

Passive Karten

Eine passive Karte hat im Spiel die folgenden Nachteile:

1. Ihr Tarnwert ist 1 (plus eventuelle Spezialeffekte)
2. Ihr Angriffswert ist 0. Dieser kann durch nichts erhöht werden.
3. Sie bringt als Geleitschutz bzw. Eskorte keinen Bonus.
4. Zugeordnete Geleitschutzschiffe bzw. Eskorten geben ihr nur noch einen Bonus, wenn sie dem Verteidigungswert zugewiesen wurden.
5. Sie kann kein Zubehör einsetzen, das ihr zugeordnet wurde. Sie kann jedoch Zubehör verwenden, das einen permanenten Bonus gibt, d.h. für diesen Effekt nicht passiviert werden muss (Arkonidenanzug, Bioplastmaske, usw.).
6. Sie zählt nicht als Prämisse.
7. Ereignisse, Staten und Fertigkeiten, die den Tarnwert erhöhen, haben keinen Einfluss mehr auf sie (z.B. Dreimal Glockenschlag, Solare Abwehr, Tulin, Die Slums von Trulan).
8. Einheiten, die passiv sind, können im Kampf kein Zubehör annehmen oder abgeben.
9. Zubehör Einheit/Person/Truppe, das passiv ist, kann im Kampf nicht neu zugeordnet werden.
10. Sie kann von dem Spieler nicht aufgenommen und in die Materiesenke geworfen werden, um dadurch einen speziellen Spieleffekt zu erzielen (z.B. Ara-Geheimdienst, Port Venus, Strukturtasterstation).
11. Agenten, die während einer Agentenmission durch ihre Enttarnung passiv wurden, können, solange sie sich am feindlichen Ort befinden, weder ihr Zubehör weitergeben, noch neues Zubehör entgegennehmen.
12. Sie kann an keiner eigenen Mission mehr teilnehmen. Wird eine Einheit während einer Mission passiv, so kann sie diese noch zum Abschluss bringen, das Missionsziel aber nicht reduzieren.
13. Auf sie können keine Karten oder Spezialeffekte gespielt werden, bei denen sie nochmals ⚡ werden müsste (z.B. Ausweichmanöver, Medizin).
14. Sie kann am Ende einer Offensivmission keine Reduzierung des Angriffszieles vornehmen.
15. Sie kann nicht für einen Raumkampf in ein Schiff eingeladen werden.

➡ Diese Nachteile treten **sofort** in Kraft, wenn die Karte **durch Spieleffekte des Gegners ⚡ wird** oder sie zu Beginn der Kampfrunde bereits passiv war.

➡ Diese Nachteile treten aber erst **am Ende der Kampfrunde** in Kraft, wenn **man sie in dieser Kampfrunde selbst ⚡ hat**.

Die passiven Karten werden im eigenen Zug im Abschnitt Reaktivierung wieder aktiv (außer in der Phase V enttarnte Agenten auf feindlichen Orten, *Atlan* vor dem Spielen des Zweikampfes sowie falls auf der Karte etwas Gegenteiliges vermerkt ist).