NECROMORPHS

VERSEUCHUNG

REGELBUCH

CREDITS

Leitende Spielentwicklung:
Filippo Chirico

Unterstützende Spielentwicklung:
Tony Neville, Thibaud Tocqueville

Texte:
Tony Neville, Tracey Smart, Thibaud Tocqueville

Lektorat:
Tracey Smart, Luca Ruella

Künstlerische Leitung, Konzeption und Gestaltung der Miniaturen:
Alexei Popovici

Zusätzliche Gestaltung der Miniaturen:
Dmitri Obonin

Schachtelillustration:
Filip Cebotari

Spielplanillustration:
Ede Laszlo

Weitere Illustrationen:
Filip Cebotari, Valentin Cebotari

Grafikdesign der Spielanleitung:
Sergio Pérez Cruz

Produktionsleitung und Projektmanagement:
Emiliano Mancini

Deutsche Ausgabe:
Bodo Thevissen

Spieletester:
Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Massimo Morandi, Emiliano Mancini, antonio Antonelli, Simone Gilardi, Roberto Moiso, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Riccardo Brisa, Ivan Serafino, Fabrizio Ferroni, James D.

Besonderer Dank an alle Unterstützer auf Kickstarter, besonders an die, die uns Feedback zum prototypischen Material gegeben haben.

INHALT

NEO-MORPHOSIS: INFESTATION 3
Die Forschungsstation „World Exit" 3
Überblick 3
Schwierigkeitsgrad 3
KOMPONENTEN 4
Charakterkomponenten 5
Gemeinsame Komponenten 6
Alien-Komponenten 7
AUFBAU UND ZUSAMMENFASSUNG 8
Aufbau 8
Gewinnen oder Verlieren 8
Rundenstruktur 8
Vorbereitungsphase 8
Crew-Phase 9
Alien-Phase 9
Phase zum Rundenende 9
SPIELMECHANIK - ALLGEMEIN 10
Der Spielplan 10
Sektoren 11
Türen 11
Terminals 11
Fähigkeiten und Proben auf Fähigkeiten 11
Probe auf Programmieren 12
Xenobiologie 13
Kampf 14
Gesundheit, Schäden, besiegte Charaktere und Erholung 16
Explosionen 17
Notfälle 18
Kompromittierte Sektoren 20
Feuerlöschsystem 20
SPIELMECHANIK - CREW 21
Inventar 21
Suchen und Gegenstandskarten 21
Spezialfähigkeitskarten 22
Crew-Aktionen 22
SPIELMECHANIK UND BEGRIFFE 26
Die Drohne 26
Drohnenaktionen 26
SPIELMECHANIK UND BEGRIFFE - ALIENS 27
Alien-Arten und -Spezies 27
Alien-Verseuchung 27
Ausführen von Alien-Aktivierungskarten 27
Neo-Morphose 28
Bewegung und Zielen der Aliens 30
Beispiel für die Alien Aktivierung 31
TOKENS-LEGENDE 34
GENERATOR FÜR EIGENSTÄNDIGE MISSIONEN 35
MISSIONEN 35
Überblick 35
Spielmodus 35
Allgemeine Regeln 35
Begegnungen 36
RUNDENABLAUF 48

NEO-MORPHOSIS: INFESTATION

DIE FORSCHUNGSSTATION „WORLD EXIT“

Wir schreiben das Jahr 2159 und die Welt hat sich sehr verändert. Eine Vielzahl neuer Technologien wurden im Rahmen der Kraftanstrengungen entwickelt, die Heiße-Erde-Krise“ von 2039 zu bekämpfen. Darunter auch das Nano-Spiegel“-Projekt, welches 2047 endlich startete. Dieses war jedoch entweder ein Fehlschlag oder zu erfolgreich, je nachdem wen man fragte. Es kühlte die Erde stetig ab. Zunächst auf das angenehme Temperaturniveau von vor 1980, das sich dann zu einem unangenehm kühlem Klima wandelte und schließlich zur gegenwärtigen Kalte-Erde-Krise“ führte, welche im Jahr 2131 zum ersten Mal so genannt wurde. Wir befinden uns im zweiten technologischen Goldrausch und suchen nach einer Möglichkeit, den Planeten zu erwärmen - oder ihn für immer zu verlassen.

Die Spieler sind Mitglieder einer vierköpfigen Ablösung für die derzeitige Crew der Forschungsstation World Exit“. Sie sollen dort an einem der vielen Forschungsprojekte arbeiten, welche die Menschheit zu den Sternen führen sollen. Sie ahnen nicht, was ihnen dort bevorsteht.

ÜBERBLICK

Infestation ist ein kooperatives Spiel für ein bis vier Spieler. Es kann als zusammenhängende Kampagne oder in Form von packenden Einzelmissionen gespielt werden.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Neo-Morphosis: Infestation kann in zwei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gespielt werden: Normal“ und Wahnsinn“.

Normaler Modus: Die Regeln in diesem Regelheft stellen den normalen Spielmodus dar. In diesem Spielmodus durchlaufen die Alien-Spezies Ripper“ und Schnecke“ jeweils nur eine Neo-Morphose Evolutionsstufe. Alle anderen Neo-Morphose Stufen für diese Aliens entfallen.

Wahnsinns-Modus: Für den Großteil des Spiels unterscheiden sich die Regeln nicht vom normalen Spielmodus. Um das Spiel jedoch herausfordernder zu gestalten, werden für die Alien-Spezies Ripper“ und Schnecke“ weitere Karten hinzugefügt, wann immer eine Neo-Morphose durchgeführt werden muss.

Der Wahnsinns-Modus wird mit künftigen Erweiterungen weiter ausgebaut werden.

KOMPONENTEN

ROBERT

ALICE

YURI

CAROLIN

S.A.M.

8x LARVENWURM

8x LARVENHYDRA

6x RIPPER-BEISSER

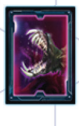
6x SCHNECKEN-MAMMOTTE

DR. BLARE

3 VERHALTENSKARTE

DIE SCHARMMUTTER

3 VERHALTENSKARTE



24x ALIEN-BEDROHUNGSKARTE

24x NEOMORPHOSE

4x KARTE „GEFÄHRDETER SEKTOR“

4 CREW-ID-KARTE

DROHNEN-ID-KARTE

2 BOSS

8 ALIEN ID-KARTE

SYSTEM-INTERFACE-FELD (SIF)

24 KONSTRUIERBARE KARTE

5 WÜRFEL

4 PROGRAMMIER-WÜRFELSET

1 NEOMORPHOSE-WÜRFELSYMBOL

1 D6

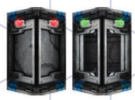
8x LANDKARTENFELDER

24x ALIEN-AKTIVIERUNGSKARTE

24x GEGENSTANDSKARTE

16x NOTFALLKARTE

16x SPEZIALFÄHIGKEITSKARTE


PANZERTÜR

TERMINAL

KAPUTTE TERMINAL

KAPUTTE PANZERTÜR

ZIEL

VERSAMMLUNGSPUNKT-TOKEN

KISTE

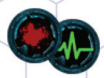
HALON

POD

ERFOLG-TOKEN AB

SYSTEMÜBERLASTUNG-TOKEN

GEWEHRKUGEL


DOPPELSEITIGES BESIEGT-TOKEN

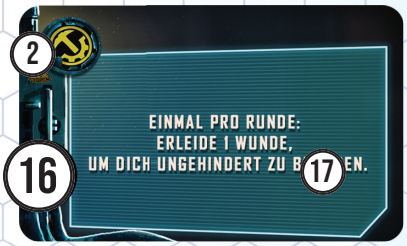
REPARATURVERSUCH-TOKENS AB

WUNDE

XENOBIOLOGIE

CHARAKTERKOMPONENTEN

1. **Crew-ID-Karte**
2. Charaktersymbol, das bei allen drei Komponenten wiederholt wird
3. Charakter-Illustration und Name
4. Wissenschaftsbonus
5. Technikbonus
6. Programmierfähigkeit (Anzahl der Würfel im Programmierwürfel-Pool)
7. Lebenspunkte
8. Verteidigungswert
9. Beweglichkeitsbonus
10. Angriffsbonus
11. Waffenreichweite
12. Anzahl des verursachten Schaden
13. Platz für hergestellte Wissenschaftsgegenstände
14. Platz für hergestellte Technologiegegenstände
15. **Reparaturversuch-Token**
16. **Spezialfähigkeitskarte**
17. Beschreibung der Fähigkeit

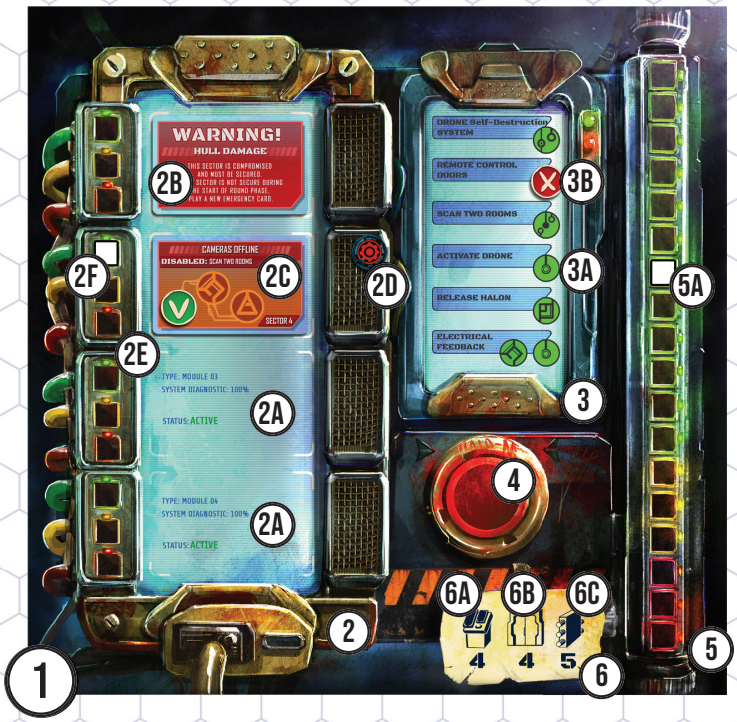


1. **Gegenstandskarte**
2. Gegenstandsname und Illustration
3. Zielwert für die Probe auf Zerbrechlichkeit
4. Terminalsymbol
5. Ablegensymbol
6. Gegenstandseffekt

1. **Karte für herstellbare Gegenstände (Rückseite)**
2. Name und Illustration
3. Zielwert für die Probe auf Konstruktionstechnik
4. **Karte für herstellbare Gegenstände (Vorderseite)**
5. Zielwert für die Probe auf Zerbrechlichkeit
6. Symbol für den zugehörigen Slot
7. Reichweite
8. Angriffsbonus
9. Anzahl des verursachten Schaden
10. Munitionskapazität
11. Explosivsymbol

GEMEINSAME KOMPONENTEN

1. **System-Interface-Tableau (SIT)**
2. Bereich für Notfallberichte
   - 2a) Freie Berichtsfelder für Notfälle
   - 2b) Berichtsfeld für Notfälle mit kritischem Notfall
   - 2c) Berichtsfeld für Notfälle mit aktivem Notfall
   - 2d) Token für Reparaturversuche
   - 2e) Notfallstufen
   - 2f) Anzeige für die aktuelle Notfallstufe (Holzwürfel)
3. Unterbereich für Terminalaktionen
   - 3a) Verfügbare Aktionen
   - 3b) Token für deaktivierte Aktionen und Systemüberlastung
4. Feuerlöschsystem, Position des Halontank-Token
5. Zeitleiste
   - 5a) Aktuelle Zeitanzeige
6. Hinweis zur strukturellen Integrität
   - 6a) Wert für die Integrität des Terminals
   - 6b) Wert für die Türintegrität
   - 6c) Wert für die Wandintegrität



1. **Notfallkarte**
2. Probe auf Programmieren
3. Deaktivierte Terminalfunktion
4. Kompromittierter Sektor

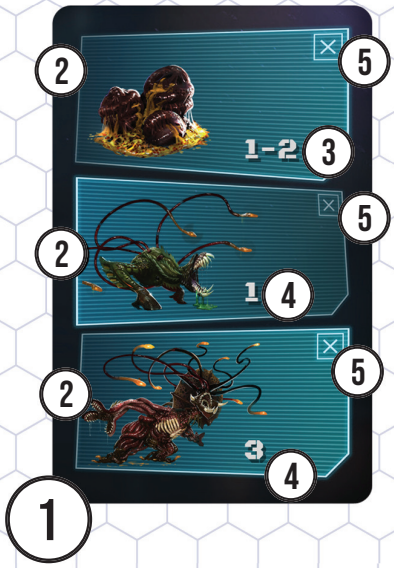
1. **Karte „Kompromittierter Sektor“**
2. Beschreibender Titel.
3. Wirkung der Karte.

1. **Drohnen-ID-Karte**
2. Charakterillustration und Name
3. Mögliche Drohnenaktionen
4. Technikbonus
5. Bewegungswert
6. Explosionsschaden der Selbstzerstörung (siehe Abschnitt Explosionen)

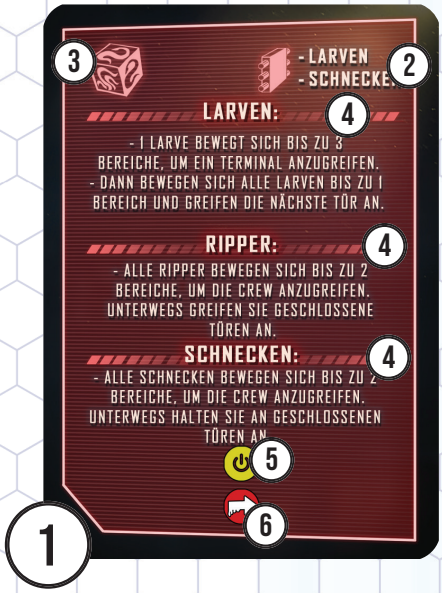
ALIEN-KOMPONENTEN

1. **Alien ID-Karte**
2. Charakterillustration und -art
3. Lebenspunkte
4. Verteidigungswert
5. Angriffsbonus
6. Beeinträchtigungswert
7. Anzahl des durch das Alien verursachten Schaden
8. Alien-Spezies
9. Spezialfähigkeit

Bitte beachten: Einige Aliens können nicht angreifen und haben daher keinen Angriffsbonus.



1. **Alien-Verseuchungskarte**
2. Charakter-Silhouette und Name
3. Mehrere Spawn-Orte
4. Einzelner Spawn-Ort
5. Ablegensymbol



1. **Alien-Aktivierungskarte**
2. Symbol für den Neo-Morphose-Würfel (in der Regel für Pods)
3. Anweisungen für strukturelle Angriffe
4. Allgemeine Angriffs- und Bewegungsanweisungen
5. Spezialaktionen
6. Alien Neo-Morphose-Anweisung

Bitte beachten: Viele dieser Abschnitte sind optional und möglicherweise nicht auf allen Alien-Aktivierungskarten vorhanden.

AUFBAU UND ZUSAMMENFASSUNG

AUFBAU

1. Mission auswählen
2. Jeder Spieler wählt sein(e) Crew-Mitglied(er). Alternativ kann auch eine zufällige Crew-ID-Karte gezogen werden. Die Crew besteht immer aus vier Crew-Mitgliedern.
3. Legt die Kartenfelder, die Kartentoken, den Kartenstapel mit den konstruierbaren Gegenständen und alle anderen Komponenten, wie auf dem Stationsplan gezeigt, aus. Benutzt die Missions-Minikarte, um die Standorte der Sektoren festzuhalten.
4. Mischt den Verseuchungsstapel und legt je eine Verseuchungskarte verdeckt in jeden Raum.
5. Nimm für jedes Crew-Mitglied:
   - eine ID-Karte
   - die passenden vier Tokens für Reparaturversuche
   - eine passende Spezialfähigkeitskarte
6. Legt die Drohnen-ID-Karte so aus, dass die Spieler sie leicht erreichen können.
7. Legt das System-Interface-Tableau so aus, dass die Spieler es leicht erreichen können. Platziert den Zeitmarker im obersten Feld der Zeitleiste und legt ein Halontank-Token auf seinen Platz.
8. Sortiert die restlichen Karten zu Stapeln und mischt diese.
9. Platziert die Crew- und Drohnenminiaturen auf das Spielfeld. Die jeweiligen Startpositionen werden auf der Stations-Minikarte angegeben. Platziert alle Aliens oder andere Miniaturen, die zu Beginn des Spiels bereits auf dem Spielplan sind. Die Positionen sind auf der Minikarte abgebildet.
10. Legt die vier Xenobiologie-Plättchen so auf den Tisch, dass alle Spieler diese leicht erreichen können.

GEWINNEN ODER VERLIEREN

Die Crew gewinnt sofort, wenn sie die Siegbedingungen für die Mission erfüllen.

Die Crew verliert sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Ein neuer Notfall wird ausgelöst, wenn alle vier Berichtsfelder für Notfälle auf dem SIT bereits belegt sind.
- Es gibt keine aktiven Crew-Mitglieder mehr. Das heißt, alle vier Crew-Mitglieder sind gleichzeitig entweder besiegt oder befinden sich in der Erholungsphase.

RUNDENSTRUKTUR

1. **Vorbereitungsphase:** Alle Spieler bereiten sich auf die kommende Runde vor.
2. **Crew-Phase:** Ein Spieler nach dem anderen aktiviert ein Crew-Mitglied und spielt den vollständigen Zug des jeweiligen Crew-Mitglieds.
3. **Alien-Phase:** Nachdem ihr eine Alien-Aktivierungskarte gezogen habt, folgen die Spieler den Anweisungen, um den Alien-Zug zu spielen. Einzelne Aliens können mehrmals aktiviert werden, da sie ihren Instinkten folgen.
4. **Phase zum Rundenende:** Alle Spieler erfüllen gemeinsam die Aufgaben am Ende der Runde.

Sobald eine Runde beendet ist, beginnt automatisch die Vorbereitungsphase einer neuen Runde.

Während Gyrocopter V-27 auf seinem vollautomatischen Flug zur World Exit befindet, schaut Yuri aus dem Fenster auf die Welt unter ihm. Das Geplänkel seiner Kollegen hat er so gut wie ausgeblendet, aber ein eisiges Lächeln umspielt noch immer seine Mundwinkel. Es passt zu der gefrorenen Einöde unter ihm.

VORBEREITUNGSPHASE

Führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Notfälle der Stufe 3 werden kritisch:
   - Legt einen „Kompromittierter Sektor" Token auf den entsprechenden Spielplansektor.
   - Legt die Notfallkarte, den zugehörigen Levelmarker sowie die entsprechenden Reparaturversuch-Token ab.
   - Legt eine Karte für den kompromittierten Sektor auf das System-Interface-Tableau.
2. Aktive Notfälle eskalieren:
   - Erhöht die Notfallstufe aller aktiven Notfälle um 1.
3. Überprüft die kompromittierten Sektoren:
   - Überprüft jeden kompromittierten Sektor, um festzustellen, ob er gesichert wurde.
   - Wenn der Sektor nicht gesichert ist, erstellt einen neuen Notfall: Zieht eine Notfallkarte und legt sie verdeckt auf das nächste freie Berichtsfeld für Notfälle auf dem SIT.
4. Überprüfe die Zeitleiste:
   - Wenn sich der Zeitmarker am Ende der Zeitleiste befindet, beginnt die Station ein-

zustürzen. Erstellt einen neuen Notfall: Zieht eine Notfallkarte und legt sie verdeckt auf das nächste freie Berichtsfeld für Notfälle auf dem SIT.

