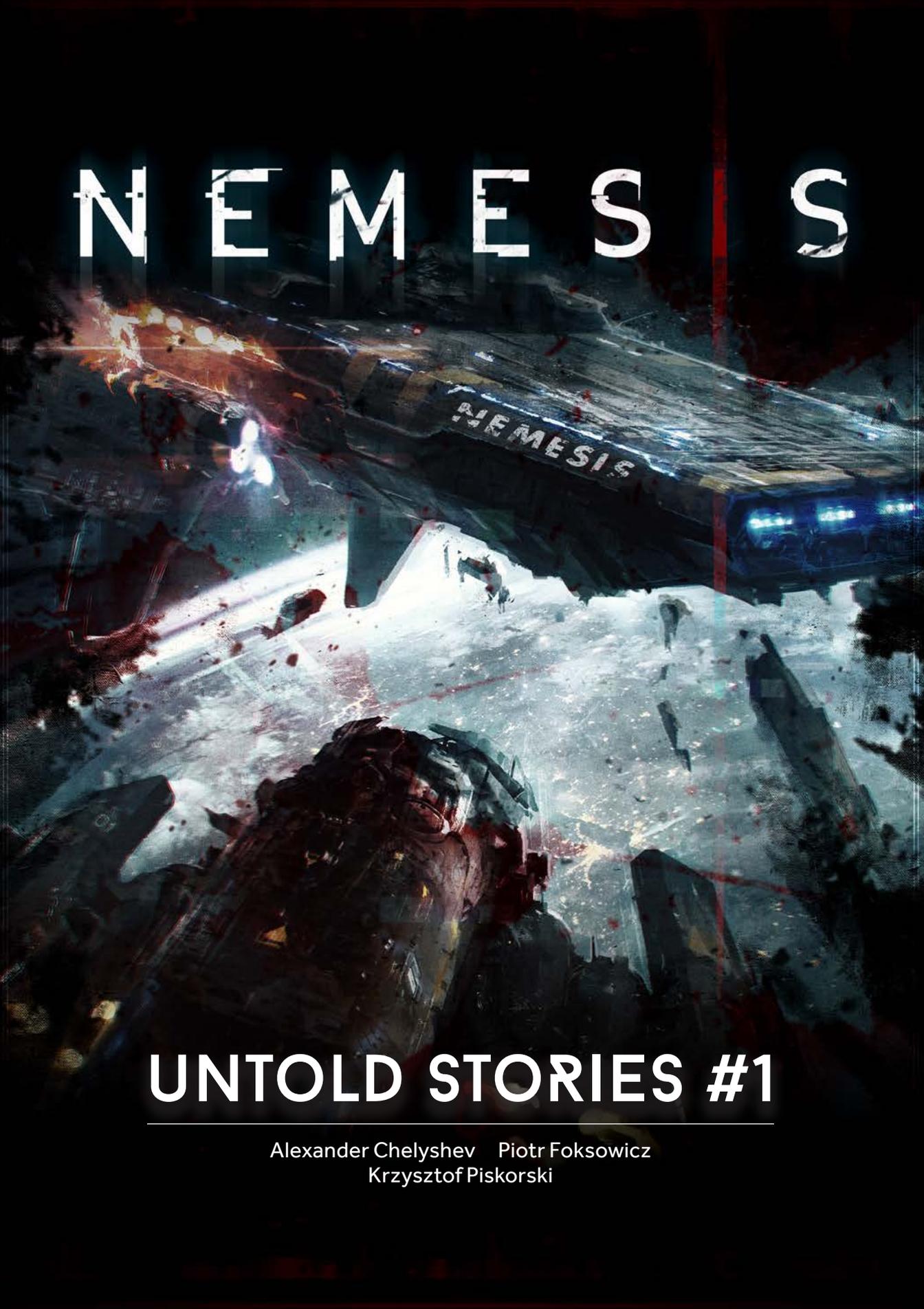


NEMESIS



UNTOLD STORIES #1

Alexander Chelyshev Piotr Foksowicz
Krzysztof Piskorski



N E M E S I S

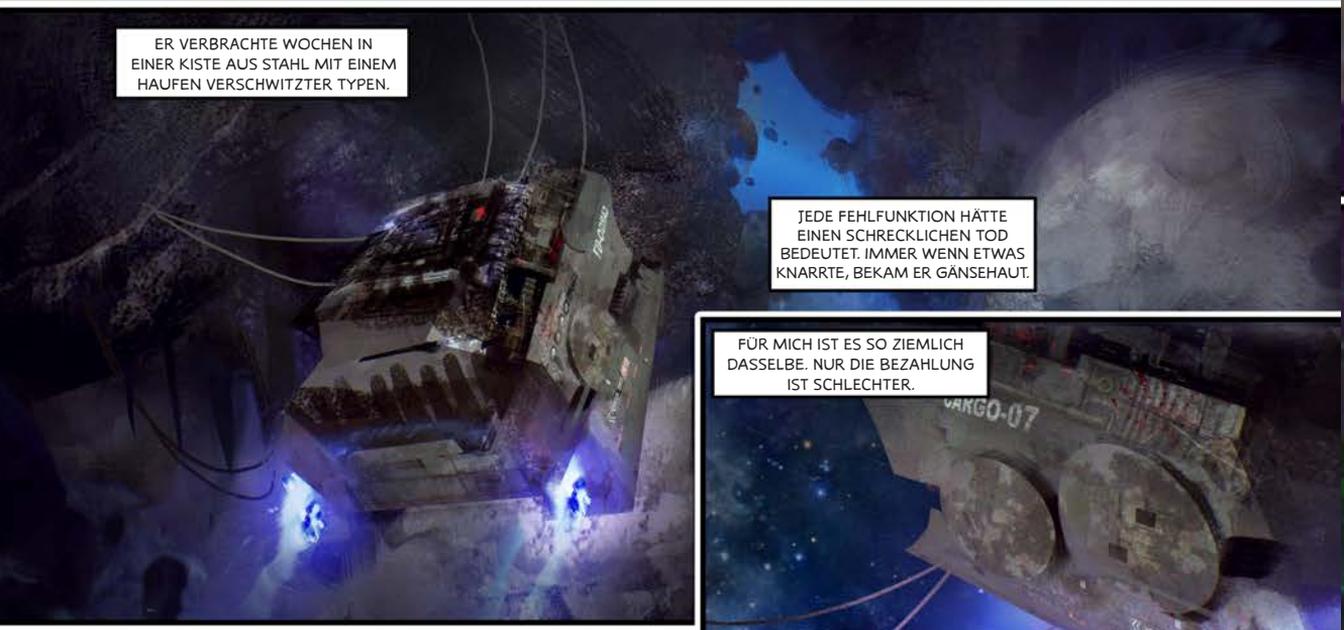
Einleitung



DIE HALBE MENSCHHEIT IST TOT.
TROTZDEM IST ES IMMER NOCH SCHWIERIG,
ANSTÄNDIGE ARBEIT ZU FINDEN.



MEIN VATER WAR EIN SÄTTIGUNGS-
TAUCHER. EINER DER SCHLIMMSTEN
JOBS AUF DER GUTEN, ALTEN ERDE,
ALLERDINGS GUT BEZAHLT.



ER VERBRACHTE WOCHEN IN
EINER KISTE AUS STAHL MIT EINEM
HAUFEN VERSCHWITZTER TYPEN.

JEDE FEHLFUNKTION HÄTTE
EINEN SCHRECKLICHEN TOD
BEDEUTET. IMMER WENN ETWAS
KNARRTE, BEKAM ER GÄNSEHAUT.



FÜR MICH IST ES SO ZIEMLICH
DASSELBE. NUR DIE BEZAHLUNG
IST SCHLECHTER.



VOR 12 JAHREN ...

... TAUCHTE EIN DUNKLER UND TÖDLICHER WANDERER VON IRGENDWO AUßERHALB UNSERER GALAXIE AUF ...



ALS ER DIE ERDE STREIFTE UND UNSEREN MOND IN STÜCKE SCHLUG ...

... MIT HALBER LICHTGESCHWINDIGKEIT.

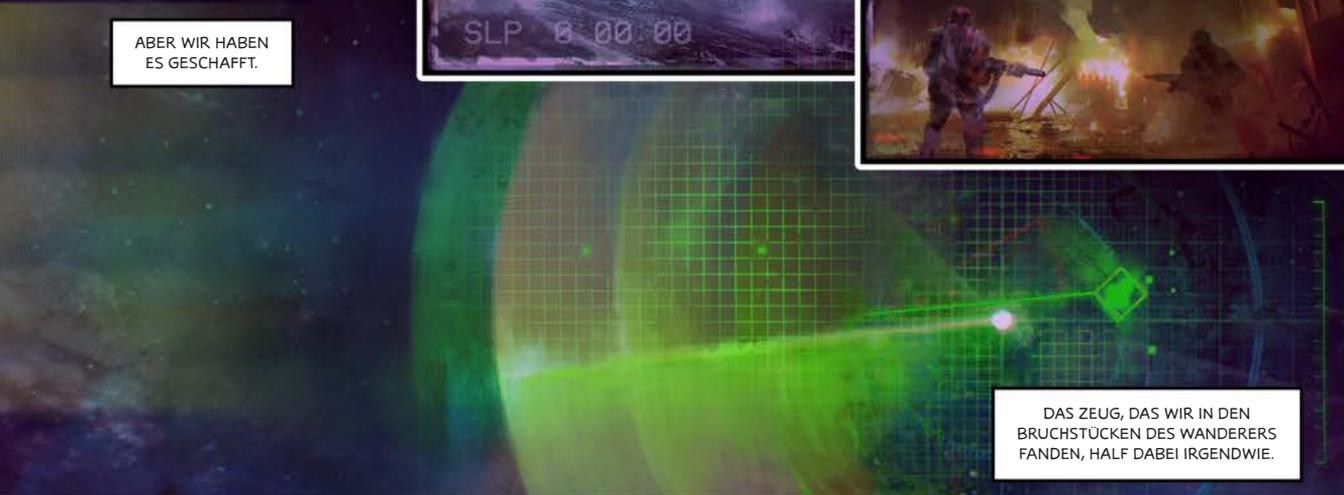


... VERSANK ALLES IM CHAOS.

PLAY



DIE LEUTE DACHTEN, DAS WÄRE ES GEWESEN, WIR WÜRDEN UNS NIE DAVON ERHOLEN.



