Polityka (+1)
Ekonomia
Nawiązanie kontaktu
Gracz zawiera lukratywny kontrakt handlowy (podwójnej wartości)
Wydarzenie
Piraci atakują planetę w systemie należącym do frakcji dysponującą słabszą flotą, w którym nie ma statków lub jest ich najmniej pojawiają się piraci, 1k10* myśliwców, odpowiednia ilość transportowców, Niszczyciel i krążownik.Planeta zostaje odcięta na skutek blokady. Uznana jest za wykorzystaną. Co turę piraci wykorzystują dobra generowane przez planetę do powiększenia swych łupów i floty. W kolejności najpierw transportowiec, 4 myśliwce niszczyciel i krążownik, jeżeli zostaną pokonani niewykorzystane TG otrzymuje zwycięzca. Statki pirackie są odporne na PDS, (jeżeli frakcja posiadała zdolność ostrzału sąsiednich systemów pirackie pds zachowują tą zdolność, po przejęciu planety piracie w pełni wykorzystują PDS i Stacje orbitalne, GF są uznane za stracone do momentu odbicia planety gracz odzyskuje połowę sił stacjonujących na planecie jeżeli to on ją odzyska. Na potrzeby gry piratów traktuje się jak dodatkową frakcję.