5. Aktiviert alle neuen Notfälle nacheinander:
   - Dreht die verdeckten Notfallkarten um.
   - Legt einen Holzwürfel in den grünen Slot links neben dem entsprechenden Berichtsfeld für Notfälle.
   - Legt ein Systemüberlastung-Token auf das Unterfenster „Terminalaktionen", um die auf der Notfallkarte angegebene Terminalfunktion zu deaktivieren.
6. Die Crew-Mitglieder können sich erholen:
   - Entfernt alle Erholung-Token und stellt die Miniaturen aufrecht hin. Diese Charaktere können in dieser Runde aktiviert werden.
   - Dreht alle Besiegt-Token um, damit diese einen Erholung-Token darstellen. Diese Charaktere können in dieser Runde nicht aktiviert werden.
   - Befindet sich ein Crew-Mitglied zu Beginn der Runde in einem kompromittierten Sektor, dann erleidet es die gleiche Anzahl an Verwundungen wie auf der entsprechenden „kompromittierter Sektor"-Karte angegeben.

CREW-PHASE

Die Spieler stellen ihre Xenobiologie-Plättchen in einem neuen Xenobiologie-Muster zusammen. (Siehe Punkt „Xenobiologie")

In der Crew-Phase aktivieren die Spieler die Crew-Mitglieder in beliebiger Reihenfolge. Allerdings kann ein Crew-Mitglied nur einmal pro Runde aktiviert werden, und alle nicht genutzten Aktionen gehen verloren.

Das aktivierte Crew-Mitglied führt bis zu drei Crew-Aktionen aus. Jede Kombination ist erlaubt, auch die Wiederholung von Crew-Aktionen. Wenn das Crew-Mitglied die zugehörigen Proben auf Fähigkeit oder Programmieren nicht besteht, zählt die Aktion trotzdem als verbraucht.

Allgemeine Aktionen	
Angreifen	*Heilen (erfordert geeignete Karte)*
Herstellen (erfordert konstruierbare Karte)	*Gegenstand ablegen/aufnehmen/tauschen*
Bewegen	*Öffnen/schließen (Tür)*
Feuerlöschsystem wiederaufladen	*Reparieren (Tür/Terminal)*
Durchsuchen (Kiste)	*Missionsspezifische Aktionen*

Terminalaktionen	
Feuerlöschsystem aktivieren	*Drohne steuern*
Notfälle bekämpfen	*Elektrisches Feedback erzeugen*
Türen fernsteuern	*Benachbarte Räume scannen*
Sprengung der Drohne	

ALIEN-PHASE

Nachdem die Crew ihre Aktionen abgeschlossen hat, kontrollieren die Spieler die Aliens. Zieht eine Alien-Aktivierungskarte und führt die Schritte wie beschrieben durch.

1. Aus Alien-Pods können Larven schlüpfen.
2. Einige Aliens führen strukturelle Angriffe durch.
3. Führt die Aktionen der genannten Aliens durch.
4. Führt Spezialaktivierungen durch.
5. Aliens durchlaufen eine Neo-Morphose.

Diese Schritte werden in Kapitel 7 ausführlich beschrieben. Einige Schritte sind optional und daher nicht unbedingt auf allen Alien-Aktivierungskarten aufgelistet.

PHASE ZUM RUNDENENDE

Bewege wenn möglich den Zeitmarker vorwärts.

„Hey, Yuri, an welchem Projekt wirst du arbeiten?", fragt Robert, während er an seinen perfekten, glänzenden Zähnen herumfummelt. „Die Mars-Arc? Man, das ist ein großes Schiff."

„Am Wurmlochgenerator. Damit können wir von diesem Planeten zum Nächsten fliegen", erklärt Yuri enthusiastisch sein Arbeitsbereich.

„Das wird nie funktionieren. Du bewegst eine Münze einen halben Meter und sie ist so stark zerstückelt, dass du sie nicht mehr ausgeben kannst, wenn sie ankommt! Ich werde jedenfalls keinen einzigen Teil meines Körpers in dieses Loch stecken. Es wäre einfacher, eine Milliarde NanoSpiegel abzuschießen, und zwar einen Spiegel nach dem anderen."

„Robert, Robert. Ich war eben bisher noch nicht bei dem Projekt dabei."

SPIELMECHANIK - ALLGEMEIN

DER SPIELPLAN

Kartenfelder: Der Spielplan wird durch das Anordnen von Kartenfeldern und Spielplan-Token erstellt (wie auf dem Stationsplan angegeben).

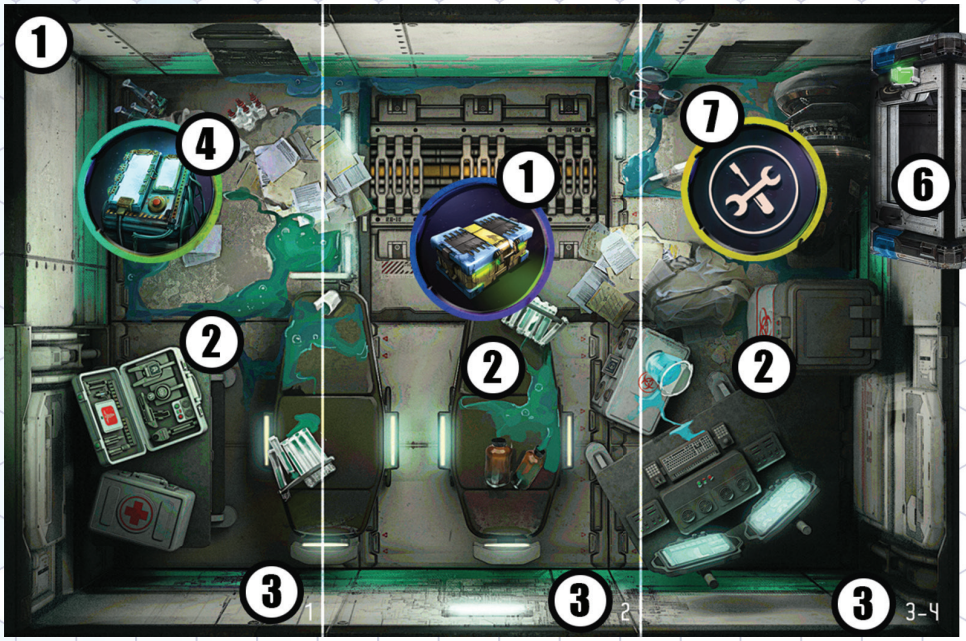


Abbildung 1: Details eines Kartenfelds und der Spielplan-Tokens.

1. Ein Kartenfeld, das einen Raum darstellt
2. Drei Bereiche im Raum
3. Die Spawn-Nummern des Bereichs
4. Ein Terminal-Token
5. Ein Kisten-Token
6. Ein Tür-Token (Seite mit offener Türe)
7. Werkstatt (Technologie)

Im Grundspiel gibt es nur eine Art von Kartenfeld: Räume. In zukünftigen Erweiterungen können weitere Arten von Kartenfeldern hinzugefügt werden.

Räume: Räume sind in Bereiche unterteilt. Dies ist relevant für Reichweite und Bewegung.

Bereiche: Bereiche werden für das Spawnen von Aliens, für Bewegung und Reichweite genutzt. Weiße Linien unterteilen einen Raum deutlich in verschiedene Bereiche. Die meisten Bereiche haben eine Spawn-Nummer, die auf der Alien-Bedrohungskarte zu finden ist und beim ersten Spawnen der Aliens in einem Raum verwendet wird.

Karten-Tokens: Spielplan-Token sind strukturelle Elemente der Station, die auf die Spielplanteile gelegt werden, um den Spielplan zu vervollständigen. Die Spieler können mit den Spielplan-Token interagieren. Die folgenden Arten von Spielplan-Token werden in Neo-Morphosis verwendet:

Tür-Token: Tür-Token stellen Türen zwischen Kartenfeldern dar. Dreht den Tür-Token um, um zwischen dem offenen und dem geschlossenen Zustand der Tür zu wechseln. Fügt Schadens-Token hinzu, wenn die Tür beschädigt ist.

Kisten-Token: Die Crew kann Kisten nach Gegenständen durchsuchen.

Terminal-Token: Die Crew kann Terminals benutzen, um Terminalfunktionen auszuführen.

Versammlungspunkt-Token: Wenn sich ein Crew-Mitglied in einem Bereich mit einem Werkstatt-Token befindet, kann es eine Karte herstellen. Es gibt zwei Arten von Werkstatt-Token: Technik und Wissenschaft.

Technik **Wissenschaft**

Pod- und Ziel-Tokens: Diese Token stellen die Schlüsselelemente in der Geschichte der jeweiligen Mission dar. Manchmal wird auch eine seltene Art von Alien als Ziel verwendet. Oftmals ist es aber etwas eher Generisches.

Tipp: *Jegliche Gitter oder andere Grafiken auf den Spielplanteilen dienen der Atmosphäre und der Gestaltung. Sie sind nicht Teil des Spielablaufs.*

SEKTOREN

Abbildung 2:
Beispiel einer
Missions-Minikarte

Ein Sektor ist ein einzelner Raum, der auf der Missions-Minikarte eine Sektornummer erhält. So kann ein bestimmtes Kartenfeld in verschiedenen Missionen jeweils einen anderen Sektor darstellen. Die Sektornummern stehen auf den Notfallkarten. Auf diese Art identifiziert das SIT die vom Notfall betroffenen Teile der Station.

Ein Sektor, in dem alle angrenzenden Türen geschlossen sind, gilt als gesicherter Sektor.

Ein Sektor, in dem mindestens eine der angrenzenden Türen geöffnet ist, gilt als ungesicherter Sektor.

TÜREN

Türen befinden sich zwischen zwei Bereichen und werden zu beiden Bereichen gezählt. Ein Spielcharakter in einem der beiden Bereiche befindet sich im selben Bereich wie die Tür.

Abbildung 3: Tür-Token

Wendet die Token, um darzustellen, ob die Tür geschlossen oder geöffnet ist. Fügt einen Schadens-Token hinzu, wenn die Tür beschädigt ist.

Jede Mission beginnt mit geöffneten oder geschlossenen Türen, so wie es auf der Missions-Minikarte angegeben wurde. Die Türen bleiben geschlossen oder geöffnet, bis der Zustand von der Crew oder der Drohne manuell verändert wird oder alternativ ein Angriff durch Aliens erfolgt.

Wenn ein Alien einen erfolgreichen strukturellen Angriff gegen eine Tür durchführt, springt sie auf und wird beschädigt. Legt das Tür-Token auf die Seite Geöffnet" und platziert ein Schadens-Token darauf, um den Status anzuzeigen.

Beschädigte Türen können erst wieder geschlossen werden, wenn diese repariert wurden.

Um Türen mit Sonderregeln zu kennzeichnen werden einige farbige Tür-Token verwendet. Die Sonderregeln sind in der jeweiligen Mission beschrieben. Abgesehen von den in den Missionen erwähnten Sonderregeln verhalten sich diese farbigen Türen normal.

TERMINALS

Abbildung 4:
Vorder- und
Rückseite des
Terminal-Token

Um eine Terminalfunktion auszuführen, muss sich das Crew-Mitglied im selben Bereich wie ein unbeschädigtes Terminal befinden.

Befinden sich Crew-Mitglieder oder die Drohne im selben Bereich wie ein beschädigtes Terminal, kann es durch eine erfolgreiche Probe auf Technik repariert werden. Dreht den Terminal-Token dann auf die aktive Seite.

Wenn ein Alien einen erfolgreichen strukturellen Angriff auf ein Terminal durchführt, wird der Terminal-Token umgedreht und zeigt den Token für das beschädigte Terminal.

FÄHIGKEITEN UND PROBEN AUF FÄHIGKEITEN

Nicht alle Aktionen werden automatisch ausgeführt. Oftmals ist die Durchführung einer Probe auf eine Fähigkeit Teil einer Aktion. Mit dieser wird festgestellt, ob der Charakter die Aktion erfolgreich durchführen kann.

Die Crew verfügt über drei Boni, die bei Proben angewendet werden:

Wissenschaft: Spieler legen eine Probe auf Wissenschaft ab, um zum Beispiel ein Medkit herzustellen.

Technik: Spieler legen eine Probe auf Technik ab, um zum Beispiel eine Waffe herzustellen oder eine Tür oder ein Terminal zu reparieren.

Beweglichkeit: Spieler legen eine Probe auf Beweglichkeit ab, um sich von den Aliens zu entfernen oder um die Unversehrtheit der Ausrüstung zu bewahren, wenn sie besiegt werden.

Diese Boni werden während der Probe zu einem Würfelwurf addiert. Wenn eine Probe durchgeführt wird, versuchen die Spieler, den Zielwert der Probe zu übertreffen.

Um eine Probe durchzuführen, wird wie folgt vorgegangen:

1. Werfe den W6 (einen sechsseitigen Würfel).
2. Addiert den entsprechenden Bonuswert des Crewmitglieds dazu.
3. Addiert alle anderen Boni von Karten, Xenobiologie oder anderen Spieleffekten dazu.
4. Wenn das Ergebnis höher als der erforderliche Zielwert ist, war die Probe erfolgreich.

Wenn ein Spieler eine Probe nicht besteht, passiert normalerweise nichts, obwohl es sich manchmal nachteilig auswirken kann. Wenn eine fehlgeschlagene Probe Teil einer Aktion ist, gilt diese Aktion trotzdem als verbraucht.

PROBE AUF PROGRAMMIEREN

Bei Proben auf Programmieren, um an einem Terminal komplexe Aufgaben zu erledigen, werden die Programmierwürfel genommen. Diese Würfel sind auf ihren Seiten mit individuellen Symbolen versehen und die Probe gilt als bestanden, wenn mit den gewürfelten Symbolen ein vorgegebenes Muster erstellt werden kann.

Alle Charaktere mit einer Programmierfähigkeit können diese Proben ablegen. Die Programmierfähigkeit ist die Grundanzahl der Programmierwürfel, welche bei einer Probe auf Programmieren geworfen werden.

Es gibt zwei Arten von Programmiersymbolen: Punkt- und Mustersymbole.

Punktesymbole: Drei Seiten des Würfels zeigen Punktesymbole. Stellt euch diese als die Zahlen 1, 2 und 3 vor. Zusätzlich können Spieler in einigen Zielmustern einen höheren Wert (4) sehen. Dieser ist nicht mit einem Würfel erreichbar. Die Spieler können diese Symbole daran erkennen, dass sie wie die Punkte auf einem Würfel angeordnet sind.

Abbildung 5: Punktesymbole. Nur die ersten drei erscheinen auf den Würfeln.

Beim Versuch, diese Symbole mit den Zielmustern in Übereinstimmung zu bringen, müssen die Spieler die im Muster angegebene Punktzahl erreichen oder überschreiten. Mehrere Würfelergebnisse können kombiniert werden, um ein Symbol im Muster zu erhalten.

Mustersymbole: Es gibt drei verschiedene Mustersymbole auf den Programmierwürfeln und in den Zielmustern. Die Würfelergebnisse müssen mit dem im Zielmuster dargestellten Symbol übereinstimmen.

Um eine Probe auf Programmieren durchzuführen, wird wie folgt vorgegangen:

1. Erstellt zuerst euren aktuellen Programmierwürfel-Pool, indem ihr die Anzahl an Programmierwürfeln, die der Programmierfähigkeit des Charakters entspricht, nehmt.
2. Fügt anschließend alle Bonuswürfel aus Karten und anderen Spieleffekten hinzu.
3. Werft alle Programmierwürfel des aktuellen Programmierwürfel-Pools.
4. Nutzt Karten und andere Spieleffekte, um die Ergebnisse der Programmierwürfel zu verändern.
5. Versucht, mit den Würfelergebnissen das Zielmuster darzustellen.

Proben auf Programmieren, die dazu dienen Notfälle zu beheben, erlauben dem Spieler mehrere Versuche zu kombinieren, um die Probe zu bestehen. In diesem Fall können die Spieler bei gescheiterten Proben einige der Mustersymbole als übereinstimmend markieren, sodass diese später nicht noch einmal passend gewürfelt werden müssen. Bei allen anderen Proben müssen die Spieler mit einem einzigen Würfelwurf das Muster erstellen können.

Die Spieler müssen alle gezeigten Symbole darstellen können, um die Probe zu bestehen.

Abbildung 6: Eine erfolgreiche Probe auf Programmieren: Die erforderlichen Symbole werden mit den ersten beiden Würfeln erreicht. Die anderen beiden Würfel werden nicht benötigt.

Abbildung 7: Eine gescheiterte Probe auf Programmieren: Die Würfel weisen nicht genügend Punktesymbole für das zweite erforderliche Symbol auf. Der Würfelwurf liefert zwei Punktsymbole, für das Muster werden allerdings drei Punktsymbole benötigt.

Abbildung 8: Eine erfolgreiche Probe auf Programmieren. Bitte beachtet, dass das erste Symbol des Zielmusters nicht mit einem einzelnen Würfel dargestellt werden kann.

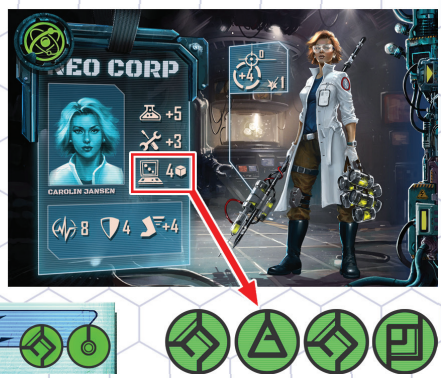


Abbildung 9: Carolin Jansen verwendet das SIT.

In Abbildung 9 verwendet Carolin Jansen das SIT, um die Terminalfunktion „Elektrische Rückkoppelung“ zu aktivieren. Sie stellt ihr Programmierwürfel-Pool zusammen, das laut ihrer ID-Karte vier Würfel enthält. Sie hat im Moment keine weiteren Boni. Sie würfelt die vier oben dargestellten Ergebnisse. Leider trifft sie nur eines der beiden Symbole und besteht die Probe nicht. Sie kann die gewünschte Terminalfunktion nicht aktivieren und hat eine Aktion verschwendet.

Weitere Beispiele zur Verwendung von Programmierwürfeln findet ihr unter Punkt „Notfälle“ im Unterpunkt „Eskalieren und Reaktion auf Notfälle“.

„Hey Alice, an welchem Projekt wirst du arbeiten? Vielleicht können wir gemeinsam Fortschritte machen, wenn du verstehst, was ich meine!“ Robert grinst anzüglich.

Alice setzt sich auf einen Platz ganz hinten, so weit weg von ihm wie möglich. „Na klar, Robert, na klar. Oder ich könnte dich ein bisschen tunen, wenn du weißt, was ich meine.“

XENOBIOLOGIE

Um sich einen Vorteil gegenüber den Aliens zu verschaffen, kann die Crew ihre aktuellen Biologie-Forschungsdaten nutzen, die durch vier Xenobiologie-Plättchen dargestellt werden. Die Spieler können ihre Plättchen anordnen und so Angriffs- oder Verteidigungsboni gegen bestimmte Alien-Spezies erhalten. Dazu werden **die Token zu einem Muster verbunden und die Symbole der Alien-Spezies darauf in Übereinstimmung gebracht.** Dieser Schritt muss vor der Aktivierung der Crew erfolgen. Es handelt sich nicht um eine Aktion.

Beispiel 1

Richtig: Alle drei Alien-Spezies-Symbole stimmen überein.

Beispiel 2

FALSCH: Nur drei der vier Spezies-Symbole stimmen überein, also ist das Muster ungültig. Die Spieler können die Plättchen so nicht verbinden.

Sobald die Spieler die Plättchen richtig verbunden haben, können sie mithilfe des Angriffs- oder Verteidigungssymbols neben der entsprechenden Alien-Spezies den jeweiligen Bonus berechnen. Die Spieler addieren den angegebenen Wert (+1 oder +2) **zu den jeweiligen Würfelergebnissen, allerdings nur gegen diese Spezies.**

Es müssen nicht alle Angriffs-/Verteidigungsbonus-Symbole übereinstimmen. Wenn die Symbole nicht übereinstimmen, wird kein Bonus gewährt.

Beispiel: Zwei Gruppen von Symbolen stimmen überein und es wird ein Bonus gewährt. Wenn die vierte Gruppe von Symbolen nicht übereinstimmt, wird kein zusätzlicher Bonus gewährt.