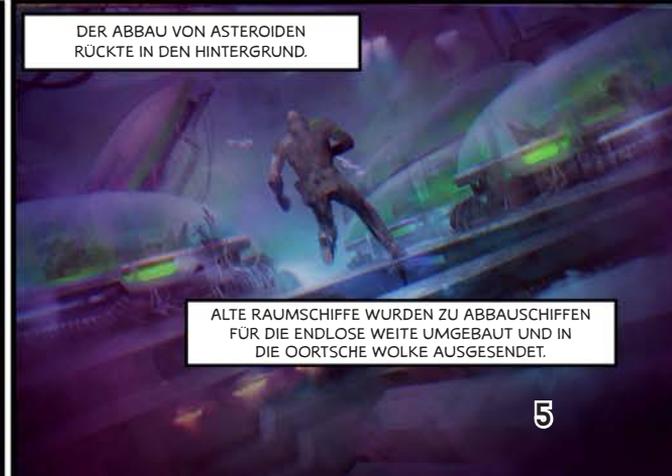
ABER WIR HABEN ES GESCHAFFT.

DAS ZEUG, DAS WIR IN DEN BRUCHSTÜCKEN DES WANDERERS FANDEN, HALF DABEI IRGENDWIE.

EXOTISCHE MATERIE. ISOTOPE, DIE IM SONNENSYSTEM UNBEKANNT WAREN.

MULTI-DIMENSIONALE KRISTALLE.

ALS WIR KEINE MEHR HATTEN, WOLLTEN WIR MEHR DAVON.



DER ABBAU VON ASTEROIDEN RÜCKTE IN DEN HINTERGRUND.

ALTE RAUMSCHIFFE WURDEN ZU ABBAUSCHIFFEN FÜR DIE ENDLOSE WEITE UMGEBAUT UND IN DIE OORTSCHE WOLKE AUSGESENDET.



SIE VERBRINGEN MONATE DAMIT,
NACH OBJEKTEN ZU SUCHEM, DIE
VON WEIß GOTT WO KOMMEN.



SIE BENUTZEN HYPER-
SPRÜNGE, UM DIE DISTANZ
ZU ÜBERBRÜCKEN.

BEI DIESEN GESCHWINDIG-
KEITEN UND G-KRÄFTEN
REICHT EIN FEHLER ...
EINE FEHLBERECHNUNG.



EINIGE CREWS SIND VERSCHWUNDEN.



ICH HÖRE IMMER WIEDER
GERÜCHTE, DASS SIE MEHR
GEFUNDEN HABEN, ALS
SIE ERWARTET HABEN.

UND TROTZDEM,
DAS SPICE MUSS FLIEßEN.



WIR ALLE HABEN **NDA**s
UNTERSCHRIEBEN, DIE SO
LANG WIE KLOPAPIER-
ROLLEN WAREN ...



... UND CYBER-SICHERHEITSTRUPPS
LÖSCHEN IM NETZ ALLES,
WAS SIE WOLLEN.



SCHÄTZE, ICH KANN NUR HOFFEN, DASS
ES MICH NICHT ALS NÄCHSTES TRIFFT.



SO WIE MEINEN
VATER DAMALS.



BESONDERS JETZT.

MAN SCHREIT GERADEZU
NACH ÄRGER, WENN MAN
SICH FÜR EIN SCHIFF MIT
EINEM SOLCHEN NAMEN
ENTSCHEIDET. ...



N E M E S I S

Kooperative Kampagne

KAMPAGNENREGELN

WILLKOMMEN ZUR COMIC-KAMPAGNE VON NEMESIS!

Diese einzigartige Sammlung von vier sich verzweigenden Missionen wurde für eine Gruppe von 2 bis 5 Spielern erstellt, wobei nur die Komponenten des Grundspiels sowie einige spezielle Missionsplättchen benötigt werden.

Diese Plättchen konnten im Rahmen der Kickstarter-Kampagne erworben werden. Alternativ kann beliebiges Ersatzmaterial verwendet werden.

ALLGEMEINE REGELN

Die Kampagne basiert auf dem in der Spielanleitung beschriebenen kooperativen Modus (siehe Seite 27). Zusätzlich gelten die nachfolgend aufgeführten Änderungen.

ZIELE & KOORDINATEN

Jede Mission hat ihre eigenen Ziele und Siegbedingungen, die auf der entsprechenden Missionsseite beschrieben sind. Für die vorliegende Kampagne werden die Ziel- und Koordinatenkarten daher nicht benötigt.

Das bedeutet auch, dass die Kampagne sofort mit einem Fehlschlag endet, falls ihr vom Schiff flüchtet oder die Selbsterstörung ausgelöst wird; es sei denn, die Mission fordert das explizit.

STORY-EREIGNISSE

Während der Missionen werdet ihr häufig aufgefordert, Ereignisplättchen auf dem Spielplan zu platzieren. Diese Ereignisplättchen werden verwendet, um bestimmte Szenen auszulösen, die in diesem Comic dargestellt sind. Wenn ihr z. B. das **Ereignis 01** während Mission 1 auslöst, geht ihr zum Abschnitt **Ereignis 01** von Mission 1, lest ihn und führt alle dort angegebenen Anweisungen aus. Danach entfernt ihr das Ereignisplättchen sowie eventuell vorhandene Hilfsplättchen (siehe unten), sofern nichts anderes angegeben ist.



HILFSPLÄTTCHEN

Diese Plättchen werden oft zusammen mit den Ereignisplättchen platziert, um daran zu erinnern, WANN und WIE ein bestimmtes Ereignis ausgelöst wird.

Beim Betreten: Das Ereignis wird ausgelöst, sobald ein Charakter den Raum mit diesem Plättchen betritt. Dies geschieht noch vor der eventuellen Geräuschprobe und vor der Erkundung des Raumes (falls er noch nicht erkundet worden ist).

Bei Verwendung: Das Ereignis wird ausgelöst, sobald ein Charakter diesen Raum verwendet. Die Standard-Raumaktion steht solange **nicht zur Verfügung**, bis der Raum verwendet und das Ereignis ausgelöst wurde. Die erstmalige Verwendung eines Raumes löst NICHT die Raumaktion aus.

Beispiel: Wenn ein Charakter den Generatorraum zum Auslösen eines Story-Ereignisses verwendet, wird die Selbsterstörungssequenz NICHT gestartet.



Die Aktionskosten, um einen Raum zu verwenden und das Story-Ereignis auszulösen, betragen 2. Aktionen, die das Ausführen einer Raumaktion betreffen (indem sie z. B. die Aktionskosten dafür reduzieren, wie „Systemzugriff“), gelten ebenso für das Verwenden eines Raumes.

Story-Auslöser: Das Ereignis wird SOFORT ausgelöst, sobald alle im Comic angegebenen Voraussetzungen erfüllt sind (und NUR dann). Dies kann z. B. der Fall sein, nachdem ihr alle Triebwerke repariert, ein Signal abgesetzt oder eine andere erforderliche Aktion ausgeführt habt.



ANWEISUNGSKÄSTEN

Alle Abschnitte des Comics, die in einem solchen Kasten stehen, enthalten spielrelevante Anweisungen und Regeln. Beachtet, dass spezifische Missionsregeln immer Vorrang vor den allgemeinen Spielregeln haben!

Falls bei einem Ereignis von „du“ oder „deiner“ gesprochen wird, ist der Spieler (und dessen Charakter) gemeint, der von diesem Ereignis betroffen ist.

ENTSCHEIDUNGEN & KAMPAGNEVORRAT

An vielen Stellen der Kampagne werdet ihr aufgefordert, eine Wahl zu treffen oder über etwas abzustimmen. Diese Entscheidungen haltet ihr mit Entscheidungsplättchen fest, die den Verlauf der weiteren Geschichte beeinflussen. Sammelt alle erhaltenen Entscheidungsplättchen im Kampagnenvorrat, den ihr neben dem Spielplan bildet.



HINWEISE

Durch einige Story-Ereignisse erhaltet ihr Einblicke in die zentralen Mysterien der Kampagne. Dieses Wissen haltet ihr in Form von Hinweisen fest. Verwendet die farbigen Figurenbasen aus dem Grundspiel, um die Hinweise darzustellen, und sammelt sie in eurem Kampagnenvorrat.



WEITERE PLÄTTCHEN

Zusätzlich werden diese weiteren Plättchen in einigen Missionen verwendet:



Ende I, II, III



Marine-Squad



Sonderobjekt



Kabel

STERBEN UND LEICHENPLÄTTCHEN

Wenn ein Charakter während einer Mission stirbt, ist er dauerhaft aus der Kampagne ausgeschlossen. Führt dann die folgenden Schritte durch:

- Fügt dem Kampagnenvorrat ein rotes Leichenplättchen hinzu.
- Entfernt den Charakter und alle seine Gegenstände aus dem Spiel.
- Der Spieler dieses Charakters nimmt sich einen zufälligen anderen Charakter, der von keinem Spieler kontrolliert wird.
- Platziert die Figur dieses neuen Charakters auf der Zeitleiste 3 Felder vor den Zeitmarker.

Beispiel: Ein Charakter ist in Runde 13 gestorben. Daher platziert ihr den neuen Charakter auf Feld 10 der Zeitleiste.

- Sobald der Zeitmarker das Feld mit der Figur eines neuen Charakters erreicht (zwei volle Runden nach dem Tod eines Charakters), kommt dieser Charakter ins Spiel und wird im Kryonatorium platziert.

Hinweis: Gestorbene Charaktere haben keinen direkten Einfluss mehr auf das Spiel, können aber trotzdem in Story-Ereignissen vorkommen.

Falls ein Spieler keinen weiteren Charakter zur Auswahl hat (weil alle tot oder im Spiel sind), platziert er stattdessen das rote Leichenplättchen in dem Raum, in dem sein Charakter gestorben ist. Dieser Charakter kann in die Erste-Hilfe-Station gebracht und wiederbelebt werden.

Mehr zum Wiederbeleben – siehe Seite 27 der Spielanleitung.

Falls die Mission endet, bevor ein Charakter wiederbelebt werden konnte, beginnt ihr die nächste Mission mit dem roten Leichenplättchen im selben Raum ODER, falls sich der Aufbau des Schiffes geändert hat, im Starraum der Mission zusammen mit den anderen Charakteren.

AKTIONSKARTEN „UNTERBRECHEN“

Die Missionen dieser Kampagne werden im kooperativen Modus gespielt. Daher verliert die Aktionskarte „Unterbrechen“, die im Aktionsstapel jedes Charakters vorhanden ist, ihren eigentlichen Nutzen. Ignoriert den Kartentext. Stattdessen kann eine Unterbrechen-Karte während verschiedener, plötzlich eintretender Ereignisse verwendet werden, um sich zu retten. Das Ereignis enthält in diesem Fall einen entsprechenden Regeltext. Eine solche Karte auf der Hand zu behalten, ist eine gute Versicherung gegen das Unerwartete!

SPEICHERN DER KAMPAGNE

Die gesamte Kampagne kann viele Stunden in Anspruch nehmen. Wenn ihr möchtet, könnt ihr die Kampagne nach jeder vollen Mission speichern, um sie später fortzusetzen. Geht in diesem Fall wie folgt vor: Verstaut alle Charaktere mit ihrem Aktionsstapel und ihren Gegenständen in separaten Zip-Beuteln (oder ähnlichen Beuteln). Haltet davon den Kampagnenvorrat getrennt. Notiert euch außerdem, welche Mission als nächste an der Reihe ist.

**Lest jetzt die Einführung von Mission 1 auf der nächsten Seite,
um die Kampagne zu beginnen.**



M I S S I O N : 1

Die Quarantäne durchbrechen



SEDNA-AUBENPOSTEN,
ÄUßERES SONNENSYSTEM

WIR SIND
ZU HAUSE!

UM GENAU ZU SEIN,
300 ASTRONOMISCHE
EINHEITEN VON ZUHAUSE.

ABER DAS IST NAH GENUG.



WIR SIND IMMER NOCH
BENOMMEN. UNSERE ERINNE-
RUNGEN VERSCHWOMMEN.

EIN VERTRAUTES GEFÜHL.
ALS OB EIN TEIL VON DIR BEI
JEDEM SPRUNG ZURÜCKGELASSEN
WURDE UND MEHRERE STUNDEN
BRÄUCHTE, UM DICH EINZUHOLEN.



WENN UNSERE SEELEN
ZU UNS ZURÜCKKEHREN,
WARTEN WIR BEREITS AUF
SIE MIT EIN PAAR DRINKS IN
EINEM GEMÜTLICHEN ...



ZUGANG VERWEIGERT.
LUFTSCHLEUSEN
DEAKTIVIERT.
ANDOCKBRÜCKE
GELÖST.

WAS?!



PLATTFORM 6 WEGEN
WARTUNGSARBEITEN
GESCHLOSSEN! GEBIET
BITTE VERLASSEN!



FLUGKONTROLLE?
WAS ZUM TEUFEL
GEHT HIER VOR?



WIE BITTE?!
SCHAFFEN SIE EINEN
FLUGDIREKTOR
RAN, SONST ...

BITTE WARTEN SIE AUF
WEITERE ANWEISUNGEN.
ANGENEHMEN TAG!
FLUGKONTROLLE ENDE.

SIE WURDEN UNTER
QUARANTÄNE GESETZT.
BITTE ENTSCHULDIGEN
SIE DIE UNANNEHM-
LICHKEITEN!



DAS GEFÄLLT MIR GANZ
UND GAR NICHT.



JEMAND AUF
EMPFANG?
BITTE KOMMEN.



GUT GEMACHT,
IHR HABT EINEN
PERSÖNLICHEN
KANAL OFFEN
GELASSEN.

EIN GUT GEMEINTER RAT VON
EINEM FREUND AUF EINEM
ANDEREN SCHIFF. SCHEINT,
ALS WÄRET IHR AM ARSCH.



IN DEN KOLONIEN
HEIßT ES, EUER
SCHIFF SEI MIT DER
GESAMTEN BESATZUNG
VERSCHWUNDEN.

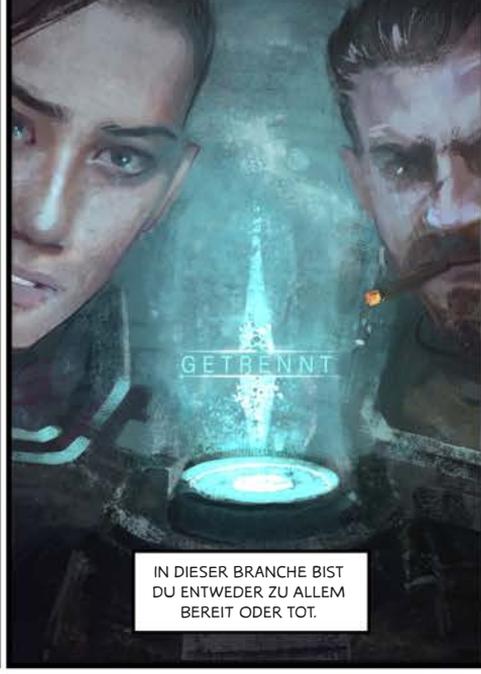
SONDERMELDUNG



UND EIN BEGRÜßUNGSKOMMANDO IST AUF
DEM WEG. SIE HABEN AUSTRÜSTUNG DABEI, MIT
DER SIE EURE DOSE IN SEKUNDEN AUFBRECHEN.



IN EURER HAUT WILL ICH NICHT STECKEN, LEUTE. ABER WENN ICH ES TÄTE, WÜRD E ICH WAHRSCHEINLICH MEIN BESTES TUN, UM SO WEIT WIE MÖGLICH VON DORT WEGZUKOMMEN ... VIEL GLÜCK.



IN DIESER BRANCHE BIST DU ENTWEDER ZU ALLEM BEREIT ODER TOT.



SIE KÖNNEN FAST DAS GESAMTE SCHIFF FERNSTEUERN.

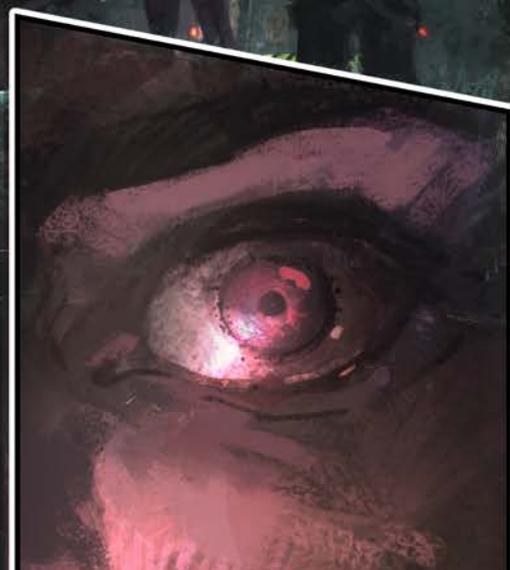


ABER WIR KENNEN DEN EINEN ODER ANDEREN TRICK.



WIR WISSEN NICHT, WELCHES SPIEL SIE TREIBEN, ABER EINE SACHE IST SICHER.

NIEMAND KOMMANDIERT UNS RUM AUF UNSEREM EIGENEN SCHIFF.



MISSION 1 AUFBAU

EURE AUFGABEN

1. Aktiviert manuell alle drei Triebwerke (indem ihr ihren Status auf „intakt“ setzt).
2. Verwendet mit einem beliebigen Charakter den Übertragungsraum und setzt ein Signal ab, um die Flugkontrolle des Sedna-Außenpostens zu hacken.
3. Sammelt beliebig viele Gegenstände, die euch für die weiteren Missionen helfen.
4. Gelangt innerhalb der Zeit zurück zum Kryonatorium (siehe rechts **Die Mission abschließen**).

MISSIONSÜBERBLICK

Diese Mission verwendet den kooperativen Modus mit folgenden Änderungen:

- Ein Teil des Schiffes ist nicht zugänglich.
- Die Erkundungsplättchen lösen vorgegebene Ereignisse aus (statt ihren normalen Effekt).
- Zwei Marine-Squads versuchen das Schiff zu entern! Ihr habt nicht viel Zeit.
- Es gibt keine Xenos und ihr müsst keine Geräuschproben ausführen.
- Der Zustand eurer Charaktere sowie eure Gegenstände werden in die nächste Mission übertragen.
- In der Ereignisphase wird keine Ereigniskarte gezogen (Schritt 7 entfällt).

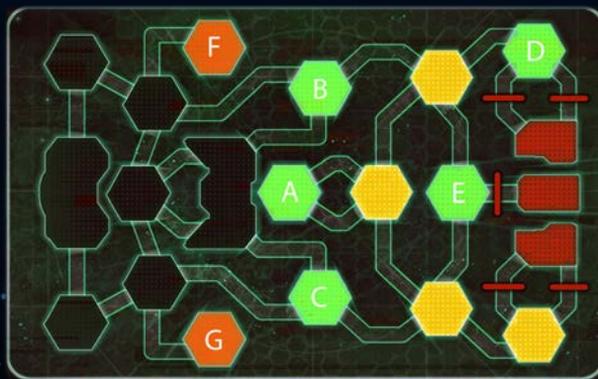
MISSIONSVORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan mit der alternativen Seite nach oben in die Tischmitte. Das ist euer Schiff, die Ariadne.
2. Legt das Raumteil **Kommandobrücke** aufgedeckt auf Raumfeld **011** (mit **A** markiert) und setzt den Suchzähler auf 0. Das ist der Startraum, in dem alle Charaktere beginnen.
3. Legt das Raumteil **Sicherheitszentrale** aufgedeckt auf Raumfeld **010 (B)**, das **Nest** aufgedeckt auf Feld **012 (C)** und das **Labor** aufgedeckt auf Feld **017 (D)**.
4. Legt die Plättchen **Ereignis 10** und **Beim Betreten** in die **Sicherheitszentrale** sowie **Ereignis 02** und **Beim Betreten** in das **Nest**.
5. Legt das Raumteil **Übertragungsraum** aufgedeckt und zusammen mit einem Fehlfunktionsmarker auf Feld **015 (E)**.
6. Legt die beiden Raumteile **Evakuierungsbereich A & B** aufgedeckt auf die Felder **007 (F)** bzw. **009 (G)**. Die Charaktere können diese beiden Räume in dieser Mission zwar nicht erreichen, sie sind aber für eines der Story-Ereignisse relevant.
7. Setzt den Status jedes Triebwerks auf „beschädigt“. Schließt alle Türen in Korridoren, die mit den Triebwerksräumen verbunden sind.
8. Führt die Charakterauswahl so durch, wie in Schritt 17 der Spielvorbereitung der Anleitung beschrieben. Bereitet die Aktionsstapel und Gegenstandsstapel wie üblich vor.
9. Legt die Raumteile **Feuerlöschzentrale** und **Generatorraum** zurück in die Schachtel. Mischt alle verbliebenen **1er-Raumteile** und legt je 1 davon auf die gelb markierten Felder (siehe Abbildung rechts)

