.

In einem Wahlkampf würfelt der Sektor mit 1 Würfel und zählt zu dem Ergebnis seinen Verteidigungswert hinzu.

Der Wahlkampf führende Senator würfelt ebenfalls mit 1 Würfel und zählt zu dem Ergebnis seinen Diplomatiwert hinzu.

Nicht vergessen – jede direkt gewürfelte 6 generiert einen Bonuswürfel, der ebenfalls gewürfelt wird und sein Ergebnis zum Gesamtergebnis beiträgt. Ein Bonuswürfel kann keinen weiteren Bonuswürfel generieren. Ebenfalls nicht zu vergessen ist, daß in verseuchten Sektoren keine Wahlkämpfe geführt werden können.

Vor dem Würfelwurf kann die Wahlkampf führende



Partei so viele Einflusspunkte verbrauchen, wie sie möchte – jeder gezahlte Einflusspunkt trägt 1 zu ihrem Ergebnis bei.

Falls der Wahlkampfsektor von einer anderen Partei kontrolliert wird, kann auch sie ihr Ergebnis auf gleiche Weise verbessern.

Ein neutraler Sektor kann seinen Würfelwurf auf keinerlei Weise modifizieren.

Jede beteiligte Partei, „Angreifer“ und „Verteidiger“, erhöht ihr Ergebnis um 1 für jeden benachbarten Sektor, den sie kontrolliert.

Falls mehrere Parteien Wahlkampf in demselben Sektor führen findet dieser dann statt, wenn derjenige der daran beteiligten an der Reihe ist, der den schlechtesten Platz in der Reihenfolge einnimmt. Alle beteiligten Partei und der Sektor würfeln separat, dann werden die Ergebnisse verglichen und das höchste Ergebnis gewinnt. Bei Gleichstand wird gewürfelt, außer der Verteidiger ist daran beteiligt (er gewinnt dann automatisch).

Falls die Demographiesymbole des Wahlkampfsektors das Rassensymbol des Wahlkampf führenden Senators enthalten, erhöht er sein Ergebnis um 1.

Der Wahlkampf führende Senator kann sein Ergebnis nochmals um 1 verbessern, falls die Demographiesymbole des Wahlkampfsektors sein Parteesymbol enthalten.

Andererseits muss der Senator für jeden seiner Korruptionmarker 1 von seinem Ergebnis abziehen, für jeden seiner Schattenmarker sogar 3.

Flotten kaufen und Senatoren anwerben

Nach Beendigung aller Invasionen und Wahlkämpfe können alle Spieler mit ihrem Geld Flotten kaufen und Senatoren anwerben.

**Die Kosten dafür betragen:
Parteiflotte 5 Geld**

**Republikanische Flotte 3 Geld
Senator s. Karte**

Grundsätzlich kann jeder so viel kaufen bzw. anwerben wie er möchte und in beliebiger Reihenfolge. Er muss nur genügend Geld dafür haben ...

Jeder Spieler kann nur solche Senatoren anwerben, die er auf der Hand hält. Er zahlt die Kosten und legt die Senatorenkarte offen vor sich aus – dieser Senator ist nun für seine Partei aktiv und kann ins Spielgeschehen eingreifen. Frisch angeworbene Senatoren können ihre Aktion erst ab der nächsten Spielrunde einsetzen, sie brauchen ein bißchen Zeit, um sich in der Partei einzugewöhnen.

Neue Flotten können beliebig in selbst kontrollierte Sektoren eingesetzt werden, sie gelten als Verteidiger, falls sie nicht anderweitige Befehle erhalten. Wer keine Sektoren kontrolliert, kann seine neuen Flotten in völlig beliebige Sektoren setzen.

Falls ein neu angeworbener Senator das Symbol der anwerbenden Partei trägt, muss diese 2 Geld weniger für ihn bezahlen als normalerweise, weil er sich sowieso schon zu dieser Partei und ihrer Ideologie hingezogen fühlt.

Kampf für das Gute: Die Rebellion

Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, daß ein Spieler meint, die Republik sei inzwischen zu korrupt und verkommen, um weiter zu bestehen. Oder er glaubt, daß er seinen persönlichen Machtanspruch innerhalb des Systems kaum noch durchsetzen kann und versucht deshalb, es zu zerstören.

Solche Gedanken führen zur Rebellion. Eine rebellische Partei gehört nicht mehr zum Kreis der anerkannten Regierungsfractionen und ihre Senatoren stehen außerhalb des Gesetzes. Sie sät aus ihren geheimen Quartieren Zwietracht in die Herzen der Bürger, die mit der Regierung unzufrieden sind.

Eine Rebellion erklären

Eine Partei kann jederzeit nach der ersten Spielrunde ihre Rebellion erklären, allerdings nicht während der Galaxisphase. Es kann immer nur eine rebellische Partei zu gleicher Zeit geben. Falls ein Spieler eine Rebellion erklären möchte, es aber bereits eine andere rebellische Partei gibt, muss er mit seinem Vorhaben warten, bis die aktuelle Rebellion beendet ist.

Sobald eine Partei ihre Rebellion erklärt, verlassen alle ihre Senatoren den Senat, geben ihre Ministerposten auf und gehen in den Untergrund – außerdem werden damit sofort alle Strafverfahren hinfällig, die eventuell gegen sie laufen.

Die von der rebellischen Partei kontrollierten Sektoren können sich dem Aufstand anschließen oder nicht. Wer die Rebellion erklärt, bestimmt einen einzigen von ihm kontrollierten Sektor als Kernzelle des Aufstandes. Für alle anderen von ihm kontrollierten Sektoren muß er jeweils mit 1 Würfel würfeln: Bei einer „6“ schließt sich der Sektor dem Aufstand an, andernfalls wird er neutral und der Spieler muss seinen Kontrollmarker von dort entfernen.

Dieser Würfelwurf kann durch nichts geändert oder beeinflusst werden außer durch Karten oder Fähigkeiten, die eine Wurfwiederholung ermöglichen.

Vorteile einer Rebellion

Das Leben im Untergrund und Kriegsführung gegen die Regierung ist ein hartes Brot. Aber unter extremen Umständen können Leute Kräfte freisetzen, zu denen sie unter normalen Bedingungen nie in der Lage wären. Eine rebellische Partei genießt folgende Vorteile:

- 1) Sie erhält keine Korruptionsmarker für Invasionen.
- 2) Alle Sektorverteidigungswerte werden halbiert, aufgerundet. Das gilt bei allen Invasionen und Wahlkämpfen der Rebellen.
- 3) Die Rebellen können in jedem beliebigen Sektor Wahlkämpfe führen (ein Rebellenwahlkampf ist der

Versuch, das politische System des Sektors zu unterwandern).

- 4) Alle rebellischen Senatoren haben die Fähigkeit Attentäter.
- 5) Alle rebellischen Senatoren haben die Fähigkeit Saboteur.
- 6) Die Gesetze des Senats haben für die rebellische Partei keine Bedeutung, und ihre Mitglieder können vom Senat nicht strafrechtlich verfolgt werden.
- 7) Eine rebellische Partei kann nicht durch Aktionen behelligt werden, deren Zeitfenster „Senat“ ist.

Der Preis der Rebellion

Eine Rebellenfraktion kann das Spiel nur dann gewinnen, indem sie 10 Sektoren kontrolliert. Da sie gegen die Republik kämpft, können alle anderen Parteien die republikanischen Flotten gegen sie in den Kampf schicken, um rebellische Sektoren in die Neutralität zurück zu führen. Mit ihren eigenen Flotten können sie denselben Zweck verfolgen, entweder als Unterstützung der republikanischen Flotten oder alleine. Dafür erhalten sie keine Korruptionsmarker, aber sie können den Sektor dann nicht für sich selbst beanspruchen. Falls sie das vorhaben, können sie nur mit der eigenen Flotte eine Invasion des Sektors durchführen und erhalten dann auch wie üblich 2 Korruptionsmarker.

Da niemand einem Rebellen traut, sind irgendwelche Abmachungen mit ihm auch nicht bindend und keine Seite erhält Korruptionsmarker, falls sie einen abgeschlossenen Vertrag bricht. Aber auch hier gilt: Unmittelbare Tauschgeschäfte können weder gebrochen noch manipuliert werden.

Frieden schließen

Ein Rebell kann Frieden mit der Republik schließen und versuchen, wieder in den Senat aufgenommen zu werden. Dieses Angebot können beide Seiten unterbreiten. Egal, von welcher Seite das Friedensangebot kommt, müssen beide Seiten dem Friedensabkommen zustimmen (der Senat muss dies per Abstimmung in der Senatsphase

beschließen). Falls der Friedensvertrag unterschrieben wird, kehrt die Rebellenfraktion sofort als ordentliches Mitglied in den Senat zurück. Die Senatoren kommen aus ihren Verstecken und die Partei verliert alle Vor- und Nachteile, die ihr die Rebellion geboten hatte.

Weitere Regeln

Es folgen ein paar weitere Regeln, deren Beachtung wichtig ist.

Sektorfähigkeiten

Jeder Sektor mit einem goldenen Fähigkeitssymbol verleiht der ihn kontrollierenden Partei eine Sonderfähigkeit. Diese werden auf den Fähigkeitskarten und auch auf dem Spielplan genau erklärt.

Ministerfähigkeiten

Wenn eine Partei einen oder mehrere Ministerposten innehat, kann sie auch die korrupten Fähigkeiten des jeweiligen Ministeriums nutzen. Um das zu tun, gebraucht der Spieler die Aktion des Ministers und entscheidet dann, wie viele Korruptionsmarker sein Minister dafür erhält. Für jeden auf diese Weise zugeteilten Korruptionsmarker kann der Senator diese Fähigkeit nutzen.

Beispiel: Bobs Senatorin Fola ist Finanzministerin. Er gebraucht ihre Aktion und gibt ihr 3 Korruptionsmarker, dafür erhält er 9 Geld.

Die große Ausnahme zu dieser Regel ist der Verteidigungsminister. Um dessen korrupte Fähigkeit zu nutzen, erhält der Spieler nur 1 Korruptionsmarker. Allerdings kann er durchaus noch weitere Korruptionsmarker durch diese Fähigkeit erhalten, nämlich wenn er die republikanischen Flotten für seine Invasionszwecke missbraucht – dafür erhält er Korruptionsmarker wie für jede andere Invasion auch.

Falls Invasionen mittels der Korruptionsfähigkeit des Ministeriums durchgeführt werden, erhält der Minister die Korruptionsmarker, außer es gibt

einen befehligen Admiral (dann erhält dieser die Marker).

Fähigkeiten der Senatoren

Attentäter (Assassin)

Dieser Senator kann mit seiner Aktion ein Attentat verüben, so als wäre die Attentatskarte gespielt worden.

Atheist (Atheist)

Der erste Schattenmarker dieses Senators hat keinen Einfluss auf die Anzahl der Würfel, mit denen er selber oder die Ke'Ras würfeln.

Religionsanhänger (Believer)

Der Kommandowert dieses Senators wird um 5 erhöht, wenn er gegen die Ke'Ras kämpft.

Bürokrat (Bureaucrat)

Dieser Senator erhält zu Beginn jeder Spielrunde, in der er einen Ministerposten innehat, 3 Geld.

Schlächter (Butcher)

Im Kampf zerstört dieser Senator als Admiral gegnerische Flotten mit Würfelergebnissen von 5 und höher.

Codeknacker (Code Breaker)

Dieser Senator kann als Admiral im Kampf einen seiner Würfel erneut werfen. Das neue Ergebnis gilt.

Feigling (Coward)

Dieser Senator kann als Admiral im Kampf nicht sterben, generiert im Kampf mit einer 6 aber auch keinen weiteren Würfel.

Meisterattentäter (Master Assassin)

Dieser Senator kann mit seiner Aktion ein Attentat verüben, so als wäre die Attentatskarte gespielt worden. Sein Würfelergebnis wird um 1 verbessert.

Meisterspion (Master Spy)

Dieser Senator kann 4 Geld zahlen und mit seiner Aktion Einsicht in die Handkarten einer anderen Partei nehmen. Gegen Zahlung von 4 Geld pro Karte kann er dann davon beliebig viele Karten abwerfen.

Verschonung (Merciful)

Dieser Senator verursacht als Admiral im Kampf nur halb so viele Verluste (aufgerundet).

Pazifist (Pacifist)

Dieser Senator würfelt als Admiral im Kampf mit 2 Würfeln weniger.

Politiklöwe (Political Animal)

Es kostet 1 Einflusspunkt mehr als üblich, um diesen Senator strafrechtlich zu verfolgen.

Meisterredner (Public Speaker)

Der Diplomatiwert dieses Senators als Wahlkämpfer wird um 1 erhöht.

Religionsführer (Religious Leader)

Dieser Senator kann mit seiner Aktion einen anderen im Spiel befindlichen Senator benennen und dann 2 Einflusspunkte für jeden Korruptionsmarker zahlen, um den dieser Senator entlastet wird.

Saboteur (Saboteur)

Dieser Senator kann 6 Geld zahlen und mit seiner Aktion dafür eine beliebige im Spiel befindliche Flotte zerstören.

Spion (Spy)

Dieser Senator kann 4 Geld zahlen und mit seiner Aktion Einsicht in die Handkarten einer anderen Partei nehmen.

Stratege (Strategist)

Dieser Senator kann als Admiral im Kampf das Ergebnis eines seiner Würfel um 1 erhöhen. Diesen Würfel muss er vor dem Wurf auswählen und eine damit gewürfelte 6 generiert wie üblich einen weiteren Würfel.

Taktiker (Tactician)

Dieser Senator erhält als Admiral im Kampf 1 zusätzlichen Würfel.

Sektorfähigkeiten

Uralte Ablässe (Ancient Indulgences)

Sektor 8

Im Spielschritt „Flotten kaufen und Senatoren anwerben“ kann die

kontrollierende Partei einmalig pro Spielrunde gegen Zahlung von 10 Geld einen im Spiel befindlichen Schattenmarker entfernen.

Schwarzmarkt Informationen (Blackmarket Data)

Sektor 5

Die kontrollierende Partei kann einmalig pro Spielrunde Einsicht in die Handkarten einer anderen Partei nehmen.

Früchte des Friedens (Boon of Peace)

Sektor 32

Zum Ende jeder Spielrunde ohne jegliche erfolgreiche Invasion erhält die kontrollierende Partei 10 Geld.

Freundschaftsrabatt (Friendly Discount)

Sektor 9

Die kontrollierende Partei kann Flotten für je 2 Geld weniger kaufen als üblich, bis zum Minimum von 0.

Informantennetzwerk (Informer Network)

Sektor 10

Die kontrollierende Partei kommt in der Reihenfolge zuletzt – noch nach den Rebellen.

Militante Bevölkerung (Militant Population)

Sektor 4

Jeder von der kontrollierenden Partei kontrollierte Sektor erhält 1 zusätzlichen Würfel bei der Verteidigung.

Rüstungsmonopol (Military Monopoly)

Sektor 28

Die kontrollierende Partei erhält 1 Geld für jede Flotte, die andere Parteien kaufen.

Opiumrausch (Opiate Persuasion)

Sektor 30

Der erste Senator, den die kontrollierende Partei anwirbt, kostet 5 Geld weniger.

Segen der Unverdorbenheit (Purity Blessings)

Sektor 6

Falls es zum Ende einer Spielrunde keine Senatoren mit Schattenmarkern im Spiel gibt, erhält die kontrollierende Partei 10 Einflusspunkte.

Vage Prophezeiung (Random Augury)

Sektor 33

Die kontrollierende Partei kann in jeder Spielrunde eine ihrer Handkarten einer anderen Partei geben und dann eine bestimmte Karte nennen. Falls die andere Partei diese Karte hat, muss sie die Karte der kontrollierenden Partei überreichen.

Stimme der Autorität (Voice of Authority)

Sektor 1

Alle Senatoren der kontrollierenden Partei haben einen um 1 erhöhten Diplomatiwert.

Willkommener Aufruhr (Welcome Insurrection)

Sektor 29

Die kontrollierende Partei erhält bei ihrer jeweils ersten Invasion einer Spielrunde keine Korruptionsmarker.

Machtstreben (Will to Power)

Sektor 34

Die kontrollierende Partei kann pro Spielrunde 1 Würfel erneut werfen und das bessere Ergebnis nehmen.

Ministerfähigkeiten

Für alle folgenden Fähigkeiten gelten diese Angaben:

Zeitfenster: Senat

Aktion: Nein

Kartenpriorität: 5

Premierminister

Der Premierminister ist für die Geschäftsordnung des Senats verantwortlich und kann jeden Vorschlag gegen Zahlung 1 Einflusspunktes durch sein Veto abblocken. Er kann in der Galaxisphase jeder beliebigen Spielrunde eine Wahl abhalten.

Innenminister

Dieser Minister vertritt das Volk und hat einen Bonus von 1 für seinen Diplomatiwert.

Finanzminister

Der Finanzminister kann jeden anderen Senator gegen Zahlung 1 Einflusspunktes zur Rechenschaft ziehen. Er würfelt mit 1 Würfel, bei einer 6 erhält der verdächtige Senator einen Korruptionsmarker.

Justizminister

Der Justizminister ist für die Strafverfolgungen jeder Spielrunde verantwortlich. Bevor er diese ausführt, kann er selber nach Belieben weitere Strafverfahren einleiten. Jedes einzelne Strafverfahren kostet die vorschlagende Partei bzw. die Partei des Ministers 2 Einflusspunkte.

Verteidigungsminister

Der Verteidigungsminister ist Oberbefehlshaber der republikanischen Flotten mit einem Bonus von 2 für seinen Kommandowert, so lange er im Amt ist.

Korrupte Ministerfähigkeiten

Für alle folgenden Fähigkeiten gelten diese Angaben:

Zeitfenster: Allgemein

Aktion: Ja

Kartenpriorität: 5

Premierminister

Der Premierminister kann eine andere Partei benennen, die im Senat gut angesehen ist und deren Einfluss für jeden Korruptionsmarker, den er dafür nimmt (maximal 5), um 3 reduzieren.

Innenminister

Der Innenminister kann die Republik für jeden Korruptionsmarker, den er dafür nimmt (maximal 5), um 3 Einflusspunkte erpressen (d. h. er gewinnt 3 Einflusspunkte hinzu).

Finanzminister

Der Finanzminister kann für jeden Korruptionsmarker, den er dafür nimmt (maximal 5), 3 Geld aus dem Staatsvermögen einsacken.

Justizminister

Der Justizminister ist (ziemlich) geradlinig und hat keine besonderen korrupten Fähigkeiten.



Verteidigungsminister

Wenn er 1 neuen Korruptionsmarker nimmt, kann der Verteidigungsminister die republikanischen Flotten nach seinem Belieben neu aufstellen. Er kann ihnen befehlen, was immer er will – auch die Invasion von Sektoren zu seinem eigenen Nutzen.

Alle für Invasionen auf diese Art erhaltenen Korruptionsmarker *müssen* immer dem Minister zugeteilt werden.

Geschichte und Legende

Wir sind im Jahre 5752 NG ... Nach Gründung der Ersten Republik

Die Zweite Galaktische Republik wurde 162 Jahre lang nach ihrer Gründung durch die Feuer des Krieges gestählt, eines Krieges, der die gesamte Galaxis einbezog und fast alles Leben darin ausgelöscht hat. Jetzt ist die Republik ihren Kinderschuhen entwachsen und sieht sich der größten Bedrohung seit ihrer Gründung gegenüber ... das ist sie selber.

Die Erste Republik ...

In alten Zeiten lebten die verschiedenen Rassen isoliert voneinander und mit geringem gegenseitigem Respekt. Es wurden Kriege gefochten und Hassgefühle begründet, die viele Jahrhunderte lang dauerten. Viele Rassen verschwanden für immer, vernichtet durch die Strudel aus Hass, Gier oder Dummheit. Dann wurden zu einer Zeit des Friedens Bündnisse geschlossen und die Rassen begannen, sich zusammen zu raufen und gegenseitiges Vertrauen und gemeinsame Verteidigungsstrategien zu entwickeln. Dreitausend Jahre Krieg und Fremdenhass waren nicht einfach zu überwinden, aber schließlich wurde eine Galaktische Republik gegründet, um Frieden und Wohlstand im gesamten bekannten Universum zu gewährleisten - dieselben hochgesteckten Ziele der gegenwärtigen Regierung. 3703 Jahre lang führte die Republik die Galaxis in Frieden und Gerechtigkeit - ein goldenes Zeitalter der Kunst, Kultur und Kreativität. Mystizismus und Spiritualität wurden mit Wissenschaft vermischt; die Alten führten ihr Wissen und Können auf diesen Gebieten fast bis zu göttlicher Meisterschaft. Sie waren schließlich sogar in der Lage, die Realität durch bloßen Willen und geistige Konzentration zu manipulieren und zu verändern. Ihr Verständnis der acht Hauptkräfte des Universums ermöglichte es ihnen, ihre Technologie, ihre Körper und selbst ihre Seelen umzuformen. Ihre Suche nach neuem und immer tieferem spirituellen und technischen Wissen wurde immer fieberhafter. Die Suche nach Wissen war wie eine Sucht für die Alten in ihrem Bestreben

nach immer größerer Erkenntnis und eigener Umformung, um die endgültige Erleuchtung zu erlangen.