Die Spieler können den Xenobiologie-Bonus nur nutzen, wenn alle ihre Charaktere aktiv sind.

Wenn ein oder mehrere Crew-Mitglieder besiegt werden, wenden diese Spieler deren Plättchen mit dem entsprechenden Charaktersymbol. Die Spieler können den Xenobiologie-Bonus in dieser Runde nicht nutzen. Wenn der Charakter wieder im Spiel ist, wird dessen Plättchen wieder auf die aktive Seite gedreht.

KAMPF

Das grundlegende Kampfsystem ist den oben beschriebenen Proben auf Fähigkeiten sehr ähnlich:

1. Werft einen W6 (einen sechsseitigen Würfel).
2. Fügt den Standardangriffsbonus des Charakters hinzu.
3. Fügt, sofern vorhanden, den Angriffsbonus von Waffen hinzu.
4. Fügt, sofern vorhanden, den Xenobiologiebonus hinzu.
5. 5) Fügt alle anderen Boni von Karten oder anderen Spieleffekten hinzu.
6. Wenn das Angriffsergebnis den Verteidigungswert des Ziels übersteigt, gilt der Angriff als erfolgreich und beim Angriffsziel wird die auf der Karte angegebene Anzahl an Schäden verursacht.

Die verschiedenen Arten von Angriffen weichen geringfügig voneinander ab:

- Nahkampf
- Fernkampf
- Strukturell

Der Unterschied zwischen Nahkampf- und Fernkampfangriffen liegt in der Auswahl des Ziels.

Nahkampfangriffe: Diese haben eine Reichweite von 0, d.h. der Angreifer und das Ziel müssen sich im gleichen Bereich befinden. Es gibt keine weiteren Einschränkungen, aber normalerweise wird die Crew die Aliens angreifen und umgekehrt.

Fernkampfangriffe: Fernkampfangriffe werden mit einer Reichweite von 1 ausgeführt, d.h. der als Ziel gewählte Charakter muss sich in einem Bereich befinden, der an den Angreifer angrenzt, und dieser muss eine Sichtlinie zum Ziel haben. Die Sichtlinie wird durch Wände oder geschlossene Türen, aber nicht durch offene Türen oder Charaktere in diesen Bereichen blockiert.

Einige Waffen haben eine Reichweite von 0-1, was bedeutet, dass sie sowohl für Nah- als auch für Fernkampfangriffe verwendet werden können.

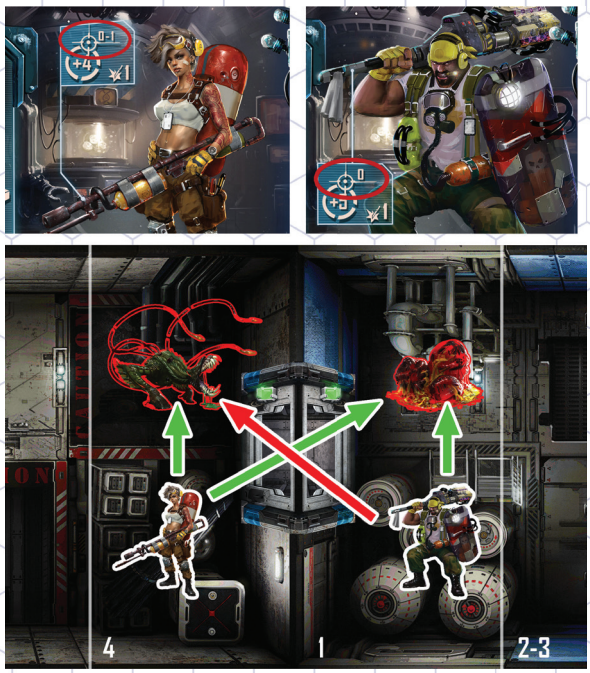


Abbildung 10: Reichweite und Sichtlinie für Alice und Robert

Abbildung 10 zeigt einige Beispiele für Reichweite und Sichtlinie. Robert hat eine Nahkampfwaffe mit einer Reichweite von 0. Er kann den Pod in seinem Bereich angreifen, aber der Ripper ist zu weit entfernt, um ihn zu anzugreifen, obwohl er ihn durch die offene Tür sehen kann. Alice hat eine flexiblere Waffe mit einer Reichweite von 0-1. Sie kann den Ripper in ihrem Bereich anvisieren. Sie hat durch die offene Tür eine Sichtlinie zum Pod und da die Reichweite zum Pod 1 beträgt, ist er ein gültiges Ziel für Alice.

Sobald ein gültiges Ziel ausgewählt wurde, werden sowohl Nah- als auch Fernkampfangriffe mit einem Angriffswurf abgewickelt. Ist dieser erfolgreich, wird dem Ziel die entsprechende Anzahl an Schäden zugefügt.

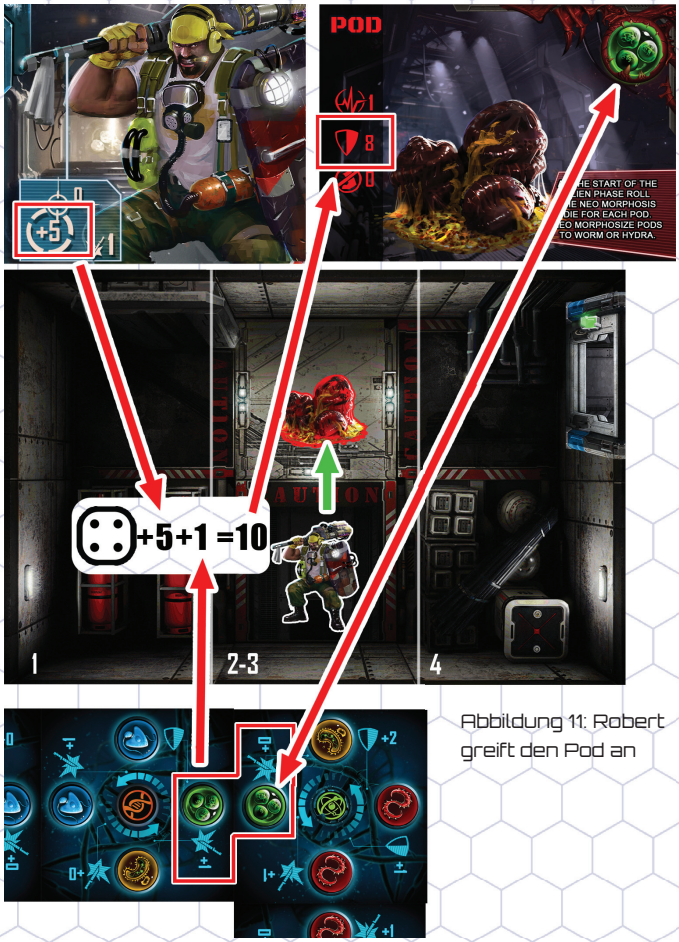


Abbildung 11: Robert greift den Pod an

In Abbildung 11 greift Robert einen Pod an. Seine Waffe hat einen Angriffsbonus von 5, durch die Xenobiologie erhält er einen Bonus von +1. Zusammen mit seinem Würfelwurf von 4 ergibt sich ein Angriffsergebnis von 10. Diese Zahl ist etwas höher als der Verteidigungswert des Pods von 8. Damit ist der Angriff erfolgreich und es wird ein Schaden verursacht. Diese reicht aus, um den Pod zu besiegen.

„Hey Carolin, was macht ihr Schwedinnen eigentlich, um euch nachts warm zu halten? Ihr wisst doch bestimmt, wie man sich in der Kälte amüsiert.“, scherzt Robert.

„Ich komme aus Norwegen, du Idiot. Du würdest es da keine zehn Minuten aushalten. Oder fünf Minuten mit mir.“

Munitionssymbol

Einige Waffenkarten sind mit einem Munitionssymbol versehen. Wenn ein Charakter eine solche Karte ausrüstet, nimmt er sich so viele Munitions-Token wie auf der Karte angegeben sind. Für jeden Angriff mit dieser Waffe werft ihr eine Kugel ab. Wenn es keine Kugeln mehr gibt, legt ihr die Karte ab.

Explosivsymbol

Explosivwaffen können mehr als ein Ziel treffen. Die Trefferanzahl dieses Waffentyps ist auf der Karte angegeben.

1. Zuerst werden alle Treffer auf das Ziel angewandt, bis der Schaden der Anzahl der Lebenspunkte entspricht.
2. Die verbleibenden Treffer werden dann auf alle Aliens im Zielbereich verteilt. Der Angreifer kann die verbleibenden Treffer nach eigenem Ermessen verteilen.
3. Sind keine Aliens mehr vorhanden, werden die dann noch verbleibenden Treffer auf Crew-Mitglieder im Zielbereich verteilt. Jedem anderen Crew-Mitglied wird jeweils ein Treffer nach und nach zugewiesen, wenn nötig nach dem Zufallsprinzip.
4. Falls Treffer übrigbleiben, verpuffen diese wirkungslos.

Schaden: Wenn ein Angriff erfolgreich ist, wird das Ziel verwundet. Auf der ID-Karte oder der Waffenkarte ist die Anzahl des Schadens deutlich angegeben. In diesem Fall gibt man dem Ziel so viele Schaden-Token, wie auf der Karte angegeben sind.

Abbildung 12: Der Ripper greift an!

Abbildung 12 zeigt, was passiert, wenn die Spieler sich nicht um die Aliens gekümmert haben: Sie schlagen zurück. Hier würfelt ein Ripper, der sich im selben Bereich wie Alice befindet, eine Sechs und erzielt zusammen mit seinem Angriffsbonus von +1 ein Angriffsergebnis von 7, das weit über Alices Verteidigungswert von nur 3 liegt. Leider gibt ihr die Xenobiologie keinen Verteidigungsbonus gegen einen Ripper, sodass der Angriff erfolgreich verläuft. Die Ripper-ID-Karte zeigt, dass Ripper zwei Schaden verursachen, also erhält Alice zwei Schaden-Token. Keine Sorge, sie ist zäh: Sie hat sieben Lebenspunkte.

Strukturelle Angriffe: Die fanatischen Aliens greifen manchmal die Anlage selbst an, indem sie auf Türen, Terminals oder Wände zielen. Auf diese Angriffe reagiert ihr wie oben beschrieben, d.h. ihr beachtet den Integritätswert der angegriffenen Struktur als Verteidigungswert. Die Spieler können diesen Wert auf dem SIT finden. Der einzige Unterschied ist das Ergebnis eines erfolgreichen strukturellen Angriffs:

Tür: Die Tür ist beschädigt und steht offen. Dreht den Tür-Token auf die Seite „Geöffnet" und legt zur Erinnerung ein Schaden-Token darauf.

Terminal: Das Terminal ist beschädigt und unbrauchbar. Dreht das Terminal-Token auf die Seite „Beschädigt".

Wand: Durch die Beschädigung einer Stationswand entsteht ein neuer Notfall. Zieht eine neue Notfallkarte und legt sie verdeckt auf das nächste verfügbare Berichtsfeld für Notfälle (siehe Punkt „Notfälle" im Unterpunkt „Eskalieren und Reaktion auf Notfälle").

GESUNDHEIT, SCHÄDEN, BESIEGTE CHARAKTERE UND ERHOLUNG

Alle Charaktere haben eine bestimmte Anzahl an Lebenspunkten. Diese gibt an, wie viel Schaden dem jeweiligen Charakter zugefügt werden kann.

Wenn ein Charakter verwundet wird, erhält er eine bestimmte Anzahl von Schaden-Token. Die Schaden-Token werden neben die ID-Karte einzigartiger Charaktere oder neben die Miniatur nicht einzigartiger Charaktere gelegt, um nachverfolgen zu können, wie viel Schaden sie erlitten haben. Ein Charakter kann nicht mehr Schaden-Token erhalten, als er Lebenspunkte hat. Darüber hinaus gehender Schaden wird einfach ignoriert.

Wenn ein Charakter so viele Schaden-Token wie Lebenspunkte hat, gilt er als besiegt. Dies wird von Charakter zu Charakter unterschiedlich gehandhabt.

Besiegte Crew: Legt die Miniatur auf die Seite und legt zur Erinnerung ein Besiegt-Token auf der Besiegt-Seite neben der ID-Karte des Crew-Mitglieds.

Abbildung 13: Doppelseitiger Besiegt-Token

In der nächsten Vorbereitungsphase kann sich das Crew-Mitglied erholen. Dies geschieht folgendermaßen:

- Hat ein Crew-Mitglied einen Erholungs-Token, so wird dieser abgeworfen. Stellt anschließend die Miniatur des Crew-Mitglieds aufrecht hin und entfernt alle Schaden-Token, die das Crew-Mitglied erlitten hat.
- Hat ein Crew-Mitglied einen Besiegt-Token wird dieser umgedreht, sodass er die Seite „Erholung" zeigt;

Crew-Mitglieder, die besiegt wurden oder sich erholen, dürfen keine Aktionen durchführen. Sie werden nicht von Aliens angegriffen.

„Hier Flugroboter 27!", tönt die KI des Gyrocopters. „Schaut aus dem linken Fenster, um den Great Lakes Gletscher zu sehen, den größten Gletscher Nordamerikas."

Wenn ein Crew-Mitglied besiegt wird, wird sein Xenobiologieplättchen umgedreht. Die Boni des Xenobiologiemusters können erst wieder genutzt werden, wenn sich das Crew-Mitglied vollständig erholt hat. Danach wird das entsprechende Xenobiologie-Plättchen wieder auf die aktive Seite gedreht.

Probe auf Zerbrechlichkeit

Wenn ein Crew-Mitglied besiegt wird, stürzt es und es besteht die Gefahr, dass dessen Ausrüstung

zerstört wird. Die Spieler können dies verhindern, indem sie für jede ausgerüstete Karte eine Zerbrechlichkeitsprobe auf Beweglichkeit ablegen.

Gegenstandskarten und konstruierbare Karten haben einen Zerbrechlichkeitszielwert.

Sobald ein Crew-Mitglied besiegt wird, muss es für jede ausgerüstete Karte eine Zerbrechlichkeitsprobe ablegen. Dieser wird mit einem Würfelwurf und dem Beweglichkeits-Wert des Crew-Mitglieds durchgeführt. Wenn die Probe erfolgreich beendet wird, darf es die Karte behalten. Andernfalls muss die Karte abgeworfen werden.

Abbildung 14: Carolin wird von einer Hydra besiegt

Carolin hat bereits einige Kämpfe hinter sich und dabei sechs Schaden erlitten. Eine Hydra greift sie erfolgreich an und verursacht zwei weitere Schäden. Insgesamt hat sie damit nun acht. Da dies der Anzahl ihrer Lebenspunkte entspricht, gilt sie jetzt als besiegt. Sie wird außer Gefecht gesetzt, bis sie sich erholt hat, und ihr Xenobiologie-Plättchen wird auf die inaktive Seite gedreht. Alle Boni aus der Xenobiologie sind bis zur vollständigen Erholung von Carolin nicht verfügbar.

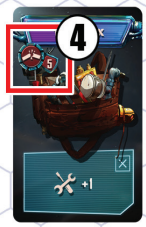


Abbildung 15a: Probe auf Zerbrechlichkeit

Carolin wurde besiegt. Sie muss für jeden ausgerüsteten Gegenstand eine Zerbrechlichkeitsprobe ablegen, um zu sehen, welche Gegenstände sie bei ihrem Sturz retten kann und welche Gegenstände dabei zerstört und abgelegt werden. Für die Probe ist ihr Beweglichkeitsbonus von +4 relevant.

Karte 1 hat einen Zerbrechlichkeitszielwert von 7. Sie würfelt eine 4, fügt ihren Beweglichkeitswert von +4 hinzu und erhält ein Ergebnis von 8. Der Gegenstand ist sicher.

Karte 2 hat einen Zerbrechlichkeitszielwert von 8. Sie würfelt eine 2 zusammen mit ihrem Beweglichkeitswert von +4 ergibt das 6. Der Gegenstand wird abgelegt.

Karte 3 hat einen Zerbrechlichkeitszielwert von 7. Sie würfelt eine 5, zusammen mit ihrem Beweglichkeitswert von +4 ergibt das 9. Der Gegenstand ist sicher.

Karte 4 hat einen Zerbrechlichkeitszielwert von 5. Sie würfelt eine 1, zusammen mit ihrem Beweglichkeitswert von +4 ergibt das 5. Der Gegenstand wird abgelegt.

Besiegte Drohnen: Drohnen werden nicht von Aliens angegriffen, aber sie gelten als besiegt, wenn sie explodieren. Sie können nicht repariert werden. Ihre Miniatur wird aus dem Spiel entfernt.

Besiegte Aliens: Besiegte Aliens werden sofort aus dem Spiel entfernt.

EXPLOSIONEN

Explosionen verursachen bei allen Figuren im Raum Schaden:

- Jede Figur im Raum erleidet für jeden Explosionspunkt einen Schaden, sodass eine Explosion mit vier Punkten bei jeder Figur vier Schäden verursacht.
- Alle Türen im Raum werden beschädigt.
- Alle Terminals im Raum werden beschädigt.
- Die Explosion verursacht großen Schaden und erzeugt einen neuen Notfall.

Eine Explosion hat keine Auswirkungen außerhalb des Raumes, in dem sie stattfindet.

NOTFÄLLE

Notfälle sind extreme Schäden an der Einrichtung, die sie letztlich zerstören werden.

Neue Notfälle: Diese werden erzeugt, wenn:

- es erfolgreiche strukturelle Angriffe gegen die Wände der Station gibt.
- die kompromittierten Sektoren während der Vorbereitungsphase nicht gesichert sind.
- sich der Zeitmarker während der Vorbereitungsphase bereits am Ende der Zeitleiste befindet.

Wenn ein neuer Notfall erzeugt wird, zieht der Spieler eine Notfallkarte und legt sie verdeckt auf das erste verfügbare Berichtsfeld für Notfälle auf dem System-Interface-Tableau. Wenn dort bereits alle vier Berichtsfelder für Notfälle belegt sind, bricht die Einrichtung zusammen und die Spieler haben verloren. Die Mission endet sofort.

Eskalierende Notfälle: In der Vorbereitungsphase eskalieren die Notfälle. Es gibt drei Notfallstufen. Danach werden die Notfälle kritisch und verursachen dauerhafte Schäden an der Station. Befolgt die Anweisungen in der Vorbereitungs-Phase, um die Notfälle zu eskalieren, indem ihr die Holzwürfelchen für die Notfallstufe ein Feld weiter bewegt (zum Beispiel von grün nach gelb).

Reaktion auf Notfälle: Ein Crew-Mitglied, das sich im selben Bereich wie ein aktives Terminal befindet, kann versuchen, den Notfällen entgegenzuwirken bevor diese kritisch werden (mit einer Aktion).

Das Crew-Mitglied muss angeben, auf welchen der aktiven Notfälle es zu reagieren versucht. Dazu legt es einen Reparaturversuch-Token neben die entsprechende Notfallkarte. Jedes Crew-Mitglied kann nur einmal auf einen Notfall reagieren, aber andere Crew-Mitglieder können weiterhin an diesem Notfall arbeiten, wenn er nur teilweise behoben wurde.

Die Crew-Mitglieder müssen eine Programmierwürfelprobe durchführen und das auf der Notfallkarte abgebildete Muster erstellen. Sie stellen ihren Programmierwürfel-Pool zusammen, würfeln und prüfen dann, ob sie ein Symbol auf der Notfallkarte zuordnen können. Es können mehrere Symbole aus dem Würfel-Pool übereinstimmen, aber jedes Würfelergebnis kann nur einmal verwendet werden. Legt einen Repariert-Token auf jedes übereinstimmende Symbol auf der Notfallkarte, um anzuzeigen, dass ein Teil des Notfalls behoben wurde. Diese Reparaturen bleiben so lange bestehen, bis der Notfall vollständig behoben ist oder dieser kritisch wird.