***Wichtig:** Der vordere Teil des Schiffes enthält keine Raumteile (außer den Evakuierungsbereichen) und ist in dieser Mission nicht zugänglich. Charaktere können den vorderen Teil des Schiffes unter keinen Umständen betreten.*

10. Mischt folgende Erkundungsplättchen verdeckt zusammen: **3× Fehlfunktion**, **1× Feuer**, **1× Gefahr**, **1× Schleim**, **1× Stille**, **1× Tür**. Benötigt ihr von einer Art mehrere Exemplare, nehmt die mit den kleinstmöglichen Zahlen.
11. Legt auf jedes bereits aufgedeckte Raumteil verdeckt eines der soeben vorbereiteten Erkundungsplättchen, außer auf die **Kommandobrücke**.
***Wichtig:** Immer wenn ihr in dieser Mission ein Erkundungsplättchen aufdeckt, handelt ihr NUR das zugehörige Ereignis ab und stellt den Suchzähler ein. Ignoriert alle anderen Regeln, die Erkundungsplättchen betreffen.*
12. Legt einen Statusmarker als Zeitmarker auf ein Feld der Selbstzerstörungsleiste, je nach Spieleranzahl: Feld **3** bei 2 Spielern, Feld **2** bei 3 Spielern oder Feld **1** bei 4 oder mehr Spielern. Legt **Ereignisplättchen 06** auf das Totenkopf-Feld. Handelt dieses Ereignis ab, sobald der Zeitmarker dieses Feld erreicht, statt die Selbstzerstörung des Schiffes abzuhandeln.
Rückt den Zeitmarker wie üblich zu Beginn jeder Ereignisphase um 1 Feld vor.

SCHEMATISCHER AUFBAU DES SCHIFFES



DIE MISSION ABSCHLIESSEN

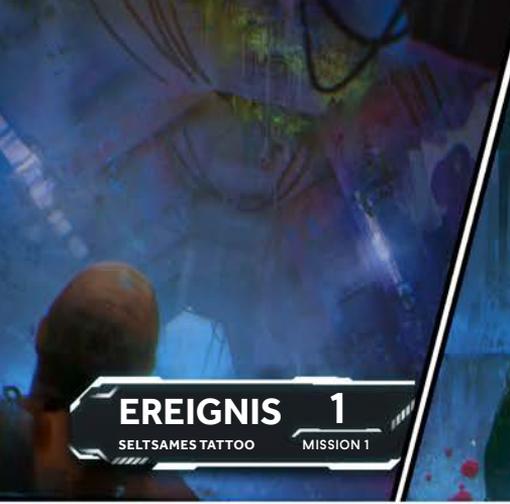
- Sobald alle drei Triebwerke „intakt“ sind und das Signal von mindestens 1 Spieler abgesetzt wurde, könnt ihr jederzeit abstimmen, um mit dem Schiff zu starten. Falls es keine Mehrheit gibt, hat der aktuelle **Startspieler** das letzte Wort.
- Sobald das Schiff gestartet ist, geht zu **Ende I**.
*Legt zur Erinnerung die Plättchen **Ende I** und **Story-Auslöser** in das Kryonatorium.*
- Jeder Charakter, der sich beim Start nicht im Kryonatorium befindet, stirbt!

LOS GEHT'S

Beginnt die Mission gemäß den Standardregeln und spielt, bis ein Ereignis ausgelöst wird. Schaut dann hier im Comic nach, was bei diesem Ereignis passiert.

ERKUNDUNGSLEGENDE

- **Schleim:** Geht zu Ereignis 01.
- **Gefahr:** Geht zu Ereignis 03.
- **Feuer:** Geht zu Ereignis 04.
- **Stille:** Geht zu Ereignis 05.
- **Fehlfunktion:** Geht zu Ereignis 07.
- **Tür:** Geht zu Ereignis 08.

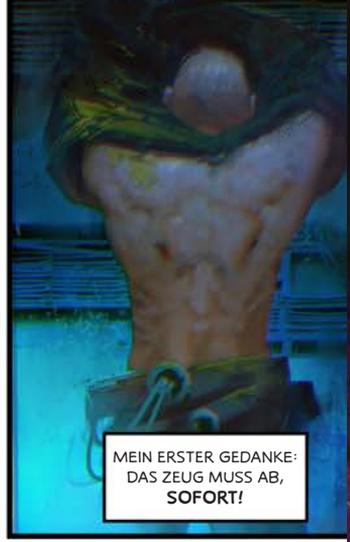


EREIGNIS 1

SELTSAMES TATTOO MISSION 1



ES ROCH SO, WIE MAN SICH DEN GERUCH VON GIFTMÜLL VORSTELLT.



MEIN ERSTER GEDANKE: DAS ZEUG MUSS AB, SOFORT!

UND DANN SAH ICH ES.



ICH ERINNERE MICH NICHT AN DIESE NAMEN! ICH WEIß NICHT EINMAL, WIE DAS AUF MEINE HAUT GEKOMMEN IST. WAS PASSIERT MIT MEINEM KOPF?

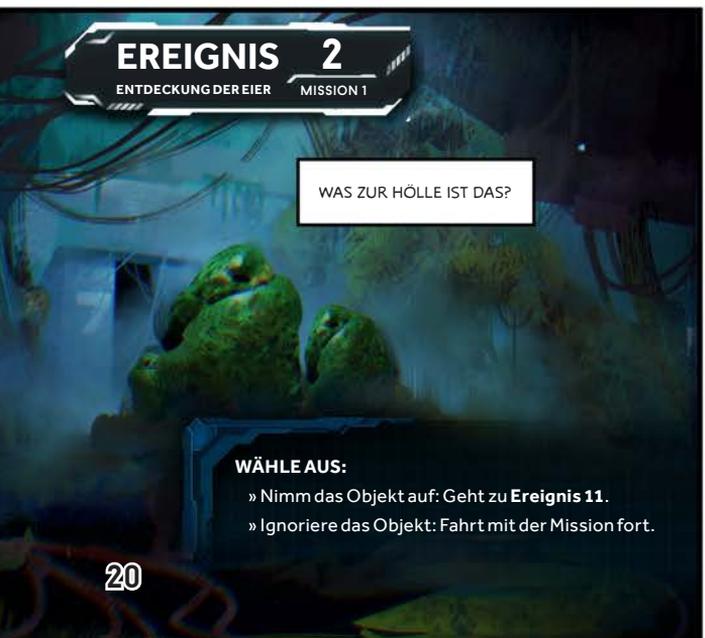


- » Lege 2 zufällige Karten von deiner Hand ab.
- » Fügt dem Kampagnenvorrat 1 Hinweis hinzu.
- » Fahrt mit der Mission fort.

EREIGNIS 2

ENTDECKUNG DER EIER MISSION 1

WAS ZUR HÖLLE IST DAS?



WÄHLE AUS:

- » Nimm das Objekt auf: Geht zu Ereignis 11.
- » Ignoriere das Objekt: Fahrt mit der Mission fort.

EREIGNIS 3

PLÖTZLICHER SCHOCK MISSION 1

ES SAH SICHER AUS ...





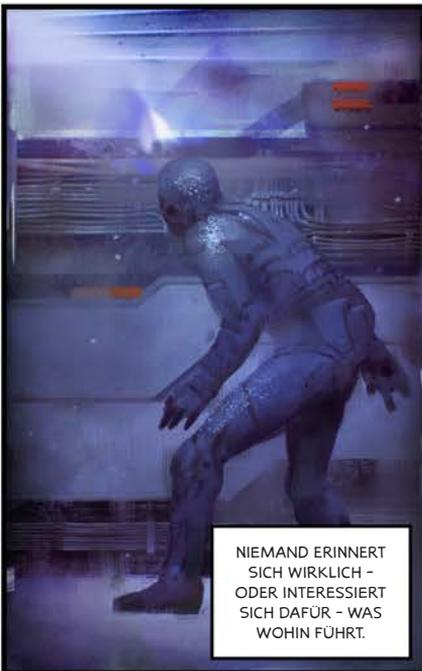
... DOCH ICH HÄTTE ES WISSEN MÜSSEN. IHRE KI SCHEINT HUNDERTE WEGE GEFUNDEN ZU HABEN, UM UNS MIT UNSEREM EIGENEM SCHIFF ZU TÖTEN.

» Du erleidest 2 Leichte Wunden.
» Falls du eine Unterbrechen-Karte ablegst, erleidest du nur 1 Leichte Wunde.



EREIGNIS 4
ROHRBRUCH MISSION 1

DAS SCHIFF HAT HUNDERTE VON ADERN, DURCH DIE ES LAUTLOS SEINE FLÜSSIGKEITEN PUMPT. REAKTORKÜHLMITTEL. HYDRAULIKÖL. TREIBSTOFF. TRINKWASSER. ABFALL.



NIEMAND ERINNERT SICH WIRKLICH - ODER INTERESSIERT SICH DAFÜR - WAS WOHIN FÜHRT.



BIS ...

» Du erleidest 1 Schwere Wunde.
» Falls du eine Unterbrechen-Karte ablegst, erleidest du stattdessen 1 Leichte Wunde.



EREIGNIS 5
SPIEGELBILD MISSION 1

NICHT OFT SIEHT MAN SEINEN EIGENEN KÖRPER SO.

ALS WÜRD MAN IN EINEN VERZERRTEN SPIEGEL SEHEN.



ICH WEIß, ICH HÄTTE ES DEN ANDEREN SAGEN SOLLN.

ABER ICH WEIß AUCH, DASS MIR KEINER MEHR VERTRAUT HÄTTE. DIE LEICHE MUSSTE VERSCHWINDEN.

» Lege 2 Karten von deiner Hand ab.
» Fahrt mit der Mission fort.

DER FREMDE HATTE RECHT.
DIE MEINEN DAS ERNST.

EREIGNIS 6

ENTERKOMMANDO

MISSION 1

WENN SIE DAS KRYONATORIUM ERREICHEN, BEVOR WIR SPRINGEN, SIND WIR SO GUT WIE TOT ... SCHAFFEN SIE ES JEDOCH NICHT, LANDEN SIE ALS ROTES MATSCH AN UNSEREN WÄNDEN.

» Legt je 1 Marine-Squad-Plättchen in die zwei Evakuierungsbereiche.

» Zu Beginn jeder Runde bewegt sich jedes Marine-Squad um 1 Raum auf das Kryonatorium zu. Dabei ignorieren sie geschlossene Türen.

» Squad 1 bewegt sich durch die Räume 004 und 005.

» Squad 2 bewegt sich durch die Räume 006 und 005.

» Legt die Plättchen **Ereignis 09** und **Story-Auslöser** in das Kryonatorium.

» Sobald ein Marine-Squad das Kryonatorium erreicht, geht zu Ereignis 09.

EREIGNIS 7

ABRIEGELUNG

MISSION 1

LEUTE?
ICH KÖNNTE ETWAS
HILFE GEBRAUCHEN ...

- » Schließt alle Türen, die aus diesem Raum führen.
- » Legt einen **Munitions-/Schadensmarker** neben den Charakter, um anzuzeigen, dass diesem Raum die Luft entzogen wird.
- » Der Marker wird zu Beginn seines nächsten **Zuges** entfernt.
- » Nachdem der Marker entfernt worden ist, erleidet der gefangene Charakter zu Beginn jedes seiner folgenden Züge 1 Leichte Wunde.
- » Der Effekt endet, sobald eine Tür, die zu diesem Raum führt, geöffnet wird.

EREIGNIS 8

FAST ZERQUETSCHT

MISSION 1

GERADE ALS ICH HINDURCH-
GING, SCHLOSS SICH DIE TÜR.

PERFEKTES TIMING.
DAS WAR
KEIN ZUFALL.

» Du erleidest die Schwere Wunde „Bein“. Falls du der Wissenschaftler bist, erleidest du stattdessen die Schwere Wunde „Oberkörper“.

EREIGNIS 9

GEENTERT UNTERLEDIGT

MISSION 1

ENDE

LEUTE, ICH HAB HIER WAS.

SAG UNS, DASS ES
WAS GUTES IST.

EREIGNIS 10

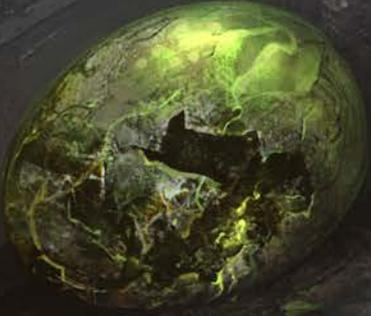
SICHERHEITZENTRALE

MISSION 1

WUSSTET IHR, DASS IM UNTEREN
DECK EIN SAUGROSSER LADERAUM
IST? DORT ... DORT IST ETWAS.

WAS IMMER ES IST, ES MUSS
WARTEN. WIR MÜSSEN
ABHAUEN - JETZT!

- » Fügt dem Kampagnenvorrat 1 **Hinweis** hinzu.
- » Fahrt mit der Mission fort.



DAS GEHÖRT
NICHT HIERHER.

EREIGNIS 11

EI

MISSION 1

DIESE QUARANTÄNE ...
ICH GLAUBE, ICH WEIß,
WARUM SIE ANGE-
ORDNET WURDE.

KEINE ZEIT!
AN DIE ARBEIT.

ICH WÜRD MICH SICHERER
FÜHLEN, WENN SICH JEMAND
DIESES DING IM LABOR
ANSCHAUEN WÜRD.

» Du erhältst ein Ei-Plättchen, es
ist ein Schweres Objekt.

» Legt die Plättchen **Entscheidung A**
und **Story-Auslöser** ins Labor.

» Sobald in dieser Mission ein Charakter
das Labor mit einem Ei erreicht,
wird das Ei zerstört. Nehmt dann
Entscheidungsplättchen A.

ENDE

JETSTREAM

I

MISSION 1

ALLES GRÜN! WIR SPRINGEN, SOBALD
WIR DIE STATION VERLASSEN HABEN.
GEHT ZU EUREN SARDINIENBÜCHSEN!

OB WIR IHNEN EIN
ABSCHIEDSGESCHENK
HINTERLASSEN
KÖNNTEN?

WIR KÖNNTEN UMDREHEN
UND DIE ANDEREN
RAMPEN MIT UNSEREN
TRIEBWERKEN FREIPUSTEN.

DA UNTEN GIBT ES JEDE MENGE
ZIVILISTEN! WIR KÖNNEN SIE
NICHT EINFACH TÖTEN!

ALLE SPIELERSTIMMEN AB:

» Zerstört alle angedockten Schiffe mit euren
hinteren Triebwerken: Geht zu **Ende II**.

» Fliegt einfach weg: Geht zu **Ende III**.

Falls es keine Mehrheit gibt, hat der
aktuelle **Startspieler** das letzte Wort.

ENDE

ZERSTÖRTERAMPEN

II

MISSION 1



- » Nehmt **Entscheidungsplättchen B**.
- » Falls ihr **Entscheidungsplättchen A** habt, geht zu **Ende III**.
Geht andernfalls zu Mission 2.

ENDE

SCHEIDEWEG

III

MISSION 1



- » Falls ihr **Entscheidungsplättchen A** habt,
geht zu **Ende IV**.
Geht andernfalls zu Mission 2.

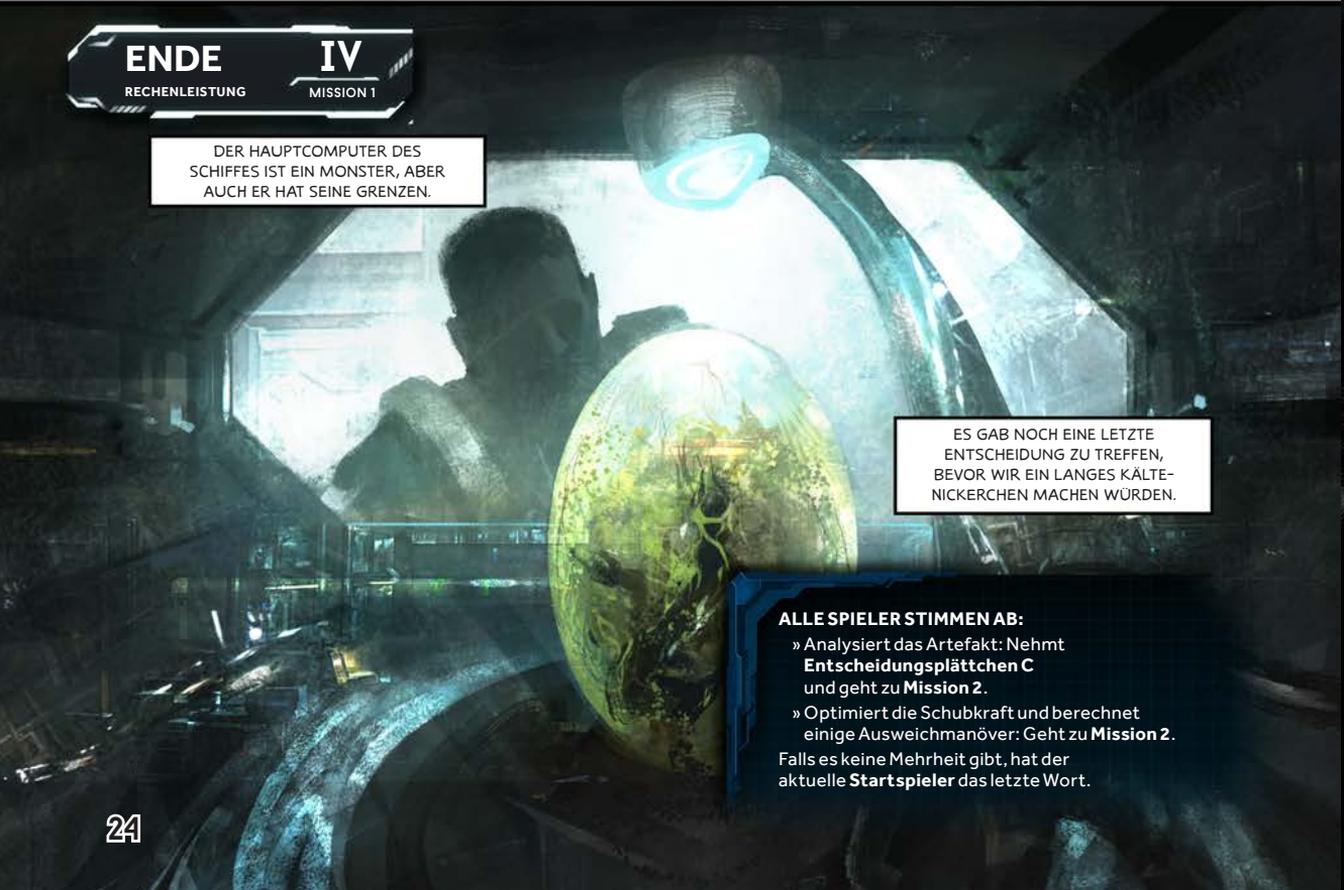
ENDE

RECHENLEISTUNG

IV

MISSION 1

DER HAUPTCOMPUTER DES
SCHIFFES IST EIN MONSTER, ABER
AUCH ER HAT SEINE GRENZEN.



ES GAB NOCH EINE LETZTE
ENTSCHEIDUNG ZU TREFFEN,
BEVOR WIR EIN LANGES KÄLTE-
NICKERCHEN MACHEN WÜRDEN.

ALLE SPIELER STIMMEN AB:

- » Analysiert das Artefakt: Nehmt **Entscheidungsplättchen C** und geht zu **Mission 2**.
- » Optimiert die Schubkraft und berechnet einige Ausweichmanöver: Geht zu **Mission 2**.

Falls es keine Mehrheit gibt, hat der aktuelle **Startspieler** das letzte Wort.

M I S S I O N : 2

Der Fliegende Holländer

» Falls ihr entweder **Entscheidungsplättchen C HABT** oder **Entscheidungsplättchen B NICHT HABT**, geht zu **Intro 1**.
» Geht andernfalls zu **Intro 3**.

INTRO

KAMPFSCHADEN

1

MISSION 2

SIE SIND SCHNELLER
AUFGEKREUZT, ALS
WIR ERWARTETEN.

DAS KÖNNEN
NUR DIE BESTEN
MILITÄRPILOTEN.

EINEN SPRUNG ZU MACHEN,
WENN MEHRERE RAILGUNS
DEIN SCHIFF GERADE IN STÜCKE
REIßEN, IST NICHT SO EINFACH.

SCHIEINT, ALS
HÄTTEN WIR EINE.

KRITISCHER SCHADEN

» Die Ariadne hat einigen Kampfschaden erlitten. Das kann Auswirkungen in späteren Missionen haben.
» Falls ihr **Entscheidungsplättchen C** habt, geht zu **Intro 2**.
» Geht andernfalls zu **Intro 3**.

INTRO

ANALYSE

2

MISSION 2

ES DAUERTE NICHT LANGE, BIS DER COMPUTER ENTDECKTE, DASS ES SICH UM DIE ENDOSPORE EINER UNBEKANNTEN LEBENSFORM HANDELTE. ABER DANN WURDE ES NOCH SELTSAMER.

DIE PROTOKOLLE WAREN EIN CHAOS. WIR KONNTEN NICHT SAGEN, WIE GENAU DIESES DING AN BORD GEKOMMEN IST. WÄHREND DER LETZTEN MISSION HABEN WIR KEINE STATIONEN BESUCHT, AN KEIN SCHIFF ANGEDOCKT ODER OBJEKTE ABGEFANGEN. ES SCHIEN, ALS WÄREN WIR IN DEN WELTRAUM GEFLOGEN UND HÄTTEN DIESES DING BEREITS AN BORD GEHABT. UNSERE EINZIGE HOFFNUNG WAREN UNSERE ERINNERUNGEN - DIE GERADE DABEI WAREN, DURCH EINEN WEITEREN SPRUNG DURCHEINANDER GEBRACHT ZU WERDEN.

» Fügt dem Kampagnenvorrat **1 Hinweis** hinzu.
» Das Schiff springt! Geht zu **Intro 3**.



INTRO

FREUND

3

MISSION 2

DER SPRUNG WAR HART. ABER DAS WAR NICHT DER EINZIGE GRUND, WARUM WIR ERSCHÜTTERT WAREN.

DER ÜBERGANG VON SEINEM NORMALEN ARBEITSTAG ZU EINEM FLÜCHTLING ERFORDERT EINIGE ANPASSUNGEN ... SCHADE, DASS SICH DIE LAGE NICHT SO SCHNELL ENTSPANNEN WÜRDTE.

KANAL NOCH OFFEN?

JAPP.

WO ZUR HÖLLE SEID IHR?



GUTE FRAGE. WO HAST DU UNS HINGEBRACHT?

MITTE INS NICHTS. ICH HAB DIE ERSTBESTEN KOORDINATEN EINGEGEBEN, DIE MIR IN DEN SINN GEKOMMEN SIND. SOLL ICH ...?

STAND BY, WIR VERLIEREN DAS SIGNAL!

NEIN. HOL IHN ZURÜCK, ABER SAG IHM NICHTS.



OKAY, DA SIND WIR WIEDER. WIR SOLLTEN NUN AUßER REICHWEITE ALLER SENSOREN SEIN.

CLEVERES MÄDCHEN. DENNOCH, IHR BRAUCHT HILFE - DIE ICH EUCH BIETEN KANN.

ACH JA? WARST DU NICHT NUR EIN „FREUND VON EINEM ANDEREN SCHIFF“?



KOMMT SCHON. ERZÄHLT MIR NICHT, IHR GLAUBT AN GUTE FEEN. ICH BIN VON DER ASTROARBEITER-GEWERKSCHAFT.

WIR HATTEN EINEN AGENTEN IM KOMMANDORAUM VON SEDNA. DESHALB WUSSTE ICH VON EUCH.



VON DER ASTROARBEITER-GEWERKSCHAFT? DIE, DIE LAGERSTÄTTEN AUF DEM MARS BOMBARDIERT UND ANTHRAX AN DEN CEO VON SUNDROP GESCHICKT HABEN?

WIR KÄMPFEN FÜR DIE RECHTE VON UNDANKBAREN BASTARDEN WIE EUCH! ABER DAS IST NICHT DER SPRINGENDE PUNKT ...



SONDERMELDUNG



IN DEN LETZTEN 10 JAHREN SIND MEHRERE SCHIFFE VERSCHWUNDEN. IHR HABT VIELLEICHT DIE GERÜCHTE GEHÖRT, OBWOHL KONZERNE UND DIE REGIERUNG VERSUCHEN, SIE UNTER VERSCHLUSS ZU HALTEN. ES SCHEINT, ALS WÄRET IHR KURZ DAVOR GEWESEN, AUF DER VERMISSTEN-LISTE ZU LANDEN.



JETZT HABEN WIR EINE CHANCE. MIT EUREM SCHIFF KÖNNEN WIR HERAUSFINDEN, WAS MIT DEN ANDEREN CREWS PASSIERT IST. WIR HABEN TEAMS VON WISSENSCHAFTLERN UND FORSCHERN AUF ABRUF. ICH SCHICKE EUCH DEN TREFFPUNKT.

IMMER MIT DER RUHE. WIR HABEN HAUFENWEISE SCHÄDEN, WIR KÖNNEN NIRGENDWOHIN FLIEGEN.



LEUTE, KOMMT SCHON! IST JA NICHT SO, ALS HÄTTET IHR EINE ...



HEILIGE SCHEIßE!

VERDAMMT ...



DAS IST ... UNMÖGLICH.

HEY, SEID IHR NOCH DA?

MISSION 2 AUFBAU

WICHTIG: Jeder Charakter übernimmt seine Gegenstände, Handkarten, Statusmarker und Wunden aus der vorherigen Mission!

PILOTIN: Die Sensoren zeigen keinerlei strukturelle Schäden. Könnte unser Glückstag sein ...

AUFKLÄRERIN: Die Nemesis hier und jetzt zu finden ... Das ist einfach unmöglich!

CAPTAIN: Mir gefällt es auch nicht.

SOLDAT: Und ich mag es nicht, leichte Beute zu sein, während die Hälfte des äußeren Systems hinter uns her ist. Wir müssen los!

PILOTIN: Ich fürchte, er hat recht. Der Schaden, den die Ariadne während des Sprungs erlitten hat, ist viel zu groß. Aber wir könnten versuchen, die Nemesis für unsere Flucht zu nutzen. Es schadet nicht, an Bord zu gehen und sie sich anzuschauen.

CAPTAIN: Richtig. Zieht eure Anzüge an, Leute.

WISSENSCHAFTLER: Sogar ich?

CAPTAIN: Wir wissen nicht, was da draußen ist, und wir wissen nicht, wann die Marines uns einholen werden. Wir sollten uns also nicht trennen.

EURE AUFGABEN

1. Infiltriert die Nemesis durch die offenen Rettungskapsel-Luken.
2. Überprüft, ob der Zustand des Schiffes ausreicht, um damit zu fliegen. Falls ja, entkommt mit der Nemesis.

MISSIONSÜBERBLICK

Diese Mission verwendet den kooperativen Modus mit folgenden Änderungen:

- Euer Team betritt die Nemesis durch die Lukensteuerung.
- Von da an werdet ihr durch eine Reihe von Story-Ereignissen geführt.
- Die Koordinatenkarten, der Flugzielmarker und der Zeitmarker werden nicht benötigt.
- Erwartet das Unerwartete.

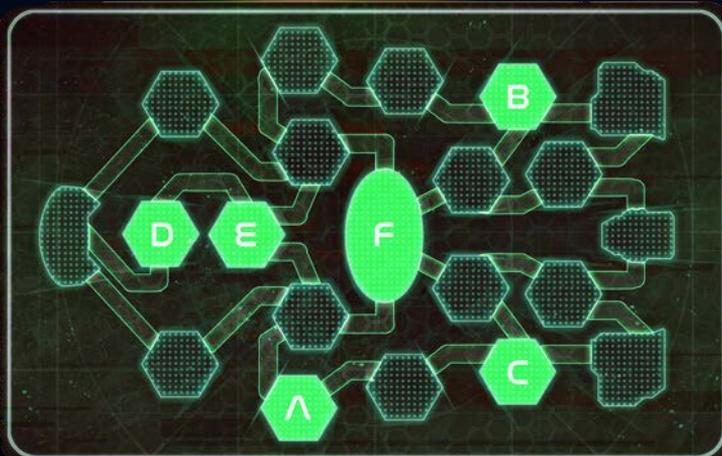
MISSIONSVORBEREITUNG

1. Jeder Charakter übernimmt seine Gegenstände, Handkarten, Statusmarker und Wunden aus der vorherigen Mission in diese Mission.
2. Legt den Spielplan mit der Standardseite nach oben in die Tischmitte.
3. Legt folgende Raumteile aufgedeckt aus: Evakuierungsbereich B auf Feld **009 (A)**, Chirurgie auf Feld **013 (B)**, Sicherheitszentrale auf Feld **016 (C)**, Triebwerkskontrolle auf Feld **003 (D)** und Generatorraum auf Feld **007 (E)**.
4. Stellt eure Charakterfiguren in den Evakuierungsbereich B. Setzt den Suchzähler auf 0.
5. Legt die Plättchen **Ereignis 05** und **Bei Verwendung** in die Chirurgie.
6. Legt die Plättchen **Ereignis 02** und **Beim Betreten** in das Kryonatorium (**011/F**).
7. Bereitet die übrigen Räume gemäß den Standardregeln vor (Schritte 2 und 3 der Spielvorbereitung in der Anleitung). Legt auf jeden Raum (egal ob aufgedeckt oder verdeckt) ein zufälliges Erkundungsplättchen (außer auf Evakuierungsbereich B, wo alle Charaktere die Mission beginnen).

Wichtig: Im Gegensatz zur vorherigen Mission funktionieren die Erkundungsplättchen hier wie üblich und in den Standardregeln beschrieben.

8. Bestimmt den Zustand jedes Triebwerks zufällig (siehe Schritt 8 der Spielvorbereitung).
9. Bereitet die Xeno-Tafel gemäß den Standardregeln vor (Schritt 9 der Spielvorbereitung). Legt allerdings **nur 1 Ei-Plättchen** auf die Xeno-Tafel.
10. Legt die folgenden Xeno-Plättchen in den Xeno-Beutel:
 - 4× Larve
 - 4× Jäger, +1 pro Spieler
 - 2× Kriecher
 - 1× Leer
11. Legt weder Rettungskapseln noch den Flugzielmarker auf den Spielplan.
12. Legt keinen Statusmarker auf die Zeitleiste!
13. **Nur falls ihr Entscheidungsplättchen C habt: ANALYSE ABGESCHLOSSEN**
Der Computer eures Schiffes hat die vorläufige Ei-Analyse beendet und gibt euch einen Einblick in die Biologie dieser Spezies: Deckt sofort die Xeno-Schwäche **Xeno-Ei** auf.

SCHEMATISCHER AUFBAU DES SCHIFFES



DIE MISSION ABSCHLIESSEN

- Die Mission endet, sobald das ein Ereignis angibt.
- **WICHTIG:** Lasst den Spielplan und die Räume unverändert, wenn die Mission endet.

LOS GEHT'S

Geht zu **Ereignis 01** auf der nächsten Seite, um die Mission zu beginnen.

EREIGNIS 1

ABGEKOPPELT

MISSION 2

NEMESIS. SCHON DER NAME LÄSST UNS ERSCHAUDERN. DAS GRÖßTE SCHIFF, DAS JE IM WELTRAUM VERSCHWUNDEN IST.

WER ES AUFGEGEBEN HAT, WAR FREUNDLICH GENUG, DIE HAUSTÜR OFFEN ZU LASSEN. DIE VIER RETTUNGSKAPSELN SIND WEG.

DER NOTSTROM IST NOCH IMMER AKTIV. ES GIBT NOCH ETWAS SAUERSTOFF IM HAUPTTANK. WIR MÜSSEN NUR DAS LEBENSERHALUNGSSYSTEM AKTIVIEREN, BEVOR WIR ERFRIEREN ODER ERSTICKEN.

ICH WEIß NICHT, OB DAS GUT IST ODER NICHT. EIN TEIL VON MIR HAT GEHOFFT, DASS WIR EIN TOTES, UNWIRTLICHES WRACK FINDEN UND SO SCHNELL WIE MÖGLICH UMKEHREN WÜRDEN ...

UND NICHT, DASS WIR SO WAS FINDEN WÜRDEN. ABER NACH 10 JAHREN HOFFEN WIR, DASS ALLES VERLASSEN IST ... ABER WIR WERDEN NICHTS HERAUSFINDEN, BEVOR DER HAUPTSTROM WIEDER AN IST.

NEUE AUFGABE:

- » Stellt den Hauptstrom auf der Nemesis wieder her, indem ihr den Hauptschalter im Generatorraum manuell betätigt.
- » Legt die Plättchen **Ereignis 03** und **Bei Verwendung** in den Generatorraum. Handelt das Ereignis ab, sobald ein Charakter die den Generatorraum verwendet. Bis dahin könnt ihr keine Raumaktionen ausführen!
- » Setzt den Zeitmarker auf **Feld 3** der Selbstzerstörungsleiste. Er stellt den schwindenden Sauerstoff und die extreme Kälte dar. Sobald er das Totenkopf-Feld erreicht, sterben alle Charaktere und ihr habt die Kampagne verloren.

EREIGNIS 2

KRYONATORIUM

MISSION 2

AUF DER NEMESIS IST ES VOR 10 JAHREN DUNKEL GEWORDEN.

MAN SOLLTE MEINEN, DASS DIE LUFTFILTER UND MINUS-TEMPERATUREN NACH 10 JAHREN IHREN JOB ERLEDIGT HABEN SOLLTEN, ABER ES STINKT WIE DIE HÖLLE.

ALLE SPIELER ENTSCHEIDEN:

- » Durchsucht die Leiche: Dieser Charakter erhält 1 Kontaminationskarte und zieht dann je 1 grüne, gelbe und rote Gegenstandskarte. Fahrt mit der Mission fort.
- » Ignoriert die Leiche: Fahrt mit der Mission fort.

EREIGNIS 3

LICHT AN

MISSION 2

SCHEINT FUNKTIONIERT ZU HABEN ...



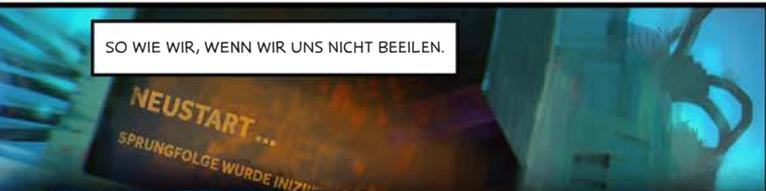
DOCH JEDER SCHRITT VORWÄRTS BEDEUTET ZWEI SCHRITTE ZURÜCK.



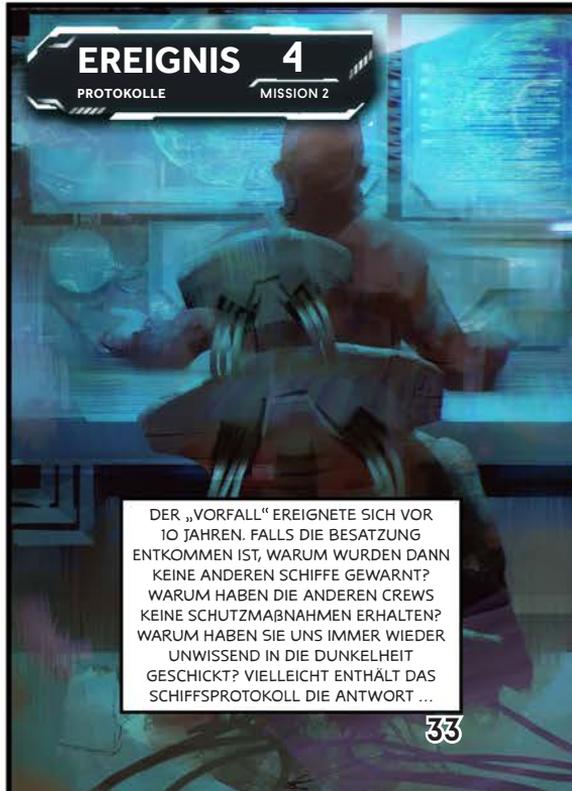
IRGENDWAS HAT DEN SCHIFFSCOMPUTER DER ARIADNE AUFGESCHUECHT. ES WAR SCHLIMM GENUG, UM EINE HÖHERE PRIORITÄT ALS UNSER ÜBERLEBEN AUSZUGEBEN.



OFFIZIELL HAT DER SCHIFFSCOMPUTER KEINE HÖHERE PRIORITÄT. ABER ANDERERSEITS, „OFFIZIELL“ SIND WIR TOT ... UND OHNE SPRUNGANTRIEB IST DIE ARIADNE SOWIESO AM ARSCH.



SO WIE WIR, WENN WIR UNS NICHT BEEILEN.



EREIGNIS 4

PROTOKOLLE MISSION 2

- » Ihr seid von der plötzlichen Flucht der Ariadne erschüttert! Jeder Spieler muss 1 zufällige Karte von seiner Hand ablegen.
- » Der Hauptstrom ist wieder angeschaltet: Ihr könnt Raumaktionen wie gewohnt ausführen.
- » Setzt den Zeitmarker auf **Feld 8** der Zeitleiste und **Ereignisplättchen 07** auf das Sprungsymbol. Handelt dieses Ereignis ab, sobald der Zeitmarker das Sprungsymbol erreicht und das Schiff springt.

NEUE AUFGABEN (in beliebiger Reihenfolge):

- » Geht ins Cockpit und gebt die Sprungkoordinaten ein.
- » Überprüft das Schiffsprotokoll in der Sicherheitszentrale.
- » Stellt sicher, dass vor dem Sprung mindestens 2 Triebwerke intakt sind.
- » Stellt sicher, dass vor dem Sprung niemand infiziert ist.

SONDERREGELN:

- » Legt die Plättchen **Ereignis 04** und **Bei Verwendung** in die Sicherheitszentrale.
- » Legt die Plättchen **Ereignis 06** und **Bei Verwendung** ins Cockpit.
- » Nachdem ihr die obigen Aufgaben erfüllt habt, geht zum Kryonatorium und versetzt euch in Kälteschlaf.
- » Sobald a) alle Spieler tot sind oder sich in Kälteschlaf befinden oder b) die Zeit ausgeht und das Schiff springt, geht zu **Ereignis 07**. Jeder Charakter, der sich nicht im Kryonatorium befindet, sobald das Schiff springt, stirbt.

DER „VORFALL“ EREIGNETE SICH VOR 10 JAHREN. FALLS DIE BESATZUNG ENTKOMMEN IST, WARUM WURDEN DANN KEINE ANDEREN SCHIFFE GEWARNT? WARUM HABEN DIE ANDEREN CREWS KEINE SCHUTZMAßNAHMEN ERHALTEN? WARUM HABEN SIE UNS IMMER WIEDER UNWISSEND IN DIE DUNKELHEIT GESCHICKT? VIELLEICHT ENTHÄLT DAS SCHIFFSPROTOKOLL DIE ANTWORT ...

DATEI GELOESCHT
DATEI GELOESCHT
DATEI GELOESCHT

... UND VIELLEICHT WURDE
NICHT ALLES GELOESCHT. HAT
DIE CREW DAS GETAN ODER
JEMAND VON AUßERHALB?

WIEDERGABE
WIEDERGABE
WIEDERGABE
WIEDERGABE
WIEDERGABE
WIEDERGABE
WIEDERGABE

WIE AUCH IMMER,
SIE HABEN NICHT
ALLES ERWISCHT.

IHRE PHYSIOLOGIE LIEGT AUßERHALB
UNSERER VORSTELLUNGSKRAFT. SIE
SCHEINEN IN MEHREREN DIMENSIONEN
GLEICHZEITIG ZU LEBEN. WIE EIN
POLYEDER, VON DEM ZU JEDEM
BELIEBIGEN ZEITPUNKT IN UNSERER
REALITÄT NUR EINE SEITE ZU SEHEN IST.

WIR HABEN GENUG, UM
EINIGE GRUNDLEGENDE
DINGE FESTZUHALTEN.

ICH KOMME IMMER WIEDER
ZU DIESEM BILD ZURÜCK.
IRGENDWIE FÜHLT ES
SICH ... VERTRAUT AN.

WÄHREND ES SICH ERNÄHRT, WÄCHST
SEINE GRÖßERE FORM HERAN ...
IRGENDWO. JEDE HÄUTUNG GLEICHT
DEM DREHEN EINES HANDSCHUHS
AUF LINKS, MIT EINEM GRÖßEREN
UND SCHLIMMEREN BASTARD, DER
DURCH DAS LOCH KOMMT, DAS VON DER
KLEINEREN FORM HINTERLASSEN WURDE.

- » Fügt dem Kampagnenvorrat **1 Hinweis** hinzu.
- » Deckt die Xeno-Schwäche **Xeno-Kadaver** auf.
- » Fahrt mit der Mission fort.

EREIGNIS 5

GEHIRN-SCAN

MISSION 2

DER SCAN SOLLTE NUR
AUßERIRDISCHE INTERFERENZEN
AUFSPÜREN. ABER ER FAND
MEHR: EIN SELTSAMES
BIONISCHES KONSTRUKT ...

... GENAU DORT, WO EIN
GEHIRN SEIN SOLLTE.
KÜNSTLICHE NEURONEN.
HOCHLEISTUNGS-TRANSMITTER.

ALLERMODERNSTE
VERBESSERUNGEN.

DIE SYSTEME UNSERER
KRANKENSTATION
LIEFERTEN UNS DAZU
KEINE ANTWORTEN.

ABER DAS WIRD EINEN
MOMENT WARTEN MUßEN,
BIS WIR NICHT MEHR UM
UNSER LEBEN KÄMPFEN.

Die Scans kosten dich eine Menge Zeit.

- » Du mußt alle deine Handkarten ablegen und für diese Spielerphase passen.
- » Entferne alle deine Kontaminationskarten.
- » Fügt dem Kampagnenvorrat **1 Hinweis** hinzu.
- » Fahrt mit der Mission fort.

EREIGNIS 6

MILITÄRSIGNAL

MISSION 2

Bitte neue Flugkoordinaten eingeben

EINGEHENDE NACHRICHT
AUF ALLEN KANÄLEN!
PRIORITÄT 1.



HIER IST MARS
FÜR DIE CREW
DER ARIADNE.
BITTE KOMMEN,
ZUM TEUFEL
NOCH MAL!



VERSTANDEN, MARS.
FAHREN SIE FORT.

AH, GUT ... WO SIND SIE?
WIR EMPFANGEN DIE
KOMMSIGNATUR IHRES
SCHIFFES NICHT.

DAS IST JETZT NICHT WICHTIG.
WAS MÖCHTEN SIE VON UNS? WIR
HABEN GETAN, WAS WIR MUSSTEN,
UM ZU ÜBERLEBEN, UND -



SEHEN SIE, SIE SIND EINER
GEHIRNWÄSCHE UNTERZOGEN WORDEN,
UND WIR KÖNNEN SIE NICHT WIRKLICH
ZUR VERANTWORTUNG ZIEHEN.

SIE WURDEN ALS TEIL
EINER UNTERNEHMENS-
VERSCHWÖRUNG BENUTZT,
DIE MEHRERE INTERNATIONALE
GESETZE UND VEREINBARUN-
GEN GEBROCHEN HAT.



SIE UND IHR SCHIFF SIND DER BEWEIS,
DEN WIR BENÖTIGEN, UM IHREN ARBEITGEBER
AUF FRISCHER TAT ERTAPPEN ZU KÖNNEN. ICH
SCHICKE IHNEN DIE KOORDINATEN ZU UNSEREM
STÜTZPUNKT AUF DEM MARS..

WIR SIND GUT AUSGERÜSTET, UM
MIT ALLEM FERTIG ZU WERDEN, WAS
SIE AUF IHREM SCHIFF HABEN.

ODER SIE WOLLEN
EINFACH NUR EINES DIESER
DINGER IN DIE FINGER BEKOMMEN.
DIE GEWERKSCHAFT HAT UNS VOR
IHNEN GEWARNT!

DIE GEWERKSCHAFT? DIE SPIELEN NUR
EINES IHRER KRANKEN SPIELE! MAN
KANN IHNEN NICHT TRAUEN. KOMM SIE
ZU UNS, SOLANGE NOCH ZEIT IST.

WIR WERDEN ...
DARÜBER NACHDENKEN.

Bitte neue Flugkoordinaten eingeben:

Alle Spieler stimmen ab:

- » Setzt Kurs auf den Mars-Militärstützpunkt: Nehmt **Entscheidungsplättchen D**.
 - » Setzt Kurs zur Basis der Astroarbeiter-Gewerkschaft: Nehmt **Entscheidungsplättchen E**.
 - » Das Schiff ist eine Gefahr für die Menschheit! Setzt Kurs mitten auf die Sonne: Nehmt **Entscheidungsplättchen F**.
 - » Setzt Kurs auf den Weltraum und versucht, diese Parasiten selbst zu bekämpfen: Nehmt **kein** Entscheidungsplättchen.
- Fahrt danach mit der Mission fort (gemäß den in **Ereignis 03** auf Seite 33 beschriebenen Regeln).

EREIGNIS 7

SCHIEDEWEG

MISSION 2

- » Überprüft, ob alle Triebwerke „intakt“ sind.
 - Falls mindestens 2 Triebwerke nicht „intakt“ sind, geht zu **Ende I**.
- » Alle nicht in Kälteschlaf befindlichen Charaktere sterben sofort.
- » Überprüft danach die Kontamination jedes in Kälteschlaf befindlichen Charakters (siehe Anleitung, Seite 11, Schritt 3).
 - Falls mindestens 1 Charakter diese Überprüfung nicht besteht, geht zu **Ende II**.
- » Fahrt danach wie folgt fort:
 - Falls ihr **Entscheidungsplättchen D** habt, fahrt mit **Mission 3A** fort.
 - Falls ihr **Entscheidungsplättchen E** habt, fahrt mit **Mission 3B** fort.
 - Falls ihr **Entscheidungsplättchen F** habt, geht zu **Ende I**.
 - Trifft nichts davon zu, geht zu **Ende II**.

ENDE I

FEUERBALL

I

MISSION 2

ES WAR SO SCHNELL MIT UNS VORBEI, DASS WIR DIE HITZE KAUM GESPÜRT HABEN.

- » Ihr seid alle gestorben!
- » Legt alle Charaktertafeln, Handkarten und Gegenstände zurück in die Schachtel. Eure Geschichte endet hier.
- » Oder doch nicht? Geht zu **Ende III**.

ENDE II

ÜBERRANNT

II

MISSION 2

NACH KURZER ZEIT WAREN SIE ÜBERALL. WIR HATTEN KEINE CHANCE ...

- » Ihr seid alle gestorben!
- » Legt alle Charaktertafeln, Handkarten und Gegenstände zurück in die Schachtel. Eure Geschichte endet hier.
- » Oder doch nicht? Geht zu **Ende III**.

ENDE III

WIEDERERWECKT

III

MISSION 2

- » Nehmt **Entscheidungsplättchen F**.
- » Fahrt mit **Mission 4** fort.

M I S S I O N : 3A

Die Blockade



INTRO

1

UMZINGELT

MISSION 3A

AUTONOME EMP-SPRENGKÖPFE. FREGATTEN DER HAZARD-PERRY-KLASSE. ENTERSCIFFE. DAS IST KEINE RETTUNGSMISSION!

WIR SIND NICHT EINMAL ENTtäUSCHT. ICH DENKE, WIR ALLE HABEN SO WAS EIN BISSCHEN ERWARTET. SIE HINGEGEN ...



WAS ZUR HÖLLE?!

MA'AM, DAS IST NICHT DIE ARIADNE.

HALTEN SIE MICH FÜR BLIND?



EIN LEGENDÄRES GEISTERSCHIFF, DAS DIREKT AUF SIE ZUHÄLT? DAS MUSSTE IHNEN ZU DENKEN GEBEN. VIELLEICHT HABEN WIR NOCH EINE CHANCE, ZURÜCKZUSPRINGEN UND -



SIE GRILLEN UNSERE SYSTEME! WIR MÜSSEN SOFORT VON HIER WEG!

» Falls ihr **Entscheidungsplättchen B** habt, geht zu **Intro 2**. Geht andernfalls zu **Intro 3**.

INTRO

2

MÖRDER

MISSION 3A



DIE CREW, DIE FÜR DAS BLUTBAD AUF SEDNA VERANTWÖRTLICH IST, WIRD SOEBEN FESTGENOMMEN. HABEN SIE IHR ETWAS ZU SAGEN?

MÖRDER! HOFFENTLICH SCHMORT IHR ALLE IN -

LAUT UNSEREN QUELLEN WURDE DAS MILITÄR ANGEWIESEN, MIT ÄUßERSTER HÄRTE VORZUGEHEN.

» Geht zum Missionsaufbau auf S. 42.

INTRO

3

OPFER

MISSION 3A



DAS IST EINE VERSCHWÖRUNG!

DIE WOLLTEN, DASS DIE CREW „VERSCHWINDET“, GENAU WIE DIE CREWS DAVOR!

DIE CREW, DIE FÜR DAS BLUTBAD AUF SEDNA VERANTWÖRTLICH IST, WIRD SOEBEN FESTGENOMMEN. HABEN SIE IHR ETWAS ZU SAGEN?

ES SIND SCHON VIELE SCHIFFE VOLLER AKTIVISTEN UND DEMONSTRANTEN IM ORBIT, UM WEITERES BLUTVERGIEßEN ZU VERHINDERN.

» Geht zum Missionsaufbau auf S. 42.

M I S S I O N : 3B

Der Freund von einem anderen Schiff

INTRO

1

NETTE BEGRÜßUNG

MISSION 3B

TEURE AUSTRÜSTUNG. EIN FORSCHUNGSGELÄNDE VON DER GRÖßE EINES MONDES. EMP-WAFFEN. EINS IST KLAR: DIE TYPEN SIND NICHT, WAS SIE VORGEBEN ZU SEIN.

HIER SPRICHT „EIN FREUND VON EINEM ANDEREN SCHIFF“.

SIE HABEN UNS ANGELOGEN!

UNTERBRECHEN SIE MICH NICHT. SIE HATTEN EINE FRACHT VON EXTREMER WICHTIGKEIT GELADEN. ES GAB ... KOMPLIKATIONEN.

SIE WAREN VERWIRRT, VERSCHOLLEN UND DAS MILITÄR SAB IHNEN IM NACKEN. WIR MUSSTEN SIE IRGENDWIE IN DIE ... RICHTIGE RICHTUNG LENKEN.

EIN TEAM VON KI-PSYCHOLOGEN HAT FESTGESTELLT, DASS DER „GEWERKSCHAFTS-INFORMANT“ DER EFFEKTIVSTE WEG WÄRE. UND HIER SIND SIE ...

APROPOS, WO IST MEINE ARIADNE?

DAS ERFAHREN SIE ERST, WENN SIE UNSERE SICHERHEIT GARANTIEREN.

ICH BITTE SIE ... SIE SIND UNSERE ANGESTELLTEN! SIE WERDEN SICH BALD AN ALLES ERINNERN.

ODER DAS IST NUR WIEDER EIN TRICK VON IHREN „KI-PSYCHOLOGEN“!

NUN DANN ... SIE LASSEN MIR KEINE ANDERE WAHL.

» Fügt dem Kampagnenvorrat **1 Hinweis** hinzu.

» Falls ihr **Entscheidungsplättchen B** habt, geht zu **Intro 2**. