

# STAR TREK ATTACK WING - EREIGNISKARTEN

## INOFFIZIELLE REGELERWEITERUNG

**Regeln:** Zu Beginn jeder Runde zieht ein Spieler eine zufällige Ereigniskarte vom Stapel, die für diese Runde gilt. **Gelbe** Karten sind Effekte, die nur den Spieler betrifft, der die Karte gezogen hat ("aktiver Spieler"). **Rote** Karten enthalten Effekte, die alle Spieler betreffen. Bei **grünen** Karten passiert nichts. In der folgenden Runde zieht der nächste Spieler zur linken die nächste Karte vom Stapel.

**Hinweise:** Vor Beginn jeder Partie sollte der Stapel Ereigniskarten auf für das spezielle Spiel/ Szenario ungeeignete Karten durchgesehen werden.

Auch wenn nur von „Spielern“ die Rede ist, sollen sich natürlich auch „Spielerinnen“ angesprochen werden.

Der Entwurf der Karten steht unter Creative-Commons-Lizenz, kann daher auch beliebig kopiert und verbreitet werden. Um eine Verletzung von Markenrechten zu vermeiden ist eine kommerzielle Verwertung jedoch ausgeschlossen.

Download und Bezug: [www.staw.robertaehnett.de](http://www.staw.robertaehnett.de)

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

NORMALBETRIEB

Alles innerhalb  
normaler Parameter.

© robertaehnett.de | V1.2 | K02

**GELBER ALARM****RAUMVERZERRUNG**

Der aktive Spieler kann ein beliebiges Kartenelement (Planet, Asteroid, Nebel, etc.) auf dem Spielfeld neu positionieren.



© staw.robertaehnell.de | V1.3 | K37

**GELBER ALARM****BIONEURALE GELPACKS**

Der aktive Spieler kann in dieser Runde für jedes seiner Schiffe eine zweite Aktion durchführen.



© robertaehnell.de | V1.2 | K36

**GELBER ALARM****PHOTONISCHE LADUNG**

Die Sekundärwaffen des aktiven Spielers haben in dieser Runde die doppelte Reichweite.



© robertaehnell.de | V1.2 | K35

**GELBER ALARM****RESERVEENERGIE**

Die Disabled-Token aller Schiffe des aktiven Spielers werden entfernt.



© robertaehnell.de | V1.2 | K34

**ROTER ALARM****SUPERNOVA**

Alle Kartenelemente (Planeten, Asteroiden, Nebel, etc.) werden vom Spielfeld genommen.



© staw.robertaehnell.de | V1.3 | K38

**ROTER ALARM****GROßE Q-INTERVENTION**

Alle Schiffe im Spiel werden zurück auf ihre Startpositionen gestellt.



© robertaehnell.de | V1.2 | K32

**GELBER ALARM****TRITANIUM-ASTEROID**

Alle Schiffe des aktiven Spielers können je einen Hüllenschaden reparieren (auch kritischen Schaden).



© robertaehnell.de | V1.2 | K27

**GELBER ALARM****ASTEROIDENSCHAUER**

Die Schiffe des aktiven Spielers bekommen je einen Schaden.



© robertaehnell.de | V1.2 | K28

**GELBER ALARM****DILITHIUM-ASTEROID**

Alle Schiffe des aktiven Spielers können je ein zerstörtes Schild reparieren.



© robertaehnell.de | V1.2 | K29

**GELBER ALARM****KLEINE Q-INTERVENTION**

Die Schiffe des aktiven Spielers werden zurück auf ihre Startposition gestellt.



© robertaehnell.de | V1.2 | K30

**GELBER ALARM****COMPUTERFEHLER**

Die Schiffe des aktiven Spielers müssen ihre Waffen-Upgrades deaktivieren.



© robertaehnell.de | V1.2 | K31

**GELBER ALARM****WARPSPRUNG**

Der aktive Spieler kann jedes Manöver doppelt ausführen.



© robertaehnell.de | V1.2 | K33

**GELBER ALARM****AUSFALL DER TRÄGHEITSDÄMPFER**

Für den aktiven Spieler gibt es in dieser Runde keine Bewegungen; alle seine Schiffe verbleiben auf ihren Positionen.



© robertaehnell.de | V1.2 | K07

**GELBER ALARM****SUBRAUMSPALTE**

Ein Schiff des aktiven Spielers verschwindet für den Rest der Runde vom Spielfeld und erscheint am Ende wieder an der ursprünglichen Stelle.



© robertaehnell.de | V1.2 | K22

**GELBER ALARM****MEUTEREI**

Die Crew-Upgrades des aktiven Spielers werden deaktiviert.



© robertaehnell.de | V1.2 | K23

**GELBER ALARM****SABOTAGE**

Der aktive Spieler darf einem Schiff des Gegners in dieser Runde das Manöver aussuchen.



© staw.robertaehnell.de | V1.3 | K24

**GELBER ALARM****SPIONAGE**

Der aktive Spieler darf bei einem gegnerischen Schiff ohne Schilde die Manöverwahl einsehen.



© staw.robertaehnell.de | V1.3 | K25

**GELBER ALARM****Q-KRISE**

Das Schiff des aktiven Spielers mit dem geringsten Punktwert ist für den Rest der Runde unbesiegt.



© staw.robertaehnell.de | V1.3 | K26

**ROTER ALARM**

**REPLIKATOR-AUSFALL**

**Nanosonden sind alle:** In der Runde sind für alle Borg-Schiffe nur Bewegungen mit der Reichweite 1 möglich.



© robertaehnell.de | V1.2 | K16

**ROTER ALARM**

**UNTERWANDERUNG**

**durch Unimatrix Zero:** Alle Borg Crew-Upgrades werden deaktiviert



© robertaehnell.de | V1.2 | K17

**ROTER ALARM**

**SCHWARZES LOCH**

Statt der normalen Manöver bewegen sich alle Schiffe, unabhängig ihrer Manövrierfähigkeit, 2 Schritte in Richtung Zentrum des Spielfeldes; ggf. auch rückwärts.



© robertaehnell.de | V1.2 | K18

**GELBER ALARM**

**VERSETZUNG**

Alle Captains in der Flotte müssen dauerhaft auf ein neues Schiff transferiert werden.



© robertaehnell.de | V1.2 | K19

**ROTER ALARM**

**FRIEDENSVERHANDLUNGEN**

Für den Rest der Runde dürfen von jedem Schiff max. 2 Angriffs-Würfel verwendet werden.



© robertaehnell.de | V1.2 | K20

**ROTER ALARM**

**TEMPORALE PARADOXIE**

Für den Rest der Runde ist die Zugreihenfolge umgekehrt.

1. Kampfphase
2. Aktionsphase
3. Bewegungsphase

© robertaehnell.de | V1.2 | K21

**ROTER ALARM**

**REPLIKATOR-AUSFALL**

**Romulanisches Ale ist alle:** In der Runde sind für alle Schiffe der Romulaner nur Bewegungen mit der Reichweite 1 möglich.



© staw.robertaehnell.de | V1.3 | K10

**ROTER ALARM**

**UNTERWANDERUNG**

**durch den Tal Shiar:** Alle romulanischen Crew-Upgrades werden deaktiviert.



© robertaehnell.de | V1.2 | K11

**ROTER ALARM**

**REPLIKATOR-AUSFALL**

**Blutwein ist alle:** In der Runde sind für alle Schiffe der Klingonen nur Bewegungen mit der Reichweite 1 möglich.



© robertaehnell.de | V1.2 | K12

**ROTER ALARM**

**UNTERWANDERUNG**

**durch die Duras-Familie:** Alle klingonischen Crew-Upgrades werden deaktiviert.



© robertaehnell.de | V1.2 | K13

**ROTER ALARM**

**REPLIKATOR-AUSFALL**

**Tethracel White ist alle:** In der Runde sind für alle Schiffe des Dominion nur Bewegungen mit der Reichweite 1 möglich.



© robertaehnell.de | V1.2 | K14

**ROTER ALARM**

**UNTERWANDERUNG**

**durch den Obsidianischen Orden:** Alle Dominion Crew-Upgrades werden deaktiviert.



© staw.robertaehnell.de | V1.3 | K14

**ROTER ALARM**

**IONENSTURM**

Die Schilde aller Schiffe werden bis zum Ende der Runde deaktiviert. Tarnungen verlieren ihre Funktion.



© robertaehnell.de | V1.2 | K03

**ROTER ALARM**

**SONNENSTURM**

Für die Runde können keine Technik- und Borg-Upgrades verwendet werden.



© robertaehnell.de | V1.2 | K04

**ROTER ALARM**

**COMPUTERVIRUS**

Kein Schiff darf in der Runde Aktionen ausführen.



© robertaehnell.de | V1.2 | K05

**ROTER ALARM**

**OMEGA-DIREKTIVE**

Alle Texte auf den Karten verlieren für den Rest der Runde ihre Gültigkeit.



© robertaehnell.de | V1.2 | K06

**ROTER ALARM**

**REPLIKATOR-AUSFALL**

**Kaffee ist alle:** In der Runde sind für alle Schiffe der Föderation nur Bewegungen mit der Reichweite 1 möglich.



© robertaehnell.de | V1.2 | K08

**ROTER ALARM**

**UNTERWANDERUNG**

**durch Sektion 31:** Alle Sternenflotten Crew-Updates werden deaktiviert.



© robertaehnell.de | V1.2 | K09