Die Ke'Ras tauchen auf ...

Es waren genau diese Freiheit, Kreativität und fanatische Jagd nach Wissen, die schließlich die Republik zerstörten. Bei ihren Untersuchungen der Natur des Universums konzentrierten sich die Gelehrten und Mystiker jener Zeit auf die Erforschung obskurer Existenzebenen und völlig fremdartiger Dimensionen. Mit ihrer Verschmelzung mystischer und technologischer Erkenntnisse betrat ein Team von Alten eine Reihe alpträumhafter Dimensionen, von denen sich vorher niemand hätte träumen lassen. Aber im Vertrauen auf ihre Weisheit und Stärke ließen sie jede Vorsicht außer Acht. Ihre ins Letzte gehenden Forschungen erregten die Aufmerksamkeit der Ke'Ras. Diese dämonischen Wesen flossen auf ihrer Reise durch den Äther in die Forscherseelen ein. Diese widersetzten sich zwar und viele schafften es, die schwachen Verbindungen zu ihren Körpern zu kappen und den Ke'Ras ihr Ziel zu verweigern, Zugang zu dieser Realität zu erhalten. Aber im Kampf zwischen Licht und Schatten bedurfte es nur eines einzigen Sieges. Eine der verderbten Seelen schaffte es nicht, ihre Verbindungen abzuschneiden und so gelang den Ke'Ras durch den Körper von Kalnos Yata der Zugang zu unserem Universum. Ausgehend von der Bücherei von Halanotos verbreitete Yata die üble Verseuchung, die in ihm nistete: Eine Plage des Bösen, die sich unbemerkt von den Mächtigen ausbreitete. Die selbstgefälligen politischen und geistigen Führer saßen bequem in ihren Sesseln, während sich um sie herum die Dunkelheit ausbreitete. Gerüchte von durch die Leere des Alls stehenden Schreckgestalten breiteten sich aus, wurden aber als Märchen und Legenden verlacht, die nur kleine Kinder verschrecken sollten.

Dann, fast dreißig Jahre nach seiner ursprünglichen Verseuchung, kam Yata mit einer Gruppe seiner Anhänger auf den Planeten Alpha Zarat IV.

Die Verseuchten, unter diesem Namen wurden sie bekannt, stammten aus allen Rassen, aber sie waren durch die

in ihnen wohnende Plage fürchterlich entstellt und verstümmelt; eine Verhöhnung des Lebens und eine misslungene Imitation ihrer selbst. Der Entstellteste war Yata selbst und er hatte keinerlei Ähnlichkeit mehr mit den Ix-atara, der Rasse, der er zuvor angehörte. Stattdessen hatte er sich völlig in einen Ke'Ras verwandelt - ein Dämon der Unterwelten, die mit aller Gewalt in unsere Welt einbrachen. Die Verseuchten überfielen die gesamte Bevölkerung des Planeten und zehrten sie auf. Jegliches Leben wurde verschlungen - die Lebenskraft dazu benutzt, die Schleier zwischen den Ebenen zu zerreißen und so weiteren Ke'Ras den Durchgang zu ermöglichen ohne länger durch die Notwendigkeit behindert zu sein, von einem lebenden Körper dieser Ebene Besitz ergriffen zu haben.

Die Verseuchungen breiteten sich aus und schon bald war die gesamte Galaxis in einen Krieg ums nackte Überleben verwickelt. Dieser Krieg dauerte 419 Jahre und wurde zur Quelle einiger der größten Siege, Niederlagen, Abscheulichkeiten und wunderbarer Legenden. Das gesamte vorhandene Leben wurde in den Konflikt gezogen und jüngere Rassen, die erst gerade auf ihrem Weg zu den Sternen waren, wurden in die Politik und Manöver des Krieges hinein gefegt. Eine dieser Rassen waren die Menschen. Kurz nach ihren ersten Erkundungen jenseits ihres heimatlichen Sonnensystems von der Republik entdeckt, wurden sie sofort, genau wie alle anderen neu entdeckten Rassen, in die Kriegsunternehmungen eingebunden. Schließlich endete der Krieg in den Höllenfeuern der Schlacht von Utamon, in der die große Flotte der Republik gegen die Ke'Ras kämpfte und schließlich durch ein bestimmtes Ritual siegte welches dazu geschaffen war, die Dämonen aus dieser Existenzebene zu verbannen. Durch diese gigantische Schlacht verschwanden die Ke'Ras, aber mit ihnen auch alle anderen alten Rassen aus diesem Universum und es blieben nur drei der Zeugen der Kämpfe zwischen Göttern und Dämonen übrig: Die Menschen, die Jur und die Ajira. Und auch von diesen drei Rassen überlebten nur wenige Individuen und das Schicksal der Galaxis wurde den Händen

geringerer Wesen überlassen, als sich diese Drei aus dem Universum zurück zogen, um ihre eigenen Wege zu gehen.

Die Jahre nach dem Verschwinden ...

Die Drei Überlebenden machten weiter, aber wandten sich jeweils sich selbst zu und kümmerten sich um ihre eigenen Angelegenheiten. Die Kommunikation untereinander verkümmerte ohne die Republik, die diese förderte und ohne ausreichende Bevölkerung, um den interstellaren Handel aufrecht zu erhalten. Wissen ging verloren, als die Erinnerungen schwächer und zurecht gebogen wurden, um dem Verlangen nach Stolz und Überheblichkeit zu genügen. Die Galaxis rutschte in eine Epoche des Niedergangs ab. Neue Rassen erhoben sich, fanden ihren Weg zu den Sternen und entdeckten die Drei, aber anstatt auf Wissen, Bildung und Wohlwollen stießen sie nur auf Gleichgültigkeit.

Nach tausend Jahren hatten die Regierungen, die sich nach der Republik gebildet hatten, neue Handelsnetzwerke aufgebaut und die Beziehungen zwischen den Rassen erneut geknüpft. So wurden die Rassen dazu gebracht, sich weit mehr miteinander zu befassen, als sie es Jahrhunderte lang getan hatten. Aber vieles hatte sich verändert und die alten Erinnerungen waren verblasst und verzerrten vieles, was früher bekannt gewesen war. Statt freundlicher Zusammenarbeit gab es bitteren Fremdenhass und individualistische Gier. Kriege und Konflikte durchzogen die Galaxis, angeheizt durch das Streben aller Rassen – sowohl derer, die Bestandteil der alten Republik gewesen waren als auch solcher, die erst nach dem Fall der Republik ihren Weg zu den Sternen gefunden hatten – nach Rohstoffen und Hegemonie. Nach der Niederlage der Ke'Ras wurde die Galaxis 1341 Jahre lang durch diese kleinlichen Kriege geschunden.

Die Wiederkehr ...

Diese Periode impfte vielen Rassen eine machiavellische Gesinnung ein, und ein pragmatischer Vorteil wurde mehr geschätzt als Gerechtigkeit oder Mitgefühl. Rüstungswettläufe waren an der Tagesordnung und die folgenden

Kriege brutal. In dieser Kultur der Angst und des Schreckens wagten sich die jüngeren Rassen auf Wissensgebiete vor, für die sie noch nicht reif waren. Die Drei blieben meistens desinteressiert und so kamen die ersten Warnungen von den wenigen Alten – Angehörige der sechs Rassen die genügend Erleuchtung erlangt hatten, um die Fesseln des Alterns und des Todes abzustreifen und die immer noch verstreut in der Galaxis lebten ... aber ihre Warnungen wurden überhört.

Ein Stamm der Shorem entdeckte die Bibliothek von Halanotos und die Schriften von Yata. In ihrer Arroganz behielten sie dieses Wissen für sich in der Hoffnung, daß ihre Entdeckung der Schlüssel dazu war, ihr Schicksal endlich selbst zu bestimmen und sie auf den Pfad der Erleuchtung zu führen. In Kombination mit der Tatenlosigkeit der Alten stürzte dieses Ansinnen die Galaxis fast in den endgültigen Untergang.

Die Shorem entzifferten die Texte und nutzten das darin enthaltene Wissen. In den eineinhalbttausend Jahren seit ihrer Verbannung hatten die Ke'Ras an der Schwelle zur Realität nur auf diese Gelegenheit gewartet, und als diese Entdecker die Tore zu dieser Ebene öffneten, schlugen die Dämonen zu. Die Ke'Ras verschlangen diese Shorem und breiteten sich schnell im Universum aus, gierig darauf, ihren Eroberungszug wieder aufzunehmen. Viele Rassen wurden völlig unvorbereitet überrumpelt, aber nicht alle. Die am meisten abgeschotteten noch übrig gebliebenen Alten, Der Rat des Gedenkens, hatte nur auf diesen Moment gewartet. Sie hatten Pläne geschmiedet und sich gut vorbereitet und die Ke'Ras mussten lernen, daß die wenigen noch lebenden und sich rückbesinnenden Alten kaum etwas von ihrer Macht verloren hatten. Während andere die Flucht ergriffen und vor der Dunkelheit kapitulierten, mobilisierten die Alten ihre Völker und holten zum Gegenschlag aus.

Die jüngeren Rassen schlossen sich den Dreien an, angetrieben durch ihre Erinnerungen an die alte Vergangenheit, seit Generationen durch Mythen und Legenden überliefert. Der zweite galaktische Krieg war viel kürzer als

der erste, nämlich nur 127 Jahre, aber ergebnislos. Die Ke'Ras wurden von den Planeten und aus den Sternensystemen vertrieben, um weiter in der Dunkelheit zwischen den Sternen zu lauern – eine dauernde Bedrohung, die jederzeit wieder erstarken kann um das Leben in der Galaxis zu korrumpieren und zu verschlingen.

Der Aufschwung der Zweiten Republik ...

Nachdem die Kraft der Ke'Ras gebrochen und ihre letzten Überbleibsel in die Leere des Raums getrieben waren, versammelten sich die überlebenden Rassen im Kern der Galaxis. Dort, auf dem Planeten Edala, gründeten sie die Republik aufs Neue als Maßnahme zur Wahrung von Frieden und Einigkeit in der Galaxis und als dauernde Wache gegen die Rückkehr der Ke'Ras. Die alten regionalen Regierungen wurden aufgelöst und die Bürger der neuen Republik versammelten sich einträchtig unter einem Dach.

Aber es ist immer noch schwierig, zweitausend Jahre der Isolation zu vergessen und über Kooperation wird mehr geredet als daß sie praktiziert wird. Große politische Parteien buhlen nun um die Gunst der Herzen und Gedanken der Bürger und werben um die Sympathien, Träume und Abneigungen ihrer Wähler.

Dies ist der Zustand der Galaxis im Jahr 5752, in dem sechs große politische Parteien die Zügel der Macht in der Hand halten und miteinander konkurrieren, um schließlich endgültige Vorherrschaft zu erlangen.

Die Parteien

Grüne Spiral Partei (GSP)

Green Spiral Party

... für planetarische
Erneuerung
... für Rückgabe der
Macht an die Basis der
Bürger
... Unterstützung
der Rand- und
Nischengebiete
... für die Verwirklichung von Zielen
für jedermanns Nutzen



Aus anarchistischen Ursprüngen entstanden, ist die GSP eine Ansammlung aus Idealisten und Naturalisten. Das Gremium beruft sich auf eine der ältesten menschlichen Ideologien, wird jetzt aber von einer Mehrheit der Shorem dominiert. Diese Partei ist der Meinung, daß die Völker der Republik ihren eigenen Weg suchen sollten - und er ihnen nicht vorgeschrieben werden muss. Auch Jur und reformorientierte Ajira sind hier zu finden, während nur wenige Tumba und Qera der Individualität als vorteilhafter Ideologie folgen können.

Der Hauptaugenmerk der GSP auf lokale Regierungen erweist sich als zwiespältig: Die GSP erhält dadurch einerseits größere Zustimmung in den äußeren Sektoren, andererseits bringt dies den „Spiralern“ den Ruf ein, eine Plattform für verschiedenste Terror- und Drogenkartelle zu sein, welche die Galaxis verunsichern (deshalb arbeiten auch Mitglieder aller Rassen in der einen oder anderen Weise mit dieser Partei zusammen ... das Drogengeschäft muss schließlich laufen). Wie bei allen naturalistischen und basisorientierten Ideologien besteht der Schwachpunkt der GSP darin, manchmal zu viele verschiedene Meinungen und Leute zu akzeptieren.

Schwarze Eisen Partei (BIP)

Black Iron Party

... nur gemeinsam
können wir überleben
... für große Ziele
müssen Opfer gebracht
werden
... unsere persönlichen
Bedürfnisse müssen
zurückstehen
... es geht nur darum: Entweder sie
oder wir.



Die BIP besteht aus einem militärischen Kader aus Konservativen, Zentralisten und Geschäftsleuten, deren Ziel es ist, die Kontrolle über die Regierung zu erlangen. Die Überzeugung von absoluter Gleichheit läßt die BIP erbarmungslos gegenüber denjenigen erscheinen, die nicht mit ihren Zielen übereinstimmen - nicht anderen zur Macht zu verhelfen, sondern diese selbst zu übernehmen. Für die BIP selbst ist die Gleichförmigkeit erstrebenswert, da so jegliche Abweichung von der Normalität auf Grund von Korruption und Perversion durch die Ke'Ras ausgemerzt werden kann.

Von allen Parteien ist die BIP die erste, die mit Korruptionsanschuldigungen aufwartet. Die Mitglieder der BIP sind die ersten, die Steine werfen - auch gegen Leute der eigenen Partei. Die BIP Mitgliedschaft verlangt den Glauben, daß der Bedrohung durch die Ke'Ras nur durch „mutige Gerechtigkeit und freudige Gleichheit“ begegnet werden kann. Die utilitaristische Ideologie der BIP schreckt die äußeren Sektoren ab - sie meinen, ihre Bedenken treffen auf taube Ohren. Der beträchtliche Anteil der Jur und Qera an ihrer Anhängerschaft ist mit ein Grund für ihre mangelnde öffentliche Darstellung, bei der sie auf ihre wenigen Menschen und Ajira als Aushängeschild angewiesen sind.

Partei des Volkes (PoP)

Party of the People

... was ist Zweck und Sinn der
Gesellschaft?
... sich des Lebens zu freuen, das
Leben zu erleichtern und Wohlstand
zu bringen!
... der Regierung
hat die Aufgabe,
die Bevölkerung
zu unterstützen.
...und
„medizinische
Lebenshilfe“
bedeutet: Für mich
und für dich!



Die PoP ist der selbsternannte Kämpfer für Bürgerrechte und Freiheit in der Galaxis. Die Mitglieder dieser Partei glauben, daß das Übel der Ke'Ras erst durch Betrug und Korruption entstehen konnte. Deshalb meinen sie, die beste Verteidigung ist der Sieg über die Schwächen, welche die Leute dafür anfällig machen. Gefühlskälte, Depressionen, Ängste und Furchtsamkeit - das zieht die Ke'Ras an. Die einzige Lösung sind Drogen für das Volk - falls alle durch Antidepressiva und Stimulanzmittel in euphorischer Stimmung sind gibt es kein Übel, durch das die Ke'Ras ihre Opfer beeinflussen können. Viele Leute halten die PoP für ihren Vorkämpfer, viele Ajira und Tumba bilden die Spitze ihres Gremiums (und viele Jur und Qera leisten finanzielle Unterstützung), und wenn die PoP an der Macht ist, hebt sie die Moral vieler Leute - durch „Luftreinhaltung“, „Wasserreinigung“ und „Nahrungsmittelbeihilfe“ - und kaum jemand erwähnt, daß durch eine PoP-Regierung die Bedrohung durch die Ke'Ras keineswegs geringer wird, die Leute sind einfach zu zufrieden. Die Partei wird allerdings durch interne Machtkämpfe um ihre beträchtlichen Mittel von pharmazeutischen und landwirtschaftlichen Hardlinern geplagt. Innerparteiliche Aufstände, Mordanschläge und Gefechte sind an der Tagesordnung.

Ihr Hauptgegner, die Transcendent Mind Party, ist ständig darüber bestürzt, daß solch eine offensichtlich perfide Zielsetzung so häufig gerade in solchen Sektoren Gehör findet, die von der Verseuchung betroffen sind.

Transzendente Verstandespartei Verstand (TMP)

Transcendent Mind Party

... der Verstand herrscht über Körper und Gefühl

... Willenskraft ist Leistungsfähigkeit des Körpers

... wer perfekten und reinen Wille hat ...

... dem stehen die Kräfte des Universums zur Seite



Falls der Verstand Herrscher und Ordnungsmacht des gesamten Körpers ist, dann kann durch Vervollkommnung von Verstand und Körper das ganze Universum beeinflusst werden. Technologie ist der Bastard, der uns verformt und verhätschelt. Ihr Rausch betäubt unsere Seelen, die dadurch universeller Erleuchtung entzogen werden – sogar der Tod kann auf diese Weise überwunden werden. Um Tod und Verderben zu besiegen müssen wir lernen, uns selbst zu beherrschen. Die Ke’Ras wollen der Galaxis den Tod auf ihre Weise bringen; die TMP postuliert, daß die Galaxis die Macht des Verstandes anerkennen und einen anderen Weg zum Tod finden muss, z einem anderen Tod – zur Erleuchtung.

Die geistigen Ansichten der TMP werden von vielen Menschen, Tumba und Qera vertreten, und auch manche Shorem, Jur und abtrünnige Ajira finden die Partei attraktiv. Insgesamt gesehen hat die TMP eine der größten und weitgestreuetsten Anhängerschaften – sie vereint eine bestimmte Sorte Personen überall in der Galaxis. Das hat zur Folge, daß antitechnologische Zielsetzungen überall in der Galaxis anzutreffen sind. Eine der fundamentalistischeren Ansichten der TMP lautet sogar, daß nur die verstandesmäßig Besten die Erlaubnis zur Fortpflanzung und Übernahme von Regierungämtern erhalten dürften. Deshalb hat die Partei es nie geschafft, alleine zu regieren. Ihr ständiger Rivale PoP infiltrierte die TMP häufig, indem sie führende Mitglieder drogensüchtig macht um sie dann durch Erpressung zum Seitenwechsel zu zwingen. Die PoP lamentiert ständig darüber, daß die TMP unpraktikable Lösungen für komplexe Probleme anbietet.

Koalition der Stabilität (CoS)

Coalition of Stability

... die Wirtschaft ist Schlüssel und Weg zugleich

... alle Utensilien bringen Ordnung in die Unordnung des Lebens und der Gesellschaft

... mit niedrigeren Steuern und freierem Handel

... wird jeder Gemeinschaft und jedem Einzelnen

Gesundheit und Wohlbefinden zuteil.



Steuersenkung, Öffnung von Handelswegen, Einsatz für freien Handel aller Industriezweige – das sind nur einige der prominenten Lehren der CoS. Kapitalistische Träumer oder Visionäre der galaktischen Zukunft? Zu Regierungszeiten dieser Partei erlebte die Republik eine der größten Wachstumsperioden der galaktischen Wirtschaft. Seit damals verfolgen die geschäftstüchtigen Ajira, Qera und Tumba – Anführer der CoS – ihren Leitsatz, den ihre Gegner als „A & O Zukunft“ verunglimpfen. Anfang und Ende, Alpha und Omega, die Aufschwung & Omnipräsent Wohlbefindlichkeitszentren bilden eine verflochtenen Nahrungsmittelkette auf allen zentral gelegenen Planeten. Die Gegner mögen sich beschweren, aber die CoS erreicht ihre Ziele – mit willkommenen Steuersenkungen und Sozialprogrammen und auch anderen fragwürdigeren A & O Unternehmungen – immerhin mehr, als von manch anderer Partei gesagt werden kann. Die CoS ist ein Meister der Ausflüchte. Sie beteiligt sich kaum an Kriegen und zieht lieber, wenn sie nicht an der Macht ist, wirtschaftliche Vorteile aus den Konflikten der anderen Parteien oder aus anderen Bereichen mit geringerem Einfluss. Ihre A & O Wohlbefindlichkeitszentren (mit Basis auf Nefal II) unterstützen kleinere Gruppen und Planeten und verbreiten ihre eigene ideologische Art eines Gesundheitswesens in verstreuten Randkolonien und kriegsgeschädigten Regionen. Ihr unbestrittener Hauptgegner, die GSP, betrachtet ihre wachstumsorientierten Ziele als ebenso großes Übel wie die durch die Ke’Ras verursachte Korruption, wenn sie Macht von jemandem ergreifen.

Pragmatische Zukunftspartei (PPF)

Pragmatic Party of the Future

... hört, hört doch 3:12, 3:12, ihr hört es doch

... die Tore sind überall, zwischen mir und dir

... Türen führen zu Hallen mit unsichtbaren Türen

... gerade Wege führen oft direkt in den Abgrund, also geht andere Wege.



Diese Partei hat einen Großteil der Jugend hinter sich. Aber die Qera und, seltsamerweise, Menschen sind die treibende Kraft der Partei. Ihre Gegner behaupten, daß die vagen Versprechungen der Partei, ihre mystischen Quantentheorien und himmelschreienden Prophezeiungen nur die hysterischen Auswüchse ausgeflippter menschlicher Alten sind und von geheimnisvollen Steinen und Kieselsteinen stammen, die irgendwo in den Tiefen der Heimatwelt der Qera vergraben sein sollen. Trotzdem ist die Partei gut organisiert und bietet innovative und praktische Lösungen, die von erstaunlicher, bei anderen Parteien kaum zu findender galaktischer Einsicht zeugen. Die Partei vertritt die Vision einer von Gleichheit, Gerechtigkeit und Freizügigkeit bestimmten Galaxis, die viele anziehend finden. Die Partei meint, die Regierung sollte das Volk unterstützen – und sich nicht seines Reichtums bedienen mit dem eigennützigen Ziel, die Ke’Ras zu besiegen. Die Ke’Ras sind nichts anderes als unsere eigenen Schatten, und wenn die Erleuchtung gekommen ist und alle Phantome verschwunden sind wird das wahre Feuer des Geistes alle Wesen in Frieden und Liebe regieren – alle Alten werden zurückkehren und das Leben wird immer währen. Irgendwo zwischen Quantentheorie und mystischen Verklärungen hat sich die PPF eine Nische geschaffen, in welcher die Gläubigen, Hoffnungsfrohen und Naiven ihre Heimat finden. Nach den Worten der BIP, welche die PPF dauernd als Quacksalber diffamiert, ist der einzige durch diese Prophezeiungen und Visionen zu erzielende Gewinn der Tod durch die Hände der wieder erstarkten Ke’Ras. Dieser Meinung stimmen viele zu. Aufstieg zu den Sternen ...

Die Rassen

Die Menschen

... die älteste aller Rassen
... kämpften Seite an Seite mit den Alten
... bekämpften die Ke'Ras im Ersten Krieg
... bewahrten und überlieferten
Geheimnisse der Magie und Technologie
... führen, beeinflussen und manipulieren
nun die anderen Rassen
... alles für ein Ende ...das es noch zu
entdecken gilt.

Wegen ihres Alters und ihrer Raffinesse sind menschliche Unterhändler die gefürchtetsten Diplomaten der gesamten Galaxis. Als gesellschaftlich am meisten zersplitterte und unabhängige Rasse scheinen die Menschen keine große Macht in der Republik zu sein, aber durch ihre Hartnäckigkeit, ihr Geschick und Jahrtausende alten Erkenntnisse haben sie eine Vormachtstellung in verschiedenen Bereichen erlangt. Falls die Menschen arrogant erscheinen und als über den anderen Rassen stehend, so ist das ein gut begründetes Vorurteil. Wie viele andere auch glauben die Menschen, Herren ihres eigenen Schicksals zu sein - und falls das überhaupt irgendwo zutrifft, könnte dies gut bei den Menschen der Fall sein.

„Die Ältesten und Weisesten. Träumer mit zweitausend Jahre alten Träumen. Kinder des Gartens Eden. Wir sind die, die waren und sein werden.“ - Kaelin der Makellose



Die Jur

... die schlangenhaften
Krieger der Winde
... zweite Rasse der
Galaxis
... Vorkämpfer aller
Rassen im Ersten Krieg
... ergeben Gläubige
und fromme Wanderer
... mit geheimem Feuer
brennend
... einem Feuer, das nicht
immer unter Kontrolle
ist.

Verehrt und gefürchtet, ist dieses Volk gehörnter, klauenbewehrter und geflügelter Drachen Anhänger einer dogmatischen, unbeugsamen Religion - eine als „Pfad der Winde“ bekannte Geisteshaltung. Eine uralte Lehre aus Zeiten, noch bevor die Jur das All bevölkerten, kündeten die Winde von der Einsamkeit auf der lebenslangen Pilgerfahrt zur Erleuchtung. Die Jur ziehen von Planet zu Planet auf der Suche nach ihrer wahren Berufung. Ihr größter Fluch ist allerdings ihr eigenes Ich. Der Pfad der Winde lehrt, daß die Jur nicht in Unehre leben können, nachdem sie diese erfahren haben - deshalb müssen sie gegen alle und jeden kämpfen, die ihre Ehre beschmutzen. Das geschieht häufig, denn für einen Jur ist schon solch eine Geringfügigkeit wie ein schräger Blick eine Beleidigung seiner Ehre. Schlimmer noch wird ein Jur alles daran setzen zu verhindern, daß auch nur ein Wort über die Schande nach außen dringt, selbst wenn das den Tod eines anderen bedeutet.

Die Untertanen und Vasallen jurischer Planeten werden von weltlichen Herrschern mit



eiserner Faut regiert. Ihre Gefolgsleute und verdungenen Untergebenen dienen getreu bis in den Tod. Für einen Jur sind Gerechtigkeit und Ehre die wichtigsten Dinge im Leben. Herrscher und Kriegsfürsten der Jur kämpfen häufig um Meinungsverschiedenheiten über die Verhältnisse von Ehre und Schande, die ihre Kultur dominieren. Wenn ein Jur zum traditionellen Zeremonienkampf antritt, Stab gegen Stab - das Kennzeichen des wandernden Jur - oder im All oder auf den Schlachtfeldern mit Gewehren, Artillerie oder sogar Magie, ist dies immer ein großes Risiko für den Gegner. Kaum irgendwelche anderen Krieger der Galaxis sind so wild, hartnäckig und schlagkräftig.

„Ich bin die Tiefen des Sumpfes, ich bin die Stärke der Bäume, ich bin das Licht der Sonne - lerne mich kennen auf meiner Wanderung durch Raum und Zeit, denn ich sehe was niemand sonst sieht, ich wurde nicht geboren, ich bin ewig.“ - Zarazarish, Die Lehre des Ersten Propheten.

Die Ajira

... Schönheiten aus Wolken und Sonne
 ... Segler auf den Wüstenwinden
 ... von den Ke'Ras im Ersten Krieg geschlachtet
 ... vom System und seinen Technologien gerettet
 ... jetzt die Engel einer düsteren Schönheit
 ...
 ... die aus Muße kämpfen ... und zu ihrem Vergnügen ...

Die Ajira wurden durch die Verseuchung fürchterlich geschädigt. Erholt, durch Maschinen und Technologie jeder erdenklichen Art gestärkt und befähigt, sind diese zu Recht so genannten „Technoengel“ nun boshaft und jederzeit kampfbereit, immer bereit, ihre Körper durch Maschine zu verbessern um jeder Lage gewachsen zu sein. Da ihre alte Vergangenheit der müßigen Glückseligkeit Geschichte ist, haben sie es sich zum Ziel gesetzt, eine vergnügungssüchtige Gesellschaft zu schaffen und zu beschützen, in der jeder seine persönliche wahre und erleuchtete Glückseligkeit finden kann. Während sich manche Ajira gegen die Herrschaft der Technokratie auflehnen, die ihre Rasse nun verkündet, heißt die Mehrheit der Milliarden die sowohl praktische als auch ästhetische Körperverstärkung und -bereicherung willkommen, die mittlerweile zum unverwechselbaren Merkmal der Ajira geworden ist.



„Müßiggang aus Spaß daran“ sagt das System. Meine Schönen, ehemals glittet ihr auf den Winden über Bergesspitzen, durch grüne Lichtungen und saftige Täler. Eure Körper waren geschmeidig und sinnlich durch den Wüstenwind, von der Sonne umschmeichelt: Hier kommt das Glück, ein Schuß hiervon und ihr werdet all das und mehr erneut fühlen, und müßt dafür noch nicht einmal euer Bett verlassen.“ - Caliana, Moderator des Vergnügungstempels Istalé 4 - auf dem Planeten Nefal.

Die Qera

... gewachsen aus den Grundfesten der Zeit
 ... langsam gereift durch zeitlose Fürsorglichkeit der Jahre
 ... ins Leben und Bewusstsein gesprungen
 ... mit unerwarteter Heftigkeit und Brillanz
 ... Herolde, Gargoyles und Älteste ...
 ... deren Zeit gekommen ist, und das kann eine kurze Zeit sein ...

Die erste der nach dem Ersten Krieg entdeckten neuen Rassen. Als die Menschen, Jur und Ajira die äußeren Ränder der Galaxis eroberten, wurde auf dem Planeten Shamii eine auf Silikon basierende intelligente Lebensform entdeckt. Eine Art aus Stein und Kristallen bestehend, leben die Qera bevorzugt auf Welten, auf denen andere Rassen nicht bestehen könnten.

Ganz nach Bedarf sind ihre abgehärteten



Körper monströs oder wunderschön geformt, raffiniert oder praktisch auf die jeweilige Aufgabe ausgerichtet: Kampf, Diplomatie, Wissenschaft und was auch immer. Trotz ihrer steinigen Form sind die Qera alles andere als langsam und schwerfällig. Die Qera schätzen Schönheit und Kunst, versagen sich aber frivolen und trivialen Dingen. Sie schwören auf Effizienz und Schnelligkeit, aber ebenso auf Originalität, Qualität und Geschicklichkeit. Dieser zweifache Schwerpunkt macht sie zu den besten Unterhändlern - neben den Menschen - Kaufleuten und Admiralen der Galaxis. Sie sind am häufigsten in drei unterschiedlichen Formen anzutreffen: Herolde - Diplomaten, Kaufleute und Verführer; Gargoyles - Krieger, Arbeitskräfte, einfaches Fußvolk; Älteste - Anführer im Hintergrund, Vordenker, Generäle und Leutnants.

„Wenn das Leben dir alles zeigt, was getan werden muss, welche Zeit haben wir da für Sorgen, wir müssen uns den Herausforderungen der Galaxis stellen ... und zwar jetzt.“ - Tzevi, Ältester des Planeten Shamii IV.

Die Tumba

... in Höhlen unter der Erde
... eine schwarzhäutige Rasse mit öligen Augen und Haaren
... Albträume für den Rest der Galaxis
... aber gebildet, ehrwürdig, in Familienverbänden organisiert
... unterschieden in Adelskassen und Drohnen ...
... gibt es unter dem Deckmantel der Familien Aufruhr ...

Auf die heißen, feuchten Höhlen unter der Oberfläche ihres Heimatplaneten Tume angewiesen, könnten die Tumba die Schrecken der Galaxis sein, gäbe es nicht die dämonischen Ke'Ras. Aber tatsächlich wird ihre oft missverstandene eigenartige Schönheit, ihre Anständigkeit und Würde noch durch ihre Geschicklichkeit in Handwerk und Bergbau übertroffen. Einige der schönsten Edelstein- und Metallkunstobjekte der Galaxis wurden von vierarmigen Tumba Drohnen gefertigt, Sklaven ihrer zweiarmigen Tumba Herren, aber mit großer Geschicklichkeit und eigener Würde hergestellt. Tatsache ist außerdem, daß die Tasathi, Diplomaten (Attentäter, um genau zu sein) einer Adelsfamilie, die gefürchtetsten und raffiniertesten Mörder in der ganzen Galaxis sind. Einen Tasathi gegen einen anderen zu schicken ist so als würde man sich auf eine Debatte mit einem Menschen einlassen - hoffnungslos und sinnlos.



In Verbindung mit ihrer interfamiliären Zielsetzung, sich nur genetisch bestmöglich fortzupflanzen und bis in den Tod ergebener Familienloyalität faszinieren und erschrecken die fleischfressenden Tumba mit ihren spitzen Zähnen die meisten anderen Bewohner der Galaxis.

„Dein Leben wird dir von deiner Familie gegeben, und mit deinem Tod gibst du dieses Geschenk zurück.“
- Tumbanisches Sprichwort

Die Shorem

... durch Vision und Traum
... aus dem Tanz in den Wäldern von Ashari
... gewinnt der Mashem Schamane seine Erkenntnis
... und die Vision des Schicksals, der Traum der Erleuchtung
... erscheinen durch Rauch und Trommelwirbel...
... aber nicht alle Visionen zeigen die Wahrheit ...

Diese Rasse von Minotauern, die zuletzt in der Galaxis aufgetauchte, hat trotz aller ihrer Tabus gegen die Auslöschung von Leben den schlechtesten Ruf. Denn es war ein Stamm der Shorem, der an den äußeren Rand der Galaxis reiste um dort das Ritual zu vollziehen, durch das die Ke'Ras wiedererweckt wurden und den Zweiten Krieg begannen. Als Meister der Ziffern und Kodierungen, der Labyrinth und Puzzles, wurden die naturalistischen Shorem, die jegliche Technologie so weit wie möglich zu vermeiden suchten, durch Mythen und alte Überlieferungen angelockt, welche die Geschichte der Ke'Ras verschleierten. Sie folgten den Visionen eines ihrer Anführer in dem Glauben, die Erleuchtung zu finden.



Danach ... haben viele Shorem auf Grund der verheerenden Folgen ihre spirituellen Schwerpunkte zurück geschraubt und sich der Hoffnung hingegeben, mehr Akzeptanz und Ansehen in der Galaxis zu finden indem sie sich mehr mit dem technologischen Universum anfreundeten.

Dadurch wurden die überlieferten Strukturen der Shorem zersplittert, was interne Fehden und Gefechte nach sich zog. Trotz allem und unbesehen davon, ob ein Shorem Perlen in seinen Dreadlocks trägt und eine handgefertigte Axt schwingt oder kybernetische Implantate hat und mit Lasergewehr und Ionenklinge prahlt hält sich ihre Überzeugung, daß die Tötung eines anderen nur Rache hervorruft, nachdem die Seele weiter gewandert ist - und in anderer Form wiedergeboren wurde.

„Trotz unserer Vergangenheit, trotz unseres Vergehens, trotz unserer Trauer um unsere verlorenen Brüder und Schwestern, bitten wir Shorem um Vergebung aber glauben auch gleichzeitig, daß wir Werte und Wahrheiten besitzen ... immer noch eine Vision und einen Traum von zukünftiger Erleuchtung haben ... und dieser Republik und ihren Völkern noch vieles zu bieten haben.“ - Mashem Halekh Mah, Ansprache bei der 124. Synode der Republik auf Sinas II.