Wie bei anderen Proben können verschiedene Karten im Spiel die Größe des Würfel-Pools oder die Ergebnisse verändern.

Kurzes Beispiel: Das folgende Beispiel zeigt, wie zwei Crew-Mitglieder während einer Runde zusammen an einem Notfall arbeiten.

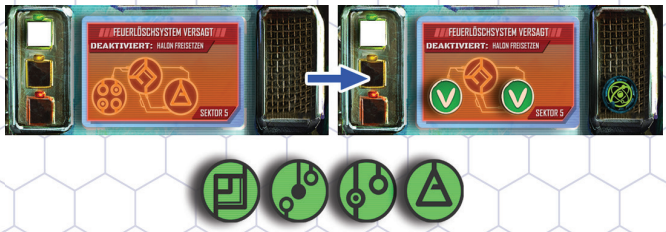


Abbildung 15: Alice versucht, auf den Notfall "Feuerlöschsystem versagt" zu reagieren

Carolin Jansen hat einen Programmierwürfel-Pool von vier Würfeln und sie hat im Moment keine Boni. Sie wirft die vier Programmierwürfel und erzielt das in Abbildung 15 gezeigte Ergebnis. Sie würfelt insgesamt fünf Punktesymbole, die für die ersten vier Punktesymbole auf der Notfallkarte verwendet werden können. Sie würfelt auch das Dreiecksmuster, also deckt sie diese Symbole mit zwei Erfolg-Token ab. Alice ist unglaublich! Ihr Reparaturversuch-Token wird neben die Notfallkarte gelegt, um sie daran zu erinnern, dass sie bereits versucht hat, diesen Notfall zu beheben.

Abbildung 16: Yuri versucht, die Aufgabe zu beenden

Zwar kann Alice es nicht noch einmal versuchen, aber ein anderes Crew-Mitglied kann bei diesem Notfall helfen. Yuri Dawidowitsch hat ebenfalls einen Programmierwürfel-Pool von vier Würfeln, er hat also gute Chancen. Aber sein Ergebnis, das in Abbildung 16 gezeigt wird, ist leider enttäuschend. Er schafft es nicht, das einzige verbleibende Muster zu würfeln und trägt nichts zur Lösung des Problems bei. Sein Reparaturversuch-Token muss trotzdem eingesetzt werden, auch wenn ihm ein Erfolg versagt blieb. Im weiteren Spielverlauf können die beiden anderen Crew-Mitglieder versuchen, das letzte Symbol zu erwürfeln. Da es sich derzeit um einen Notfall der Stufe 1 handelt, haben sie dazu noch zwei Runden Zeit bevor der Notfall kritisch wird.

Langes Beispiel: Bei diesem längeren Beispiel erfahren wir über mehrere Runden hinweg mehr über das System-Interface-Tableau. Viele Mitglieder der Crew sind beteiligt, während die Ergebnisse der Alien-Aktivitäten weitere Notfälle auslösen. Die Ergebnisse vieler Aktionen, die sich über mehrere Phasen erstrecken, werden in diesem Beispiel zusammen dargestellt.

Abbildung 17: System-Interface-Tableau am Ende der Alien-Phase in Runde 3

Im ersten Schritt dieses Beispiels führen die Spieler in Runde 3 die Anweisungen einer Alien-Aktivierungskarte aus, wobei eine Larve die Wände der Station durch einen erfolgreichen strukturellen Angriff beschädigt. Die Spieler ziehen eine Notfallkarte und legen sie verdeckt auf das erste Berichtsfeld für Notfälle auf dem System-Interface-Tableau, wie in Abbildung 17 gezeigt.

Das SIT nach der Vorbereitungsphase in Runde 4

Wir haben ein wenig „vorgespult". Das Zeitwürfelchen ist vorgerückt und zeigt an, dass es sich um Runde 4 handelt. Der neue Notfall wurde aktiviert und aufgedeckt, ein Holzwürfelchen wurde in das Feld für Stufe 1 links neben die Notfallkarte und ein Systemüberlastung-Token auf die Terminalfunktion „Zwei Räume scannen" gelegt (als Erinnerung daran, dass die Funktion nicht genutzt werden kann, bis der Notfall beendet ist). Die Karte zeigt, dass Sektor 3 vom Notfall betroffen ist. Die Crew hofft, diesen Notfall in der Crew-Phase von Runde 4 beheben zu können.

Abbildung 19: In Runde 5 versuchen zwei Crew-Mitglieder, den Notfall zu beseitigen. Die Uhr tickt weiter.

Runde 4 geht weiter mit Alice Reese (drei Programmierwürfel) und Carolin Jansen (vier Programmierwürfel). Sie versuchen, Notfall 1 entgegenzuwirken. Sie sind unter Druck und kommen leider nicht weit. Alice hat das Dreieckssymbol in ihrem Wurf und deckt es mit einem Erfolg-Token ab. Carolin würfelt weiter, kann aber nicht alle verbleibenden Symbole des Musters würfeln - sie erwürfelt lediglich das Diamantsymbol und deckt dieses ab. Beide Crew-Mitglieder halten fest, dass sie Reparaturversuche unternommen haben, indem sie ihre Reparaturversuchs-Token rechts neben die Notfallkarte legen.

Zu Beginn von Runde 5 wird die Notfallstufe erhöht. Es handelt sich nun um einen Notfall der Stufe 2. Der Zeitmarker bewegt sich ebenfalls, um anzuzeigen, dass es sich um Runde 5 handelt. Der SIT-Status ist in Abbildung 19 dargestellt. Die Reparaturversuch-Token zeigen an, welche Crew-Mitglieder bereits an dem Notfall gearbeitet haben und wer es in zukünftigen Runden noch versuchen kann. Zum Leidwesen der Spieler sind die verbleibenden Crew-Mitglieder zu weit von sämtlichen Terminals entfernt.

Abbildung 20: Vorbereitungsphase, Runde 6

Die Zeit schreitet voran. Die Crew hat in Runde 5 dabei versagt, den Notfall zu beheben. Als die Aliens aktiviert werden, verursacht der erste Ripper einen Schaden an einer Wand und eine neue Notfallkarte wird verdeckt auf das zweite Berichtsfeld für Notfälle gelegt. In Runde 6 rückt der erste Notfall auf Stufe 3 und der zweite Notfall wird aufgedeckt. Sein Token wird auf Stufe 1 gesetzt und das elektrische Feedback wird als „Überlastet" markiert. Nach der Vorbereitungsphase von Runde 6 sieht es für die Mannschaft düster aus (Abbildung 20).

Abbildung 21: Vorbereitungsphase, Runde 7

Der Rest von Runde 6 verlief schlecht für die Crew. Robert und Yuri waren nicht in der Lage, Notfall 1 zu beheben. Carolin schaffte es, zu einem Terminal zu gelangen, aber da sie bereits bei Notfall 1 ihr Bestes gegeben hatte, konnte sie nicht mehr daran arbeiten. Es gelang ihr aber, einen Teil des Musters für Notfall 2 fertigzustellen. Glücklicherweise lösten die Aliens keine weiteren Notfälle aus, als sie gegen Ende der Runde aktiviert wurden.

In der Vorbereitungsphase von Runde 7 ist Notfall 1 bereits auf Stufe 3 und wird damit kritisch. Alle Token werden aus dem ersten Berichtsfeld für Notfälle entfernt und die Notfallkarte wird durch die Karte „Kompromittierter Sektor" ersetzt. Die Terminalfunktion „Zwei Räume scannen" ist nun dauerhaft deaktiviert, sodass Sektor 4 nicht mehr betreten werden darf; zur Erinnerung wird ein Gefahren-Token in diesem Sektor platziert. Glücklicherweise war er bereits gesichert, als der Notfall kritisch wurde, sodass er keine weiteren Probleme auslöste. Notfall 2 erreicht die Stufe 2. Abbildung 21 zeigt, wie wichtig es für die Crew ist, die Situation in den Griff zu bekommen - aber die Zeit rennt ihr davon.

KOMPROMITTIERTE SEKTOREN

Kompromittierte Sektoren entstehen während der Vorbereitungsphase, wenn ein Notfall der Stufe 3 eskaliert. Kompromittierte Sektoren lösen neue Notfälle aus, wenn der Sektor nicht gesichert ist.

Befindet sich ein Crew-Mitglied zu Beginn der Runde in einem kompromittierten Sektor, erleidet es so viel Schaden, wie auf dem Token „Gefährdeter Sektor" angegeben sind.

FEUERLÖSCHSYSTEM

Das Feuerlöschsystem ist komplexer als einige der anderen Terminalfunktionen.

Bevor eine Probe auf Feuerlöschprogrammierung durchgeführt werden kann, müssen zwei weitere Bedingungen erfüllt sein:

- Das Feuerlöschsystem muss mit Halon befüllt sein.
- Der gewählte Sektor muss gesichert sein.

Um anzuzeigen, dass das System mit Halon gefüllt ist, wird ein Halontank-Token auf dem SIT platziert. Das System kann während des Aufbaus aufgeladen worden sein, oder die Crew hat selbst Maßnahmen ergriffen, um das System aufzufüllen. Das SIT kann jeweils nur eine Ladung Halon aufnehmen.

Wenn das System einsatzbereit ist, wird es durch eine erfolgreiche Probe auf Programmieren aktiviert.

Sobald das Feuerlöschsystem aktiviert ist, wird Halongas im gewählten gesicherten Sektor freigesetzt, wodurch der gesamte Sauerstoff aus dem Sektor verdrängt wird. Alle Aliens in dem Sektor werden sofort besiegt. Alle Crew-Mitglieder in dem Sektor werden ebenfalls sofort besiegt, es sei denn, jeder von ihnen verfügt über lebenserhaltende Ausrüstung.

Wenn die Crew das Feuerlöschsystem aktiviert, wird das Halontank-Token vom SIT entfernt. Diese Terminalfunktion kann erst wieder verwendet werden, wenn das System wieder aufgefüllt ist. Um das System wieder aufzufüllen, muss ein Crew-Mitglied einen Halontank-Token in einem Bereich mit einem Terminal bringen und diesen mit der Aktion „ablegen" an das SIT übertragen, woraufhin der Spieler den Halontank-Token in das SIT zurücklegt. In jeder Mission wird angegeben, wo Halontanks zu finden sind.

Abbildung 22: System-Interface-Tableau (1) mit Halon und (2) ohne Halon

SPIELMECHANIK - CREW

INVENTAR

Das Crew-Inventar ist Teil des Charakter-Spielbereichs für allgemeine Karten und Token. Sobald Gegenstände in das Inventar eines Charakters gelegt werden, sind sie einsatzbereit.

Die Crew kann die Aktionen Aufnehmen, Tauschen und Ablegen nutzen, um verschiedene Gegenstände in ihr Inventar aufzunehmen und sie auf der Station umherzubewegen.

SUCHEN UND GEGENSTANDSKARTEN

Die Crew kann eine Kiste in ihrem Bereich durchsuchen, indem sie den Kisten-Token ablegt und eine Gegenstandskarte aufnimmt. Sobald sich die Gegenstandskarte im Inventar eine Crew-Mitglieds befindet, kann diese eingesetzt werden.

Gegenstände können abgelegt, aufgenommen und getauscht werden. Es gibt keine Begrenzung der Anzahl an Gegenständen, welche in das Inventar eines Crew-Mitglieds passen.

Jede Gegenstandskarte ist einzigartig und verschafft dem Crew-Mitglied unterschiedliche Vorteile, z. B. verbesserte Würfelwürfe, zusätzliche Aktionen oder schnellere Bewegung.

Normalerweise werden Gegenstände genutzt, während eine Aktion ausgeführt wird. Zum Beispiel führt ein Crew-Mitglied eine Heilungsaktion durch, indem es eine Gegenstandskarte mit einem Heilgegenstand (z.B. ein Medkit) ablegt, um sich selbst oder ein anderes Crew-Mitglied im selben Bereich zu heilen.

Allgemeine Regeln für das Nutzen von Karten, die Würfelergebnisse beeinflussen:

- Karten, die Würfel zu einem Würfel-Pool hinzufügen, müssen gespielt werden, bevor der Würfelwurf durchgeführt wurde.
- Karten, die das Würfelergebnis verändern, z. B. "+1" auf einen W6-Wurf, oder die es den Spielern erlauben, ein eigenes Würfelergebnis zu wählen, müssen gespielt werden, nachdem ein Spieler gewürfelt hat.

Abbildung 23: Zwei Gegenstandskarten, die den Unterschied zwischen dauerhaften und einmalig verwendbaren Karten zeigen.

Einige Gegenstände gelangen in den Spielbereich der Crew und bieten anhaltende Vorteile für den Rest des Spiels. Andere Gegenstände können nur einmal verwendet werden, was durch das X-Symbol auf der Karte angezeigt wird. Legt solche Karten ab, sobald sie benutzt wurden.

SPEZIALFÄHIGKEITSKARTEN

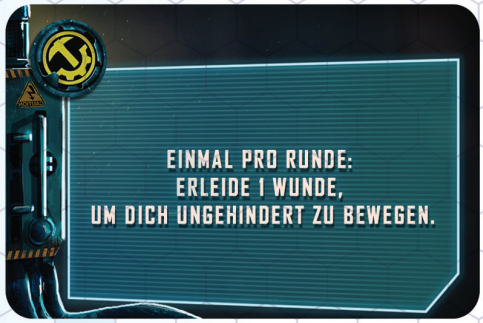


Abbildung 24: Die Spezialfähigkeitskarte von Alice Reese

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer Spezialfähigkeitskarte, die durch das Symbol des jeweiligen Crew-Mitglieds oben links gekennzeichnet ist.

Diese permanenten Fähigkeiten eines Crew-Mitglieds sind immer aktiv. Sie können nicht mit anderen Crew-Mitgliedern getauscht werden.

CREW-AKTIONEN

Angreifen

Ein Crew-Mitglied kann die Standardwaffe auf seiner ID-Karte oder eine beliebige Waffe aus seinem Inventar benutzen, um einen Angriff auszuführen. Siehe Kampf.

Bewegen

Ein Crew-Mitglied kann eine Aktion ausführen, um sich in einen angrenzenden Bereich zu bewegen. Crew-Mitglieder können sich nur in angrenzende Bereiche und nicht durch geschlossene Türen oder Wände bewegen.

Ungehinderte Bewegung: Wenn ein Crew-Mitglied einen Bereich verlässt, in dem es keine gespawnten Aliens gibt, kann es sich frei bewegen, indem es einfach eine Aktion ausführt, um sich in den angrenzenden Bereich zu bewegen.

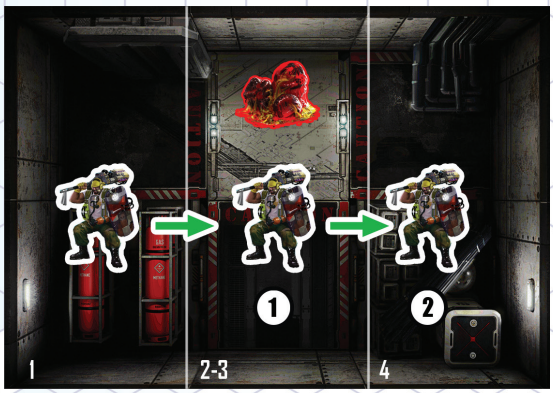


Abbildung 25: Zwei ungehinderte Bewegungsaktionen für Robert

Hier sehen wir, wie Robert zwei Bewegungsaktionen zwischen benachbarten Bereichen ausführt, um einen Raum zu durchqueren. Die erste Bewegung ist ungehindert, da sich kein Alien in seinem Startbereich befindet. Die zweite Bewegung ist ebenfalls ungehindert, da das Ei nicht als gespawntes Alien gezählt wird.

Beeinträchtigte Bewegung: Wenn ein Crew-Mitglied einen Bereich mit einem oder mehreren gespawnten Aliens verlässt, muss es eine Probe auf Beweglichkeit bestehen, um sich normal bewegen zu können. Der Zielwert, den es bei der Probe auf Beweglichkeit zu schlagen gilt, ist der höchste Beeinträchtigungswert aller Aliens in dem Bereich. Wenn das Crew-Mitglied die Probe nicht besteht, bewegt es sich nicht. Es wird allerdings trotzdem eine seiner drei Aktionen verbraucht.

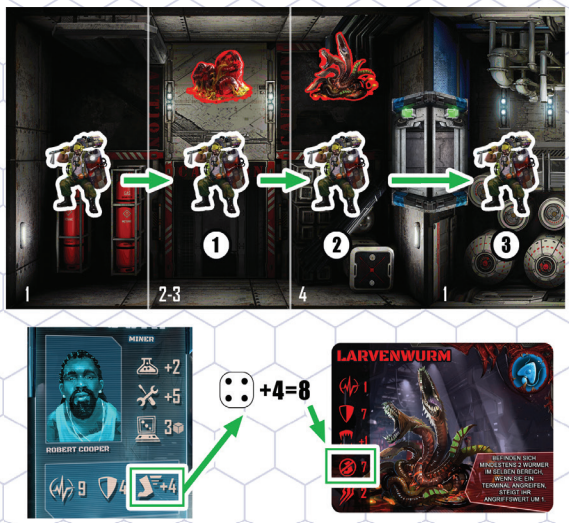


Abbildung 26: Drei verschiedene Bewegungsaktionen für Robert

Abbildung 26 zeigt, wie die Aliens Roberts Bewegung beeinflussen, wenn er drei aufeinanderfolgende Bewegungsaktionen ausführt. Die erste und zweite Bewegungsaktion sind ungehindert. Der Wurm hat keinen Einfluss auf Roberts zweite Bewegung, da er sich im Zielbereich und nicht im Startbereich befindet. Bei der dritten Bewegung wird Robert schließlich von einem Alien behindert und muss eine Probe auf Beweglichkeit ablegen. Er hat einen Beweglichkeitsbonus von +4, würfelt eine 4 was insgesamt 8 ergibt. Dies übersteigt den Beeinträchtigungswert des Wurms, der 7 beträgt, sodass Robert sich bewegen darf.

Wäre die Situation ein wenig anders, nämlich wenn sich zusammen mit dem Wurm noch eine Schnecke im Bereich befunden hätte, dann hätte Robert im Beispiel seine dritte Bewegungsaktion verschwendet. Schnecken haben nämlich einen Beeinträchtigungswert von 8. Dieser ist höher ist als der des Wurms und wäre somit der Zielwert für die Probe auf Beweglichkeit. In diesem Fall hätte Robert den Zielwert mit seinem Ergebnis nicht überschritten und daher die Probe nicht bestanden.

Crews, Drohnen und Außerirdische bewegen sich alle etwas anders, wie wir später sehen werden. Die Crew bewegt sich pro Aktion einen Bereich weiter; Drohnen haben ein Bewegungsattribut und können sich bis zu der entsprechenden Anzahl von Bereichen bewegen; und Aliens bewegen sich so, wie es die Alien-Aktivierungskarten vorgeben.

Herstellen von Gegenständen

Die Crew kann neue Waffen aus Teilen herstellen, die in den Werkstätten der Einrichtung zu finden sind. Diese Elemente werden durch die Herstellungskarten dargestellt, die beim Aufbau verdeckt ausgelegt werden.

Befindet sich ein Crew-Mitglied in einem Bereich, in dem sich eine Werkstatt befindet (markiert mit einem Technik- oder Wissenschaft-Token), kann es eine oder mehrere Karten herstellen. Werkstätten, die mit Technik-Token versehen sind, können nur Technikkarten herstellen. In Werkstätten, die mit Wissenschafts-Token versehen sind, können nur Wissenschaftskarten hergestellt werden.

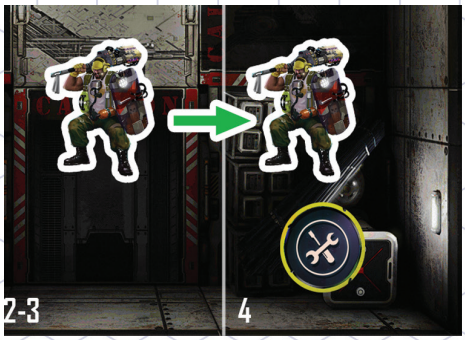


Abbildung 27: Werkstatt

Ein Crew-Mitglied muss eine Aktion ausgeben und eine Probe auf Technik oder Wissenschaft bestehen (wie auf der Vorderseite der Karte angegeben, die den noch nicht zusammengebauten Gegenstand zeigt).

Wenn das Crew-Mitglied die Probe nicht besteht, werden die Teile weder beschädigt noch der Gegenstand hergestellt, aber die Aktion wurde trotzdem verbraucht. Jedes beliebige Crew-Mitglied kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt einen weiteren Versuch unternehmen, die Waffe zusammenzubauen. Sogar dasselbe Crew-Mitglied kann es sofort wieder versuchen, wenn ihm noch Aktionen zur Verfügung stehen.

Verläuft der Versuch erfolgreich, kann die Karte auf die andere Seite gedreht werden, sodass der zusammengebaute Gegenstand zu sehen ist. Der Gegenstand kann dann ausgerüstet werden.

Um den Gegenstand auszurüsten, legt man ihn rechts neben die Charakterkarte und stimmt das Verbindungssymbol (Dreieck oder Rechteck) auf der Gegenstandskarte mit dem auf der Charakterkarte ab.

Der Gegenstand kann nun im Kampf eingesetzt werden und wie jeder andere Gegenstand abgelegt, aufgenommen oder getauscht werden.

Technikkarten sind mit einem gelben RECHTECK gekennzeichnet. Wissenschaftskarten sind mit einem gelben DREIECK gekennzeichnet. Jeder Kartentyp muss mit einem passenden Symbol verbunden werden. Verschiedene Kartentypen können nicht miteinander verbunden werden.

Abbildung 28: Herstellung eines Nagelblasters

In diesem Beispiel muss das Crew-Mitglied mehr als eine 7 würfeln, um die Probe auf Technik zu bestehen und den Nagelblaster herzustellen. Gelingt ihm dies, kann es den hergestellten Gegenstand neben der Charakterkarte ausrüsten.

Es können mehrere Gegenstände nebeneinander ausgerüstet werden, wenn der rechte Rand der Karte das passende Dreieck- oder Rechteck-Verbindungssymbol zeigt.

Abbildung 29: Aneinanderreihen von Gegenständen

Weist der rechte Rand der Karte kein Verbindungssymbol auf, dann können in diesem Slot keine weiteren Karten ausgerüstet werden.

Abbildung 30: Falsches Aneinanderreihen

Die Spieler können jederzeit eine ausgerüstete Karte ablegen und durch eine neue Karte ersetzen.

Wurden einmal verwendbare Karten, mit dem Ablegesymbol (X), benutzt, müssen sie aus der Reihe im Slot entfernt und abgelegt werden.

Beispiele

Abbildung 31: Yuri schafft es nicht, eine Waffe herzustellen.

Abbildung 31 zeigt, wie man die Probe auf Technik zur Herstellung einer Waffe durchführt. Yuri befindet sich in einem Bereich mit einer Werkstatt für Technik (Technik-Token). Er würfelt eine 1 und zusammen mit seinem Techbonus von +2 beträgt Yuris Ergebnis 3. Das Ergebnis liegt deutlich unter dem Zielwert der Karte von 6. Somit misslingt Yuri die Herstellung.

Abbildung 32: Alice stellt ein Stim-Pack her.

Abbildung 32 zeigt, dass Alice bei der Herstellung mehr Glück hat als Yuri. Sie würfelt eine 4, was zusammen mit ihrem Wissenschaftsbonus von +3 ein Ergebnis von 7 ergibt - gerade gut genug, um die Probe zu bestehen, da der Zielwert der Probe 6 beträgt. Sie dreht die Karte um und legt sie an ihren Slot für Wissenschaftsgegenstände.

Einen Gegenstand ablegen

Wenn ein Crew-Mitglied einen Gegenstand bei sich trägt, kann es diesen für ein anderes Crew-Mitglied ablegen, das ihn später aufnehmen kann. Legt den Gegenstand-Token oder die Karte in denselben Bereich wie das Crew-Mitglied, das ihn abgelegt hat. Diese Aktion gilt auch für die in vielen Missionen verwendeten Ziel-Token.

Türen öffnen/schließen

Wenn sich ein Crew-Mitglied in einem Bereich mit einer unbeschädigten Tür befindet, kann diese geöffnet oder geschlossen werden. Dreht den Token um, um den neuen Zustand anzuzeigen.

Einen Gegenstand aufnehmen

Befindet sich ein Crew-Mitglied im selben Bereich mit einem Gegenstand, kann es diesen zur späteren Verwendung aufheben. Legt den Gegenstand-Token oder die Karte in das Inventar des Crew-Mitglieds. Diese Aktion gilt auch für die in vielen Missionen verwendeten Ziel-Token.

Heilen

Ein Crew-Mitglied kann eine Aktion ausgeben und eine Karte mit dem Heilungssymbol (siehe Abbildung 33) verwenden, um sich selbst oder ein anderes Crew-Mitglied im selben Bereich zu heilen.

Abbildung 33: Heilungssymbol

Eine Tür oder ein Terminal reparieren

Wenn sich ein Crew-Mitglied im selben Bereich wie eine beschädigte Tür oder ein kaputtes Terminal befindet, kann es versuchen diese zu reparieren.

Um das Objekt zu reparieren, muss das Crew-Mitglied eine Probe auf Technik bestehen. Der Zielwert für diese Probe steht auf dem Schaden-Token der Tür beziehungsweise auf dem Schaden-Token des beschädigten Terminals.

Wird die Probe auf Technik bestanden, entfernt ihr entweder den Schaden-Token von der Tür, sodass die Tür geöffnet ist, oder ihr dreht den Terminal-Token auf die aktive Seite zurück.

Wenn die Probe nicht bestanden wird, wurde die Aktion verschwendet. Es können aber jederzeit weitere Reparaturversuche durch dasselbe oder andere Crew-Mitglieder unternommen werden.

Das Feuerlöschsystem wieder auffüllen

Dies ist ein spezielles Beispiel für die Aktion „Gegenstand fallen lassen". Die folgenden Bedingungen müssen erfüllt sein:

- Das Crew-Mitglied muss einen Halontank-Token in seinem Inventar haben.
- Es muss sich im selben Bereich wie ein aktives Terminal befinden.
- Das Feuerlöschsystem muss leer sein.

Wenn das Crew-Mitglied diese Aktion durchführt, muss es seinen Halon-Tank auf das entsprechende Feld auf dem SIT legen. Das Feuerlöschsystem ist nun einsatzbereit.

Eine Kiste durchsuchen

Ein Crew-Mitglied kann Kisten in seinem Bereich durchsuchen. Dazu entfernt es den Kisten-Token aus dem Bereich, nimmt sich eine Gegenstandskarte und legt diese in sein Inventar.

Einen Gegenstand tauschen

Wenn sich zwei oder mehr Crew-Mitglieder im selben Bereich befinden, kann das aktive Crew-Mitglied einem anderen Crew-Mitglied einen Gegenstand geben oder einen von ihm entgegennehmen. Bewegt den Gegenstand aus dem Inventar eines Crew-Mitglieds in das Inventar eines anderen. Diese Aktion gilt auch für die Ziel-Token, die in vielen Missionen verwendet werden. Die Crew kann keine Gegenstände mit der Drohne tauschen.

Terminal-Funktionen

Es gibt sieben Aktionen, die Crew-Mitglieder an einem Terminal ausführen können: die komplexe Aktion Reaktion auf Notfälle" und sechs relativ einfache Aktionen, die im Unterfenster Terminal-Aktionen" angezeigt werden. Bei der Durchführung dieser Aktionen gibt es mehrere gemeinsame Elemente:

- Das Crew-Mitglied muss sich in einem Bereich mit einem aktiven Terminal befinden.
- Die Terminalfunktion darf auf dem SIT nicht deaktiviert sein.
- Um eine der sechs einfachen Terminalfunktionen auszuführen, muss das Crew-Mitglied die Probe auf Programmieren gegen den Wert, der auf dem SIT neben der Terminalfunktion angezeigt wird bestehen. Wird die Probe nicht bestanden, passiert nichts und die Aktion ist verschwendet. Die Programmierproben sind im Allgemeinen nicht schwer und müssen mit einem Wurf absolviert werden.
- Die Reaktion auf einen Notfall erfordert eine komplexere Probe auf Programmieren. Allerdings können mehrere Crew-Mitglieder die Probe gemeinsam absolvieren (d.h. jeweils einen Teil davon lösen).

Weitere Einschränkungen sind unten aufgeführt.

Feuerlöschsystem aktivieren

Für diese Aktion gibt es weitere Einschränkungen:

- Das System muss mit Halon gefüllt sein.
- Der als Ziel gewählte Sektor muss gesichert sein.

Wenn das Crew-Mitglied den Programmiertest besteht:

- Entfernt den Halontank-Token aus dem SIT.
- Besiegt alle Aliens in dem gewählten Sektor.
- Besiegt alle Crew-Mitglieder im gewählten Sektor, es sei denn, sie haben lebenserhaltende Ausrüstung in ihrem Inventar.

Elektrische Rückkoppelungen erzeugen

Für diese Aktion gibt es weitere Einschränkungen:

- In der Einrichtung muss ein zweites aktives Terminal vorhanden sein.

Crew-Mitglieder, die die entsprechende Probe auf Programmieren bestehen, können im weiter entfernten Terminal eine elektrische Rückkopplung erzeugen. Diese verursacht Schaden (unabhängig vom Verteidigungswert) bei einem Charakter (Crew oder Alien), der sich im selben Bereich wie das angesteuerte Terminal befindet. Das aktive Crew-Mitglied wählt das Ziel aus (falls es mehrere Möglichkeiten gibt). Wendet den Schaden-Token wie üblich an. Der Charakter gilt als besiegt, wenn er die gleiche Anzahl an Schaden wie seine Lebenspunkte hat.

Eine Drohne steuern

Crew-Mitglieder, die die entsprechende Probe auf Programmieren bestehen, können eine gültige Aktion mit der Drohne durchführen.

Reaktion auf Notfälle

Für diese Aktion gibt es weitere Einschränkungen:

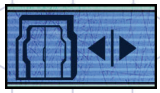
- Die Crew-Mitglieder dürfen jeweils nur einen Versuch unternehmen, einem Notfall entgegenzuwirken. Wenn sie bereits ihren Reparaturversuch-Token auf einen Notfall gelegt haben, können sie diese Aktion für diesen Notfall kein zweites Mal durchführen. Die Crew-Mitglieder können eine Probe auf Programmieren machen, um zu versuchen, auf einen der vorhandenen Notfälle zu reagieren. Mehrere Crew-Mitglieder können am selben Notfall arbeiten und das Muster mit separaten Proben lösen, bis es vervollständigt ist.

Explosion der Drohne

Crew-Mitglieder, die die entsprechenden Proben auf Programmieren bestehen, können das Energiesystem der Drohne überlasten und diese so zur Explosion bringen.

Wenn die Drohne hochgeht, verursacht sie eine Explosion in ihrem Raum. Die Höhe des Schadens wird auf der ID-Karte der Drohne angezeigt (weitere Auswirkungen siehe Punkt „Explosionen"). Die Drohne wird dabei vollständig zerstört. Sie muss aus dem Spiel entfernt werden.

Ferngesteuerte Türen



Crew-Mitglieder, die die entsprechende Probe auf Programmieren bestehen, können eine beliebige unbeschädigte Tür in der Einrichtung öffnen oder schließen.

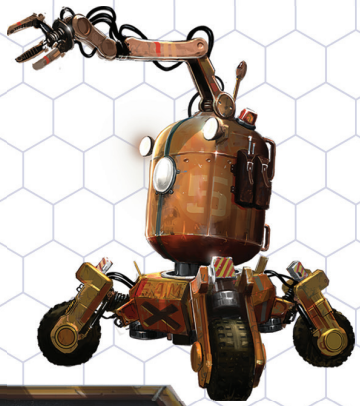
Benachbarte Sektoren scannen

Crew-Mitglieder, die die entsprechende Probe auf Programmieren bestehen, können mit den Systemkameras in benachbarte Sektoren schauen.

Dreht alle Alien-Verseuchungskarten in den Sektoren um, die an den Sektor angrenzen, in dem sich das aktive Crew-Mitglied befindet. Schaut die Karten genau an. Handelt diese Karten jetzt aber noch nicht ab. Dreht sie wieder auf die verdeckte Seite um, wenn die Spieler die Aktion abgeschlossen haben.

Missionsspezifische Aktionen

Missionen bieten oft neue Aktionen, die die Crew ausführen kann. Die Einzelheiten dazu werden bei der jeweiligen Mission genannt.



SPIELMECHANIK UND BEGRIFFE

DIE DROHNE

Ein Crew-Mitglied kann eine Terminalfunktion verwenden, um die Drohne zu steuern. Wenn es die Probe auf Programmieren besteht, kann es die Drohne aktivieren, um diese zu bewegen und eine weitere Drohnenaktion durchzuführen. Die Drohne kann sich entweder vor oder nach der anderen Aktion bewegen, aber sie kann die Bewegung nicht aufteilen.

Die Drohne wird von den Aliens ignoriert. Wenn ein Alien den nächstgelegenen Charakter angreifen muss, stellt die Drohne kein mögliches Ziel dar.

DROHNENAKTIONEN

Bewegen

Das Crew-Mitglied weist die Drohne an, sich zwischen benachbarten Bereichen zu bewegen. Drohnen können sich nicht durch geschlossene Türen oder Wände bewegen bzw. zwischen Bereichen, die nicht nebeneinander liegen. Im Gegensatz zur regulären Crew bewegt sich die Drohne mit nur einer Bewegungsaktion zwischen mehreren Bereichen (definiert durch die Bewegungsfähigkeit auf ihrer ID-Karte).

Im Gegensatz zur regulären Crew werden Drohnen nicht durch Aliens behindert und müssen nie eine Probe auf Beweglichkeit ablegen, um sich zu bewegen.

Türen öffnen/schließen

Das Crew-Mitglied weist die Drohne an, eine unbeschädigte Tür in der Nähe zu öffnen oder schließen.

Eine Tür oder ein Terminal reparieren

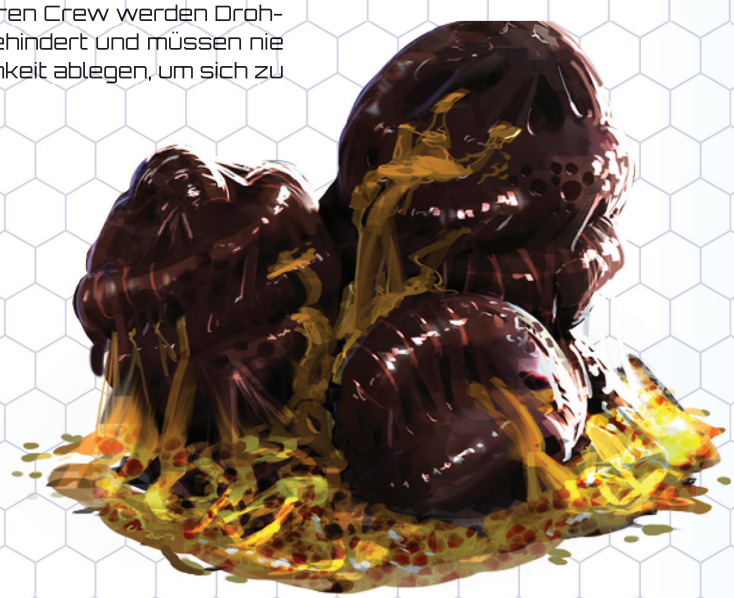
Das Crew-Mitglied weist die Drohne an, eine beschädigte Tür oder ein nahegelegenes Terminal zu reparieren.

Da die Drohne über einen unendlichen Technikbonus verfügt, besteht sie jede Probe auf Technik automatisch. Entfernt einfach den Schadens-Token von der Tür und lasse sie offen oder dreht das Terminal-Token auf die aktive Seite um.

Explodieren

Siehe Abschnitt „Explosionen". Nach der Explosion wird die Drohne aus dem Spiel entfernt.

Hinweis: Die Drohne kann weder angreifen, tauschen noch Gegenstände aufnehmen oder ablegen.



SPIELMECHANIK UND BEGRIFFE - ALIENS

ALIEN-ARTEN UND -SPEZIES

Es gibt bestimmte Arten von Aliens, wie z.B. den Wurm oder den Ripper. Ihre Spezies wird durch das Symbol auf ihrer ID-Karte angezeigt. Wenn eine Karte Aliens nach ihrer Art identifiziert, dann gilt die Karte für alle Aliens dieser Art im Spiel. Beispiel: „Alle Larven" bedeutet alle Larvenwürmer und alle Larven-Hydras.

Alle Aliens sind gespawnte Aliens, mit Ausnahme von Eiern.

ALIEN-VERSEUCHUNG

Während des Spielaufbaus wird in jeden Raum eine verdeckte Verseuchungs-Karte gelegt.

Betritt ein Crew-Mitglied einen Raum mit einer Verseuchungskarte, muss der Zug sofort unterbrochen und die Karte ausgeführt werden. Dreht die Verseuchungskarte um und platziert die Aliens auf den entsprechenden Spawn-Positionen im Raum. Sobald die Aliens platziert wurden, werft die Verseuchungskarte ab und setzt den Zug des aktuellen Crew-Mitglieds fort.

Abbildung 34: Eine Alien-Verseuchungskarte mit (1) Alien-Namen und Silhouetten und (2) Spawn-Positionen

Jedes Feld auf einer Alien-Verseuchungskarte zeigt die Silhouette einer Alien-Art und eine oder mehrere Spawn-Positionen, die durch Zahlen gekennzeichnet sind. Platziert eine Miniatur von jeder in den jeweiligen Kästchen abgebildeten Alien-Arten in den auf der Karte angegebenen Spawn-Positionen, um die Alien-Verseuchungskarte auszuführen. Die Gesamtzahl der zu platzierenden Miniaturen entspricht der Anzahl der Spawn-Positionen auf der Karte.

Wenn den Spielern beim Ausführen einer Verseuchungskarte eine bestimmte Art von Alien-Miniatur ausgeht, können keine weiteren Aliens dieser Art in den Raum platziert werden.

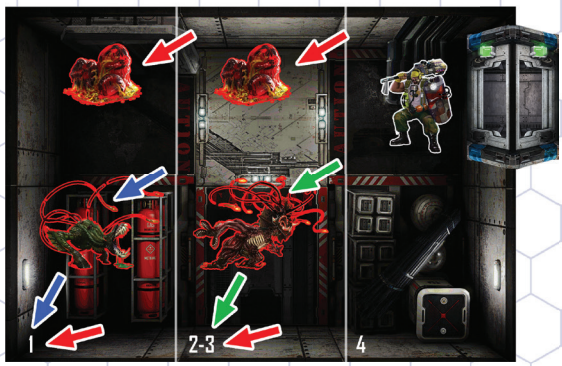


Abbildung 35: Robert Cooper betritt einen Raum und löst eine Verseuchung aus.

In Abbildung 35 betritt Robert Cooper einen Raum mit verdeckter Verseuchungskarte und sein Zug wird vorübergehend unterbrochen. Die Verseuchungskarte im Raum wird umgedreht und zeigt, dass hier vier Aliens lauern. Zuerst werden zwei Eier in die Bereiche mit den Spawn-Positionen 1 und 2 gelegt. Dann wird ein Ripper in den Bereich mit der Spawn-Position 1 gelegt. Schließlich wird eine Schnecke in den Bereich mit der Spawn-Position 3 gelegt. Die Spieler können sehen, dass ein Bereich zwei Spawn-Orte hat, nämlich 2 und 3, und dass zwei Aliens in demselben Bereich platziert wurden. Sobald die Miniaturen platziert sind, setzt Robert seinen Zug fort.

AUSFÜHREN VON ALIEN-AKTIVIERUNGSKARTEN

Zu Beginn der Alien-Phase wird eine Alien-Aktivierungskarte gezogen und aufgedeckt. Diese Karte kontrolliert während dieser Runde alle Aliens auf dem Spielplan, aktiviert die Neo-Morphose, bewegt sie, führt ihre Angriffe auf die Crew und die Einrichtung aus und führt spezielle Aktionen der gespielten Mission durch.

Die Aliens verfügen anders als die Crew nicht über einen eigenen Aktionspool. Sie führen die Aktionen aus, welche auf der Aktivierungskarte

genannt werden. Das kann dazu führen, dass ein Alien in einer Runde viele verschiedene Aktionen ausführen kann oder keine einzige Aktion durchführt. Befolgt einfach alle Regeln auf der Alien-Aktivierungskarte in der folgenden Reihenfolge:

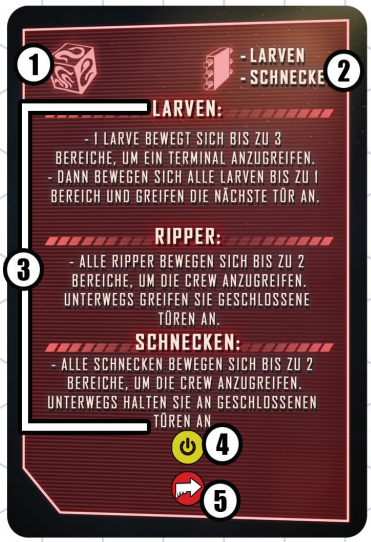


Abbildung 36: Verschiedene Bereiche einer Alien-Aktivierungskarte

1. **Pod-Neomorphose:** Befindet sich das Neo-Morphose-Würfelsymbol in der oberen linken Ecke der Karte, dann löst die Neo-Morphose für alle Eier aus (siehe Punkt „Neo-Morphose" im Abschnitt „Eier").

2. **Strukturelle Angriffe gegen Wände:** In diesem Schritt führen alle Aliens, die der Liste der Alien-Arten entsprechen, einen strukturellen Angriff gegen die Stationswände durch. Arbeitet die strukturellen Angriffe ab und vergewissert euch, dass ihr alle Boni auf den Wurf anwendet. Würfelt einmal für jedes Alien der entsprechenden Art, bis eines von ihnen die Anlage erfolgreich beschädigt und einen Notfall auslöst oder alle Aliens dieser Art versagt haben. Der Schritt endet nach dem ersten erfolgreichen Angriff.

3. **Alien-Aktionen:** Dieser Schritt beschreibt die Aktionen, Welche die Aliens in dieser Runde durchführen. Der Name jedes Bereichs gibt die Art des Aliens an, das aktiviert wird. In den Anweisungen wird angegeben, wie viele dieser Aliens die Regel befolgen werden. Die Regel listet dann die Aktionen auf, die mit jedem Alien durchgeführt werden müssen, sofern diese möglich sind.

   Hinweis: Ein Alien kann so viele Aktionen ausführen, wie es in dem jeweiligen Abschnitt Anweisungen gibt. So führt beispielsweise ein Alien, das bereits eine Aktion ausgeführt hat, eine weitere Aktion durch, wenn eine spätere Anweisung alle Aliens seines Typs betrifft. Kann eine Anweisung nicht ausgeführt werden (zum Beispiel, weil sich keine Crew-Mitglieder im Bereich des Aliens befinden) wird diese Aktion durch die betroffenen Aliens nicht durchgeführt.

4. **Spezialaktivierung:** In diesem Schritt werden alle in der Mission verfügbaren Spezial-Aktionen durchgeführt (z.B. die Aktivierung eines Spezial-Charakters). Wenn zum Beispiel Dr. Phipps auf dem Spielplan ist, dann sollte er jetzt aktiviert werden. Siehe „Beispiel für die Alien-Aktivierung".

5. **Neo-Morphose:** Der letzte Schritt ist die zweite Neo-Morphose für geschlüpfte Aliens. Alle Aliens verändern sich, selbst wenn sie bereits in früheren Schritten aktiviert wurden.

NEO-MORPHOSE

Die Aliens auf dem Spielplan können sich während des Spiels weiterentwickeln, was als Neo-Morphose bezeichnet wird. Aliens können sich von einer Art in eine andere verwandeln, neue Fähigkeiten erhalten oder verschiedene Formen annehmen.

Die Neo-Morphose wird durch Alien-Aktivierungskarten ausgelöst (weitere Informationen unter „Ausführen von Alien-Aktivierungskarten"). Die folgende Abbildung zeigt, wie sich die Aliens weiterentwickeln.

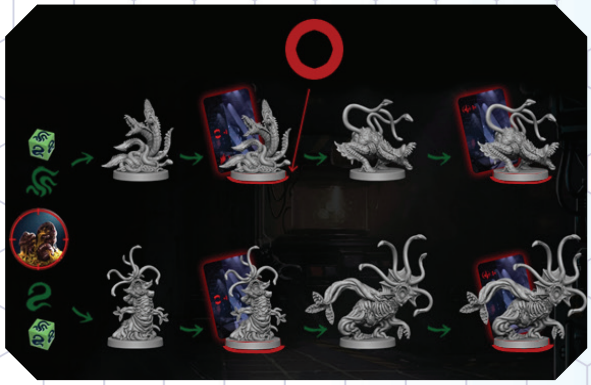


Abbildung 37: Alien-Neo-Morphose-Evolutionspfad

Pods

Wenn die Neo-Morphose bei Eiern eintritt, werft für jedes Ei einen Neo-Morphose-Würfel:

- Leere Seite: In dieser Runde findet kein Schlüpfvorgang statt. Es ändert sich nichts.
- Wurmsymbol: Das Ei wird durch einen Wurm ersetzt.
- Hydrasymbol: Das Ei wird durch eine Hydra ersetzt.

Wurm und Hydra

Wenn eine Neo-Morphose bei einem Larvenwurm oder einer Larven-Hydra eintritt:

- Zieht eine Karte aus dem Neo-Morphose-Stapel und legt sie links unter die entsprechende ID-Karte (eine für jeden Alientyp, wie im Beispiel unten gezeigt).
- Legt als Erinnerung einen roten Ring unter die betroffene Miniatur.

Abbildung 38: Alien-ID-Karten mit untergelegten NEO-Morphose-Karten

Wenn dasselbe Alien erneut eine Neo-Morphose durchläuft, entwickelt es sich zu einem noch mächtigeren Monster. Führt die folgenden Schritte durch:

- Legt die zuvor hinzugefügte Neo-Morphose-Karte ab.
- Entfernt den roten Ring unter der Miniatur.
- Tauscht die aktuelle Alien-Miniatur gegen die nächste Miniatur aus, die im Alien-Neo-Morphose-Evolutionspfad gezeigt wird.

Ripper und Schnecken

Wenn eine Neo-Morphose eintritt, zieht ihr eine Karte aus dem Neo-Morphose-Stapel und legt sie neben die entsprechende ID-Karte (eine für jeden Alientyp, wie oben erklärt). Legt als Erinnerung einen roten Ring unter die Miniatur.

- **Für Spieler, die im Modus „Normal" spielen,** ist dies die einzige Neo-Morphose, die dieses Alien durchführen kann. Ignoriert alle anderen Neo-Morphosen für dieses Alien.
- **Für Sieler, die im Modus „Wahnsinn" spielen, gilt,** dass weitere Karten hinzugefügt werden, sobald ein neues Neo-Morphose-Ereignis eintritt.

Eliminieren eines neo-morphierten Aliens (mit Karte und Ring)

Wenn das letzte neo-morphierte Alien (mit Karte und Ring) einer bestimmten Art eliminiert wird, führt ihr die folgenden Schritte aus:

- Entfernt die Karte und legt sie zurück auf den Stapel. Mischt dann den Stapel.
- Entfernt den Ring unter der Miniatur.

Beispiel

Am Ende der Alien-Aktivierungsphase befinden sich ein Larvenwurm (1), ein Ei (2) und eine Schnecke (3) auf dem Spielplan. Wie auf der Alien-Aktivierungskarte angegeben, durchlaufen alle Aliens eine Neo-Morphose.

Abbildung 39: Aktivierungskarte

Zieht eine Karte aus dem Neo-Morphose-Stapel und legt sie neben die ID-Karte des Larvenwurms. Legt dann einen roten Ring unter alle Miniaturen von Larvenwürmern auf dem Spielplan (im Beispiel wird nur ein Raum gezeigt).

Macht dasselbe auch bei der Schnecke.

Von nun an werden bei der Aktivierung alle Boni, welche auf der Neo-Morphose-Karte angegeben sind, zu den Grundwerten dieser Aliens addiert.

Abbildung 40: Alien ID-Karten mit untergelegten Neo-Morphose-Karten

Zu Beginn der nächsten Runde durchläuft das Ei die Neo-Morphose zum Larvenwurm (2).

Abbildung 41: Neo-Morphose des Eis zum Larvenwurm (Position 2)

Während dieser Alien-Aktivierung kann nur der Larvenwurm mit dem roten Ring die Neo-Morphose-Karte nutzen und den Bonus zu seinen Grundwerten hinzufügen (1). Der Larvenwurm ohne Ring (2) nutzt die Grundwerte seiner ID-Karte, ohne einen Bonus hinzuzufügen.

Am Ende der Runde durchlaufen die Aliens erneut eine Neo-Morphose.

Der Larvenwurm mit dem roten Ring entwickelt sich zu einen Ripper. Entfernt den Ring, legt die Karte ab und tauscht die Miniatur gegen einen Ripper (1).

Zieht dann eine neue Karte vom Neo-Morphose-Stapel, platziert sie neben der Larvenwurm-ID-Karte und legt einen roten Ring unter die Larvenwurm-Miniatur (2).

Die Schnecke verändert sich nicht.

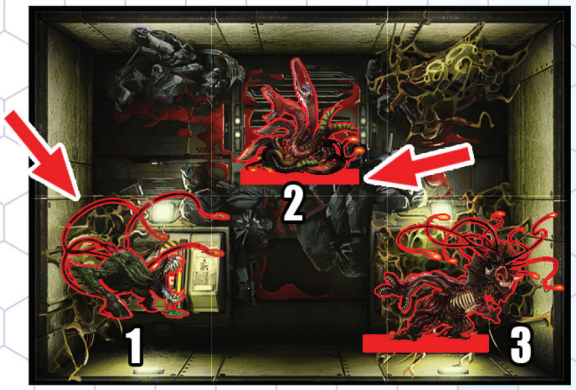


Abbildung 42: Neo-Morphose des Larvenwurms zum Ripper

BEWEGUNG UND ZIELEN DER ALIENS

Aliens bewegen sich schnell und haben keinen bestimmten Bewegungsspielraum. Die Alien-Aktivierungskarte gibt an, wie weit und in welche Richtung sich die Aliens bewegen werden. Oft bewegen sich die Aliens auf dem Spielplan auf etwas oder jemanden zu, um es/ihn anzugreifen, zum Beispiel ein Crew-Mitglied, ein Terminal oder eine Tür.

Die Aliens bewegen sich nur selten von der Crew weg, aber wenn dies geschieht, werden sie nicht daran gehindert.

In vielen Fällen muss das Alien nicht den gesamten Bewegungsspielraum der Karte nutzen, um das Zielgebiet zu erreichen und manchmal muss es sich überhaupt nicht bewegen. Sobald das Alien sein Ziel erreicht hat, hört es auf sich zu bewegen.

Wähle zunächst das Ziel aus, auf das sich das Alien zubewegen soll:

- Wenn sich das Alien auf ein Crew-Mitglied zubewegt, wird er jenes anvisieren, das sich in unmittelbarer Nähe befindet. Befinden sich mehrere Crew-Mitglieder in derselben Entfernung, dann wird das Crew-Mitglied mit den höchsten Lebenspunkten anvisiert. Wenn es immer noch kein eindeutiges Ziel gibt, wird eines nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Besiegte/sich erholende Crew-Mitglieder werden nie als Ziel ausgewählt.
- Wenn sich ein Alien bewegt, um einen Spielplan-Token (z. B. eine Tür) anzugreifen, und es mehrere Optionen gibt, wird der am nächsten gelegene Token dieser Art als Ziel wählen. Bei der Auswahl zwischen Token in gleicher Entfernung gilt wieder das Zufallsprinzip. Beschädigte Objekte werden nie als Ziel ausgewählt.
- Wenn auf der Alien-Aktivierungskarte keine geschlossene Tür erwähnt wird, muss der Weg zum Ziel durch offene Türen füh-

ren. Unter diesen Umständen ist es durchaus möglich, dass das Alien kein gültiges Ziel auswählen kann. Ziele hinter geschlossenen Türen dürfen nicht gewählt werden.

- Wenn in der Anweisung eine geschlossene Tür erwähnt wird, kann das Alien ein Ziel auf der anderen Seite der geschlossenen Tür auswählen. Bei der Wahl des am nächsten gelegenen Ziels ist die Entfernung so zu berechnen, als ob das Alien durch die geschlossene Tür gehen würde.

Sobald das Ziel bestimmt ist, bewegt sich das Alien und greift, sofern dies möglich ist, an:

- Wenn ein Alien ein Ziel hat, nutzt es seinen gesamten Bewegungsspielraum, auch wenn dieser nicht ausreicht, um das Ziel zu erreichen.
- Wenn ein Alien ein Ziel auf der anderen Seite einer geschlossenen Tür auswählt, befolgt es bei Erreichen der Tür die Anweisungen auf der Karte. Entweder bleibt es vor der geschlossenen Tür stehen oder es greift die geschlossene Tür an. Wenn das Alien die Tür beschädigt, steht diese offen, sodass es seine Bewegung fortsetzen und gegebenenfalls sogar sein Ziel erreichen und angreifen kann.

BEISPIEL FÜR DIE ALIEN-AKTIVIERUNG

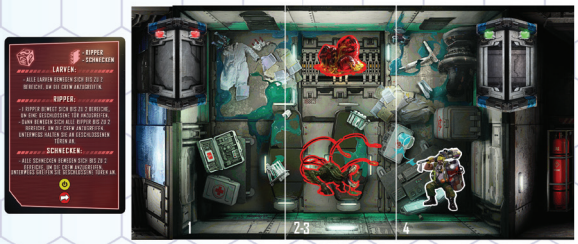


Abbildung 43: Robert zieht eine Alien-Aktivierungskarte in einem Raum mit zwei Aliens

Abbildung 43 zeigt den Beginn unseres Alien-Aktivierungsbeispiels. Robert befindet sich in einem Raum mit zwei Aliens. Die Alien-Phase beginnt mit dem Ziehen der links abgebildeten Karte. Diese wird für die Aliens auf dem gesamten Spielplan gelöst, nicht nur für den kleinen Abschnitt, der in dieser Abbildung gezeigt wird.

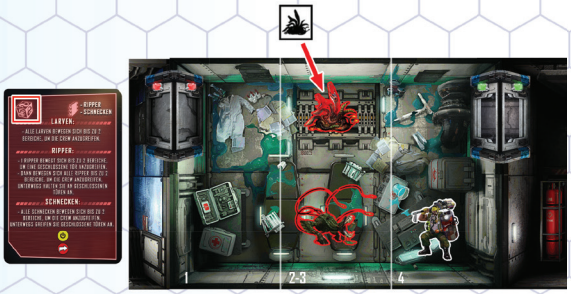


Abbildung 44: Das Ei schlüpft

Der erste Schritt besteht darin, für jedes Ei im Spiel einen Neo-Morphose-Würfel zu werfen. Da sich ein Ei in der Nähe von Robert befindet und der Würfel die Silhouette eines Wurms zeigt, wird der Pod entfernt und ein Wurm an seiner Stelle hinzugefügt. Ein Wurm gehört zu den Larven-Aliens und wird aktiviert, wenn die Karte weiter ausgeführt wird.

Abbildung 45: Der Ripper führt einen erfolgreichen strukturellen Angriff durch.

Das Symbol in der rechten oberen Ecke der Karte zeigt, dass alle Ripper und alle Schnecken strukturelle Angriffe gegen die Wände der Station durchführen. Nun führen alle Ripper und alle Schnecken nacheinander so lange Angriffe aus, bis einer von ihnen erfolgreich ist. Wir beginnen den Vorgang mit dem Ripper in diesem Raum. Dieser würfelt eine 5, addiert seinen Angriffsbonus von +1 dazu und erhält so insgesamt einen Wert von 6. Dieser Wert wird mit dem Integritätswert der Wände auf dem SIT verglichen, der 5 beträgt. Da das Angriffsergebnis höher ist, verläuft dieser Angriff erfolgreich. Nun wird eine neue Notfallkarte gezogen und verdeckt in ein freies Berichtsfeld für Notfälle auf dem SIT gelegt. Diese Notfallkarte wird zu Beginn des nächsten Zuges aufgedeckt und ausgeführt.

Da der Angriff ein Erfolg war, wird dieser Schritt beendet. Wäre der Ripper gescheitert, zum Beispiel mit einem Wurf von 4, würde der Angriff mit anderen Rippern und Schnecken im Spiel solange fortgesetzt bis entweder alle Aliens am Zug waren oder ein Erfolg erzielt wurde.

Abbildung 46: Der Wurm greift an!

Der nächste Abschnitt enthält detaillierte Anweisungen für alle Larven auf dem Spielplan. Würmer sind Larven, also wird der Wurm, der zuvor geschlüpft ist, sofort aktiviert. Auf der Karte steht, dass er sich bis zu zwei Bereiche weit bewegt, um die Crew anzugreifen. Robert ist eindeutig das nächstgelegene Crew-Mitglied und nur einen Bereich entfernt, also bewegt sich der Wurm in seinen Bereich und greift an. Robert hat keinen Xenobiologiebonus, um sich gegen einen Larvenwurm zu verteidigen.

Zu Roberts Glück sind Würmer nicht die aggressivsten Aliens. Ein schlechter Würfelwurf von nur 2 ergibt zusammen mit dem Angriffsbonus von +0 ein Angriffsergebnis von 2, was viel niedriger ist als Roberts Verteidigungswert von 4. Dieser Angriff schlägt also fehl. Falls noch weitere Aliens vom Typ Larve im Spiel wären, einschließlich Hydras, würden diese nun alle aktiviert werden. Aber in diesem Beispiel gibt es keine weiteren Larven.

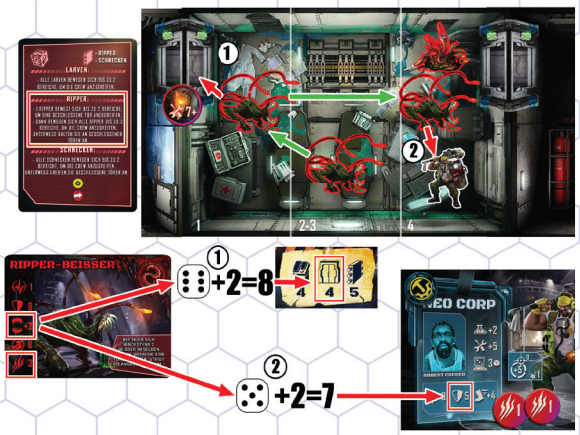


Abbildung 47: Der Ripper richtet großen Schaden an.

Der Ripper-Abschnitt ist etwas länger. Er beginnt mit einer Anweisung, die nur von einem Ripper ausgeführt wird, die Spieler bestimmen von welchem. Dieser Ripper muss einen strukturellen Angriff auf eine geschlossene Tür ausführen, wenn er eine solche mit einer Bewegung über zwei Bereiche erreicht. Der Ripper, der sich im selben Raum wie Robert befindet, erfüllt diese Bedingungen, also wählen die Spieler ihn aus. Zuerst bewegt er sich über nur einen Bereich und erreicht dadurch einen Bereich mit einer geschlossenen Tür. Ein guter Würfelwurf von 6 ergibt zusammen mit dem Angriffsbonus von +1 einen Angriffswert von 7 (viel höher als der Integritätswert der Tür von 4). Somit ist der Angriff ein Erfolg. Der Tür-Token wird auf die offene Seite gedreht und ein Schaden-Token daneben platziert, um zu zeigen, dass diese Tür beschädigt ist.

Das ist aber noch nicht alles, was der Ripper im Schilde führt. Der nächste Punkt weist an, dass sich alle Ripper zwei Bereiche weit bewegen, um die Crew anzugreifen. Obwohl sich dieser Ripper zunächst von Robert entfernt hat, ist er trotzdem nur zwei Bereiche von ihm entfernt. Der Ripper bewegt sich in den Bereich zurück, in dem sich Robert befindet und greift ihn an. Auch hier gibt es keinen Xenobiologiebonus. Ein Wurf von 5 führt zusammen mit dem Angriffsbonus von +1 zu einem Ergebnis von 6 was einen weiteren Erfolg darstellt. Robert erleidet zwei Schäden.

Ripper, die sich auf anderen Teilen des Spielplans befinden, greifen nun ebenfalls die Crew in Reichweite an. Wenn Schnecken im Spiel sind, werden danach deren Anweisungen abgehandelt.

Im Beispiel gibt es keine Spezial-Aktivierungen für spezielle Aliens, also gehen wir zur letzten Anweisung auf der Karte über. Alle Aliens durchlaufen Neo-Morphosen. Gemäß dem Neo-Morphose-Evolutionspfad fügen die Aliens Karten hinzu oder verwandeln sich in ihre nächste Neo-Morphose-Stufe. Robert muss während seines nächsten Zugs mit diesen neuen Bedrohungen fertigwerden!

Spezial-Aktivierung

Einige Charaktere werden während des Spezial-Aktivierungsschritts der Alien-Aktivierungskarte aktiviert. Dieser Schritt wird durch das gelbe Symbol angezeigt (siehe Abbildung unten).

Wenn sich ein Charakter mit dem gelben Symbol auf dem Spielplan befindet, wird dieser aktiviert.

Bei einigen Charakteren findet man die Anweisung für ihre Aktivierung auf ihrer ID-Karte. Bei anderen Charakteren, z. B. bei der Schwarmmutter, müssen die Spieler eine Verhaltenskarte ziehen und ausführen.

Verhaltenskarten

Wenn ein Charakter einen eigenen Verhaltenskartenstapel hat, geht ihr wie folgt vor:

1. Zieht eine Verhaltenskarte aus dem Verhaltensstapel des Charakters.

2. Befolgt die Anweisungen auf der Karte.
3. Am Ende der Aktivierung legt ihr die Karte auf den Ablagestapel.

Wenn eine Verhaltenskarte gezogen werden muss, aber sich im Verhaltensstapel keine Karten mehr befinden, nehmt den Ablagestapel, mischt ihn und beginnt anschließend wieder bei Schritt 1.

Beispiel für eine Verhaltenskarte.

TOKEN-LEGENDE

- LEBENSPUNKTE
- VERTEIDIGUNGSWERT
- BEWEGLICHKEITSBONUS
- ANZAHL DER WÜRFEL IM PROGRAMMIER-WÜRFELSET
- WISSENSCHAFTSBONUS
- TECHNIKBONUS
- ANZAHL DER VERURSACHTEN SCHÄDEN
- ANGRIFFSBONUS
- WAFFENREICHWEITE
- EXPLOSION
- BESTEHT DIE PROBE IMMER
- WERKSTATT (TECHNOLOGIE)
- WERKSTATT (WISSENSCHAFT)
- PROBE AUF ZERBRECHLICHKEIT
- HEILE EINE BESTIMMTE ANZAHL AN SCHÄDEN
- MUNITIONSKAPAZITÄT
- EXPLOSIONSSYMBOL UND ANZAHL DER DADURCH VERURSACHTEN SCHÄDEN
- ABLEGEN-SYMBOL
- KARTEN MIT DIESEM SYMBOL KÖNNEN IN EINEM BEREICH MIT EINEM TERMINAL VERWENDET WERDEN.
- SPEZIALAKTIONEN
- ALIEN NEO-MORPHOSE-ANWEISUNG
- ANGRIFFSBONUS
- BEEINTRÄCHTIGUNGSWERT
- ANZAHL DER DURCH DAS ALIEN VERURSACHTEN SCHÄDEN

GENERATOR FÜR EIGENSTÄNDIGE MISSIONEN

Mit dem Missionsgenerator ist es sehr einfach, eigenständige Missionen zu spielen.

Für eine Mission werden eine Karte und drei Missionskarten benötigt: Anfang, Erkunden und Ausrottung.

Folgt diesen Schritten:

- Teile die Begegnungskarten „Anfang", „Erkunden" und „Ausrottung" in verschiedene Stapel auf und mischt sie.
- Wählt eine Karte aus der untenstehenden Liste.
- Zieht eine Anfangskarte aus dem Anfangsstapel.
- Lest die Geschichte auf der Rückseite der Karte.
- Dreht die Karte um, befolgt die jeweiligen Anweisungen zum Aufbau und lest die Ziele durch. Legt die Karte offen aus, sodass die Spieler im weiteren Verlauf des Spiels darin nachlesen können.
- Wenn die Spieler die Ziele auf der Anfangskarte erfolgreich erfüllen, werden sie angewiesen, eine Erkundungskarte und dann eine Ausrottungskarte zu ziehen. Diese beiden Karten werden genauso behandelt wie die Anfangskarte.
- Die Ziele auf der Ausrottungskarte erklären den Spielern, wie sie die Mission gewinnen können.

MISSIONEN

SPIELMODUS

Neo-Morphosis kann in zwei verschiedenen Modi gespielt werden:

Einzelnes Spiel: Ein einzelnes Spiel besteht nur aus einer Mission und wird ohne Bezug zu anderen Neo-Morphosis-Missionen aufgebaut und gespielt.

Kampagnenspiel: Das Spiel wird als zusammenhängende Kampagne mit zehn aufeinander aufbauenden Missionen gespielt

ALLGEMEINE REGELN

Aufbau

Der Aufbau jeder Mission ist auf der Missions-Minikarte dargestellt. Die Sektoren werden durch die Nummer über jedem Kartenfeld angezeigt. Für einige Missionen ist zusätzlicher Aufbau erforderlich. Dies wird bei der jeweiligen Mission mit angegeben.

Kartenfelder und Token

Die Kartenfelder und Token werden, wie auf der Missions-Minikarte dargestellt, ausgelegt.

Halontank-Token

Jede Mission beginnt mit einem Halontank-Token im SIT. Andernfalls gibt der Missionsaufbau eine andere Tokenanzahl an.

Verseuchungskarten

Legt eine Verseuchungskarte auf jedes Kartenfeld. Es sei denn, der Missionsaufbau gibt etwas anderes vor.

Schwierigkeitsgrad

Um die Schwierigkeit **zu verringern**, können beim jeweiligen Missionsaufbau weitere Terminal-Token hinzugefügt werden.

Um die Schwierigkeit **anzuheben**, können beim jeweiligen Missionsaufbau einige der vorgesehenen Terminal-Token weggelassen werden. Eine andere Möglichkeit ist, auf der Zeitleiste des SIT zu einem späteren Zeitpunkt zu starten.

Missionsziele

Das Hauptziel für die jeweilige Mission.

Siegbedingungen

Die Aufgaben, welche die Crew-Mitglieder erfüllen müssen. Alle Siegbedingungen müssen erfüllt sein, um die Mission erfolgreich abschließen zu können.

Zusätzliche Regel

Sonderregeln für die jeweilige Mission.

TUTORIAL: WILLKOMMEN IN DER HÖLLE

Ich hatte keinen roten Teppich erwartet, als wir endlich diese entsetzliche Basis erreichten, aber das ist der Gipfel!

Nicht einer, der uns begrüßt. Seltsam, selbst für diesen Ort. Die Forschungsstation „World Exit", was für ein lächerlicher Name...

Wie auch immer, Yuri hat vorgeschlagen, den Aufzug zu finden und zur Kommandozentrale hinunterzufahren. Mir soll es recht sein!

Missionsziele

- Gelangt mit allen Crew-Mitgliedern in den Aufzug.

Siegbedingungen

- Öffnet die blaue Türe per Fernsteuerung über das Terminal in Sektor 1.
- Repariert den Aufzug.

Aufbau

- Entfernt die Notfallkarten für die Sektoren 7 und 8 aus dem Stapel der Notfallkarten.
- Platziert keine Alien-Verseuchungskarte in Sektor 2.
- Legt ein Schadens-Token auf die Tür in Sektor 6. Das stellt den kaputten Aufzug dar, den ihr reparieren müsst.

MISSION 1: DAS NETZ

Das war knapp! Solche Kreaturen habe ich noch nie gesehen. Wisst ihr etwas über diesen Wahnsinn? Allerdings müssen wir uns erstmal mit dringenderen Angelegenheiten beschäftigen. Es sieht so aus, als wäre das Stromnetz beschädigt worden. Glücklicherweise laufen die Terminals über ein unabhängiges System. Das bedeutet, dass wir sie benutzen können, um das ganze Ding einfach neu zu starten.

Missionsziel

- Stellt die Stromversorgung für die Kommandozentrale wieder her.

Siegbedingungen

- Repariert alle Terminals auf dieser Ebene.
- Nehmt den Ziel-Token aus dem Kontrollraum auf, um das Stromnetz neu zu starten.

Aufbau

- Die blaue Türe zwischen den Sektoren 2 und 3 kann erst geöffnet werden, wenn alle Terminals repariert wurden. Sobald alle Terminals repariert sind, ersetzt die blaue Tür durch eine normale Tür.

MISSION 2: WAFFEN AUS SCHROTT

Wir sind für diese Aufgabe völlig unzureichend ausgerüstet. Ich bin mir ziemlich sicher, dass ich uns mit etwas guter, altmodischer Muskelkraft und einer Prise tödlicher Kreativität Waffen bauen kann. Sie werden vielleicht nicht schön aussehen, aber funktionieren werden sie sicher. Vertraut mir, ich bin Ingenieur!

Missionsziel

- So viel wie möglich plündern, herstellen und ausrüsten!

Siegbedingungen

- Alle Kisten-Token einsammeln.
- Jedes Crew-Mitglied muss mindestens eine konstruierbare Karte an einen der zwei Kartenslots seiner ID-Karte angelegt haben.

MISSION 3: KENNE DEINEN FEIND

OK, Leute! Wenn wir diese Sache überleben wollen, brauchen wir viel mehr Informationen über diese Aliens, als wir bisher haben. Nach dem, was ich bei unseren früheren Begegnungen mit diesen Biestern herausgefunden habe, haben wir es wohl mit mehreren Spezies zu tun. Wir müssen ein paar Exemplare lebend fangen, damit ich eine Vivisektion durchführen kann.

Missionsziel

- Wir brauchen diesen da lebend. Holt euch ein Exemplar jeder Alien-Art.

Siegbedingungen

- Fangt einen Wurm, eine Hydra und einen Ripper.
- Besiegt den Rest: Säubere die Ebene von jeglichen verbliebenen Aliens.

Zusätzliche Regel

Um ein Alien zu fangen hast du zwei Möglichkeiten: die schwere oder die leichte Art.

- Die schwere Art: Um einen Alien auf die harte Tour zu fangen, müsst ihr 2 Aktionen ausgeben, um eine Probe auf Wissenschaft auf den Zielwert 7 zu bestehen, während ihr euch im selben Bereich wie das Alien befindest. Danach wird die Alien-Miniatur im Spieler-Bereich des Crew-Mitglieds platziert, welches das Alien gefangen hat.
- Die leichte Art: Um ein Alien auf die einfache Art zu fangen, kann jedes Crew-Mitglied es betäuben, indem es ein elektrische Rückkoppelung verursacht, während sich der Alien in einem Bereich mit einem Terminal befindet. Wenn danach ein Crew-Mitglied das Alien aufhebt, wird die Alien-Miniatur im Spieler-Bereich des Crew-Mitglieds platziert.

MISSION 4: KABOOM !

Bei der weiteren Erkundung der Basis haben wir entdeckt, dass ein ganzer Abschnitt der Unterebene 1B aufgrund einer massiven Barrikade unzugänglich ist. Sie besteht größtenteils aus nutzlosem Gerümpel und Leichen. Es würde ewig dauern das von Hand zu entfernen. Glücklicherweise hatte Robert eine brillante Idee...

Missionsziel

- Schickt die Drohne (SAM) los, um die Barrikade zu entfernen.

Siegbedingungen

- Bringt SAM in den vorgesehenen Raum in Sektor B.
- Entfernt die Barrikade per Fernsteuerung.

Zusätzliche Regeln

- Um die Barrikade darzustellen, wird der gelbe Ziel-Token auf den Tür-Token gelegt.
- Um die Barrikade zu entfernen, muss die Crew SAM in den Bereich mit der Türe bringen und dann seine Aktionen ausgeben.

Jedes Mal, wenn SAM einen neuen Sektor betritt, wird die entsprechende Verseuchungskarte ausgeführt und die Aliens wie üblich aktiviert.

MISSION 5: DIE LABYRINTH-LÄUFER

Jetzt mal im Ernst, welcher Geistesgestörte hat diesen Ort geplant? Wie sollen wir den Weg hier durch finden? Auf dieser Ebene gibt es so viele Lagen an Sicherheitsvorkehrungen, dass der Bereich vom Rest der Basis komplett abgeschottet ist. Es ist fast so, als würden sie etwas einschließen wollen...

Missionsziel

- Findet einen Ausweg aus dem Labyrinth.

Siegbedingungen

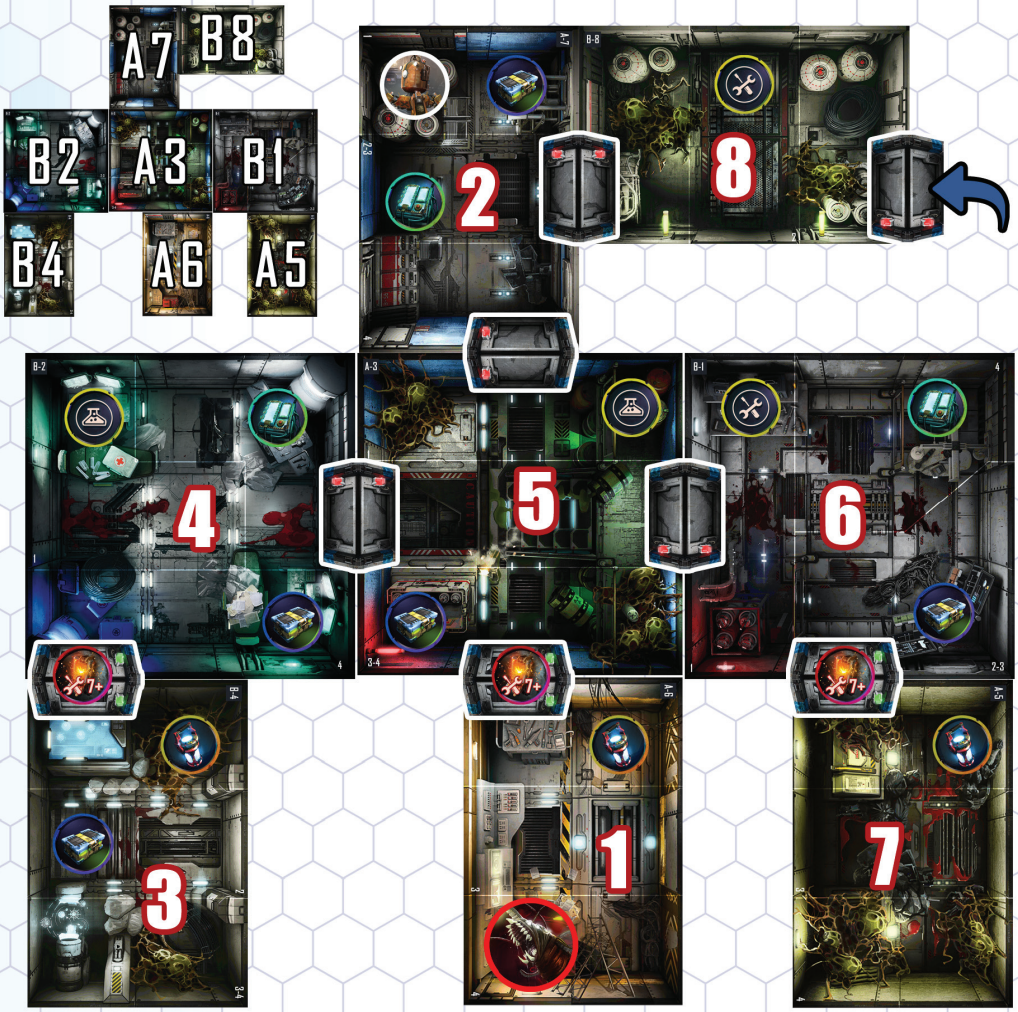
- Erreicht mit allen Crew-Mitgliedern den Ausgang.
- Die rote Tür kann nur über das Terminal in Sektor 7 geöffnet werden.
- Die blaue Tür kann nur über das Terminal in Sektor 3 geöffnet werden.
- Um die versiegelte Tür zu Sektor 7 zu öffnen, wird der Magnetpass benötigt.

Zusätzliche Regeln

- Der Magnetpass wird durch den grünen Ziel-Token dargestellt.
- Um die versiegelte Tür zu Sektor 7 darzustellen, wird der gelbe Ziel-Token auf den Tür-Token gelegt.

MISSION 6: DIE BRUTSTÄTTE

Geht es nur mir so oder ist es hier drin ziemlich warm? Und was hat es mit all diesen Eiern auf sich? Sieht aus wie eine Art Brutstätte. Ich würde sagen, wir sollten sie loswerden, bevor sie schlüpfen, sonst krabbelt noch mehr Ungeziefer auf uns herum. Wir können nur hoffen, dass das, was diese Eier gelegt hat, nicht mehr in der Nähe ist.



Missionsziel

- Zerstört die Brutstätte und die Aliens darin!

Siegbedingungen

- Aktiviert das Feuerlöschsystem in den Sektoren 4, 5 und 6.
- Zerstört alle Eier.
- Besiegt die Schwarmmutter.

Aufbau

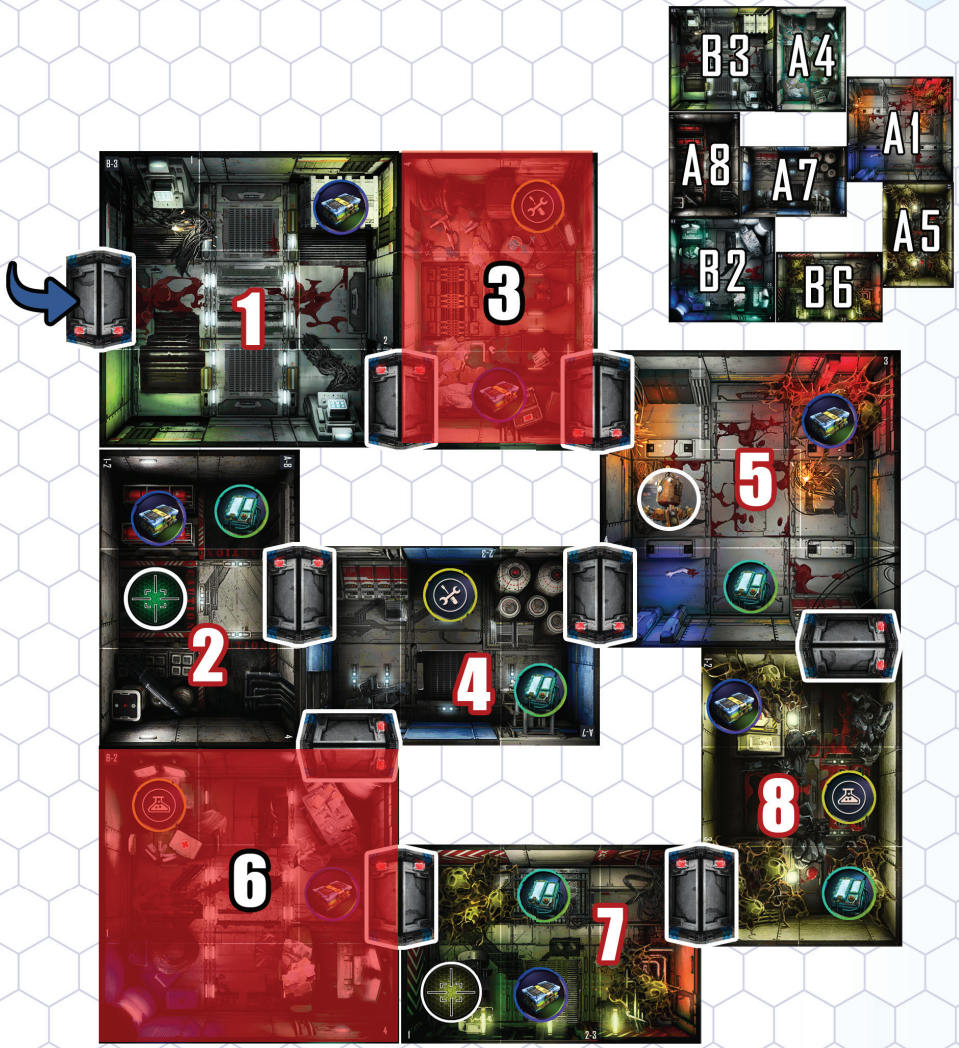
- Anstatt in jedem Sektor eine Verseuchungskarte zu platzieren, verteilt ihr in jedem Bereich nach dem Zufallsprinzip ein Ei, bis ihr kein Ei-Token mehr habt. Bei dieser Mission werden keine Verseuchungskarten verwendet.
- Die Türen zu den Sektoren 1, 3 und 7 stehen offen.
- Der Halontank ist leer. Legt keinen Halontank-Token auf das SIT.

Zusätzliche Regeln: Die Schwarmmutter

- Wenn das Feuerlöschsystem in einem Sektor aktiviert wird, in dem sich die Schwarmmutter befindet, verliert sie 2 Gesundheitspunkte, anstatt besiegt zu werden.
- Wenn die Schwarmmutter nur noch einen Gesundheitspunkt hat, wird sie vom Spielfeld entfernt. Sie entkommt, leckt eine Zeitlang ihre Wunden und bereitet ihre Rache vor.

MISSION 7: VERZWEIFELTE SITUATION

Die Schwarmmutter hat bei ihrer Flucht eine Spur der Verwüstung hinterlassen. Die meisten Systeme wurden beschädigt und einige sind bereits kompromittiert. Wir müssen schnell handeln und diese Ebene sichern, bevor sie über uns zusammenbricht.



Missionsziel

- Erreicht das Ende der Zeitleiste auf dem SIT.

Siegbedingungen

- Erreicht das Ende der Zeitleiste des SIT mit maximal vier kritischen Notfällen auf den Berichtsfeldern für Notfälle des SIT.

Aufbau

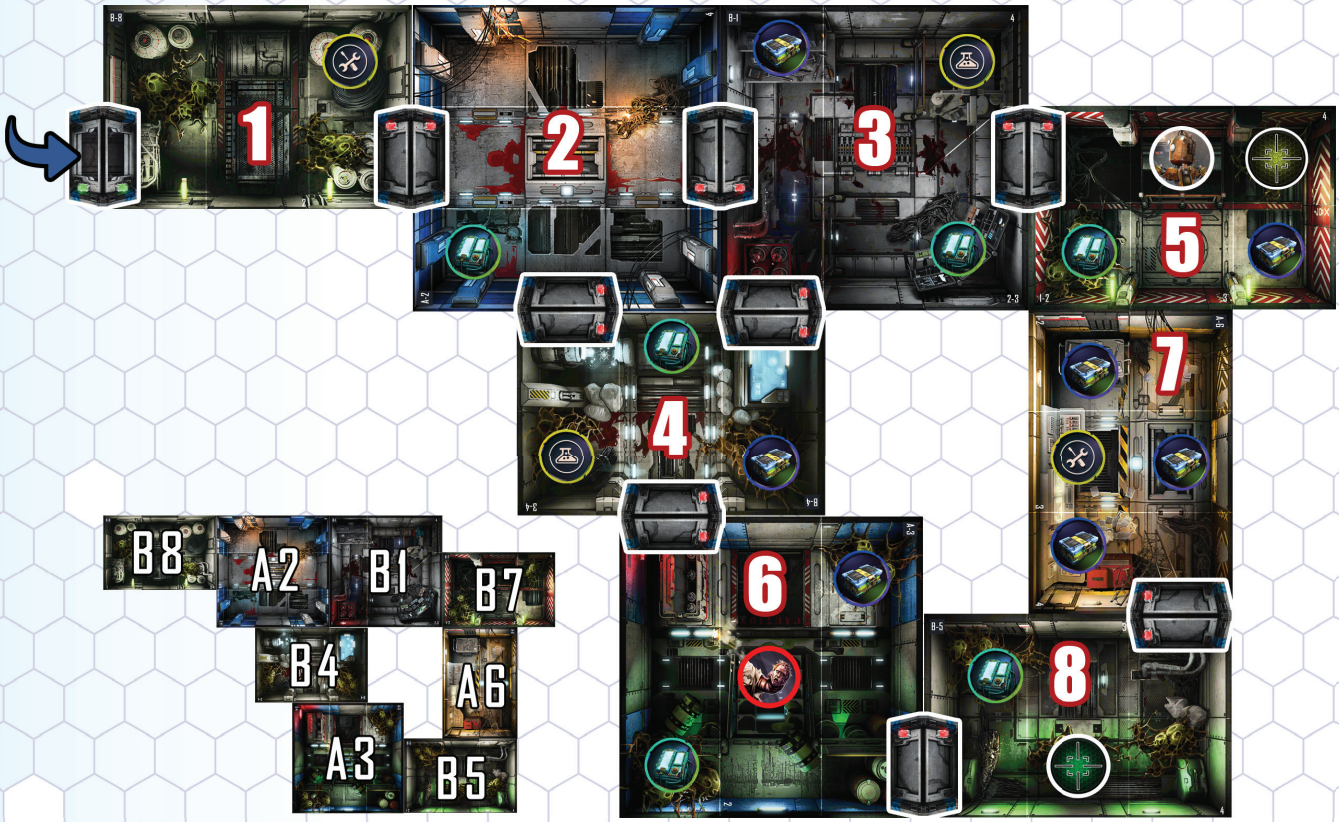
- Beginnt das Spiel mit den kompromittierten Sektoren 3 und 6. Platziert jeweils ein Token „Kompromittierter Sektor" auf 2 Berichtsfeldern für Notfälle des SIT.
- Sektor 3 und 6 sind kompromittiert, aber gesichert.
- Die Terminalfunktionen Benachbarte Räume scannen" und Ferngesteuerte Türen" sind deaktiviert.
- Der gelbe und der grüne Ziel-Token sind Crypto-Schlüssel.

Zusätzliche Regeln

- Jeder Ripper, der einen strukturellen Angriff durchführt, fügt einen extra Bonus von +1 zu seinem Wurf hinzu.
- Legt die Crypto-Schlüssel in ein Terminal, um die aktiven Notfälle zu beheben.

MISSION 8: DIE PLÜNDERER

Okay, wir haben vielleicht eine Chance, hier rauszukommen. Wir haben herausgefunden, dass es möglich ist, die Station über eine sekundäre Laderampe hinter Bereich 33 zu verlassen. Dort steht ein beschädigter Lastwagen und Robert hat uns versichert, dass er ihn reparieren kann. Zuerst müssen wir allerdings ein paar Ersatzteile auftreiben.



Missionsziel

- Sucht nach Ersatzteilen, um den Lastwagen zu reparieren und die Crew in Sicherheit zu bringen.

Siegbedingungen

- Findet die Ersatzteile: Ihr müsst alle Ziel-Token einsammeln.
- Um zu entkommen: Bringt die Ersatzteile zurück zum Startpunkt.

Aufbau

- Jeder Ziel-Token steht für eine Kiste mit Ersatzteilen. Sobald dieser aufgenommen wurde, darf er im Spielerbereich des aufnehmenden Crew-Mitglieds gelegt werden. Der Token kann wie jeder andere Gegenstand jederzeit abgelegt oder getauscht werden.

Zusätzliche Regel

- Wann immer ein Alien die Crew angreifen soll, wird es ein Crew-Mitglied angreifen, das Ersatzteile trägt.

MISSION 9: PATIENT 0

Wir haben jetzt alles, was wir brauchen, um den Lastwagen zu reparieren und von hier zu verschwinden! Allerdings gibt es ein kleines Problem: Der Zugang zur Laderampe ist durch eine Sicherheitstür versperrt. Wir brauchen den Magnetpass, um zu entkommen - und ich glaube, ich weiß, wo er ist...

Missionsziele

- Dr. Blare besiegen, den Magnetpass besorgen und die Laderampe erreichen.

Siegbedingungen

- Besiegt Dr. Blare.
- Nutzt den Magnetpass, um die rote Türe zu öffnen und zu entkommen.

Aufbau

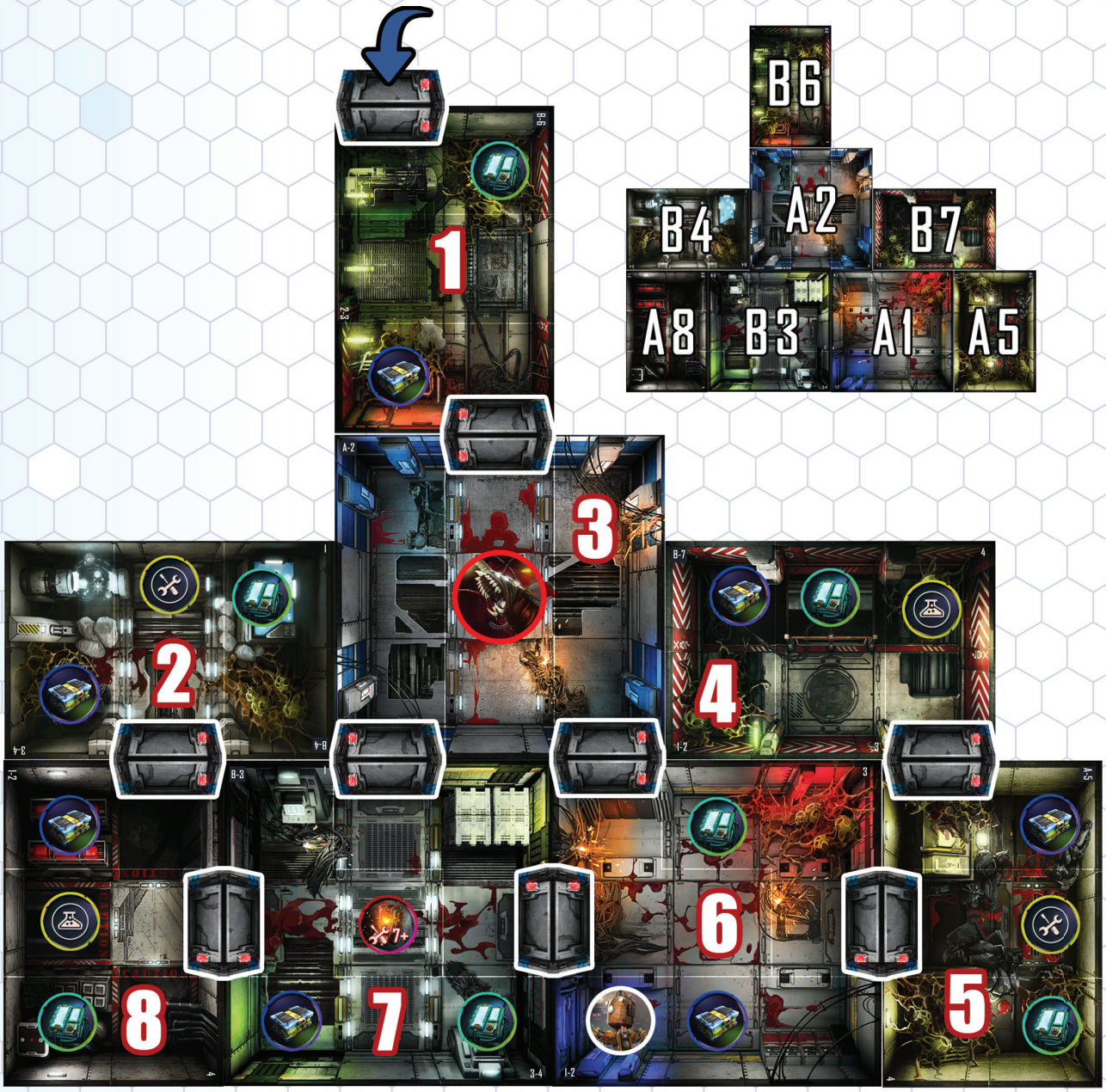
- Platziert Dr. Blare anstelle einer Verseuchungskarte in Sektor 5.
- Die rote Türe in Sektor 8 kann nur mit dem Magnetpass geöffnet werden.

Zusätzliche Regel: Dr. Blare

- Wenn das Feuerlöschsystem in einem Sektor aktiviert wird, in dem sich die Dr. Blare befindet, verliert er 2 Gesundheitspunkte, anstatt besiegt zu werden.
- Wenn Dr. Blare seinen letzten Gesundheitspunkt verloren hat, wird dessen Miniatur durch den gelben Ziel-Token ersetzt. Dieser ist der Magnetpass.

MISSION 10: DER LETZTE WIDERSTAND

Das war's, wir sind endlich hier raus! Lasst uns den Lastwagen zum Laufen bringen, damit wir diesen verdammten Ort endlich hinter uns lassen können. Moment mal... Habt ihr das gehört? Ich glaube, da kommt irgendwas Großes auf uns zu. Beeilt euch! Sie ist wieder da!



Missionsziele

- Den Lastwagen reparieren und entkommen.

Siegbedingungen

- Repariert den Lastwagen.
- Starte den Motor.
- Eliminiere die Schwarmmutter (optional, aber episch!).

Aufbau

- Bevor das Spiel beginnt, werden 2 Ziel-Token an die Crew-Mitglieder verteilt. Diese Token stellen die Ersatzteile dar, die zur Reparatur des Lastwagens benötigt werden.
- Ein Schadens-Token wird auf die Tür in Sektor 7, Bereich 2 gelegt. Das ist der Lastwagen.
- Die Schwarmmutter wird zusammen mit zwei Verseuchungskarten statt einer in Sektor 2 platziert.

Zusätzliche Regel

- Repariert den Lastwagen: Jedes Crew-Mitglied mit Ersatzteilen muss eine Probe auf Technik auf den Zielwert 7 bestehen, während es sich im selben Bereich wie der Lastwagen befindet. Es dürfen keine Gegenstände oder Fähigkeiten benutzt werden, die einen automatischen Erfolg ermöglichen würden. Wenn die Probe erfolgreich ist, wird der entsprechende Ziel-Token auf den LKW gelegt. Wenn sich beide Ziel-Token auf dem LKW befinden, gilt der Lkw als repariert.
- Startet den Motor: Die Crew-Mitglieder können versuchen, den Motor des LKW zu starten, indem sie vom Terminal in Sektor 7 aus eine elektrische Rückkopplung aktivieren.
- Die Schwarmmutter: Wenn das Feuerlöschsystem in einem Sektor aktiviert wird, in dem sich die Schwarmmutter befindet, verliert sie 2 Gesundheitspunkte, anstatt besiegt zu werden.

EPILOG

Die Crew ist entkommen und hat die Schwarmmutter besiegt

„Zum Glück haben wir das Ganze hinter uns. Und es war quasi ein Abgang mit Feuerwerk" lacht Robert. Den anderen Crew-Mitgliedern ist nicht zum Lachen zumute. „Ja, wir hatten viel Glück" stimmt Yuri zu. „Glück, dass die Ersatzteile zum LKW passten, Glück auch, dass unsere selbstgebastelten Knarren mit diesem Monstervieh fertig wurden". „Sehen wir es positiv, immerhin ein Problem weniger mit dem sich zukünftige Forschungs-Crews herumschlagen müssen" wirft Alice ein. „Freut euch nicht zu früh", raunt Carolin. „Ich bin mir sicher, dass wir nicht das letzte Mal gewesen sein, dass wir diese Station gesehen haben."

Die Crew ist entkommen, hat aber die Schwarmmutter nicht besiegt

„Das war knapp" stöhnt Robert atemlos. „Um ein Haar wären wir Geschichte gewesen". „Übertreib nicht immer so, Robert" mahnt Yuri „Wir sind aus der Situation mit heiler Haut davon gekommen. Und das ist das was zählt". „Stimmt schon" pflichtet Carolin bei „ aber das Vieh ist immer noch da draußen und ist bestimmt schon dabei, neue Eier zu legen. Die, die nach uns kommen, werden es nicht einfach haben". Alice starrt geistesabwesend in die Leere. In weiter Ferne vernimmt man einen Schrei. „Dieses verdammte Monster!" stöhnt Alice. „Und ich werde das Gefühl nicht los, dass wir diesen Ort schon bald wiedersehen werden."

Die Crew wurde besiegt

„Forschungsstation World Exit bitte melden" dröhnt es aus dem Funkgerät des kaputten und aufgeschlitzten LKW. Der Funkruf geht ins Leere, denn es ist niemand mehr da, der ihn beantworten könnte. Dafür lauert etwas anders in der Forschungsstation auf die nächste Beute. Und die kommt garantiert. Außerhalb der Umzäunung hört man nur Schreie. Schreie in der Nacht. Und sie werden mehr.

RUNDENABLAUF

VORBEREITUNGSPHASE

NOTFÄLLE DER STUFE 3 WERDEN KRITISCH

- Legt die Notfallkarte, die Level-Token und die Reparaturversuch-Token ab.
- Legt eine „kompromittierter Sektor"-Karte an die Stelle der entfernten Notfallkarte auf das System-Interface-Tableau (SIT).
- Legt zur Erinnerung einen „kompromittierter Sektor"-Token in den Sektor auf dem Spielplan.

AKTIVE NOTFÄLLE ESKALIEREN

- Erhöht die Notfallstufe aller aktiven Notfälle um 1.

ÜBERPRÜFE KOMPROMITTIERTE SEKTOREN

- Überprüft jeden kompromittierten Sektor der Reihe nach.
- Wenn der Sektor nicht gesichert ist, erzeugt einen neuen Notfall legt ihn verdeckt auf ein freies Berichtsfeld für Notfälle.

NEUE NOTFÄLLE AKTIVIEREN:

- Dreht alle verdeckten Notfallkarten um.
- Legt ein Holzwürfelchen auf das Feld für Notfallstufe 1.
- Platziert ein Systemüberlastung-Token, um die vom Notfall betroffene Terminalfunktion zu deaktivieren.

CREW-PHASE

- Legt die Erholung-Token ab und stellt die Miniaturen der Crew-Mitglieder aufrecht auf den Spielplan.
- Dreht die Besiegt-Token um, sodass diese den Erholung-Token darstellen.
- Führt pro Crew-Mitglied bis zu drei Crew-Aktionen durch:

Bewegen	Angreifen
Terminalfunktionen	Tür öffnen/schließen
Eine konstruierbare Karte herstellen	Heilen (mit einer geeigneten Karte)
Kiste durchsuchen	Feuerlöschsystem aufladen
Begegnungsspezifische Aktionen	Gegenstand ablegen/aufnehmen/tauschen
Tür/Terminal reparieren	

ALIEN-PHASE

- Alien-Aktivierungskarte ziehen und ausführen.

PHASE ZUM RUNDENENDE

- Bewegt den Zeitmarker vorwärts.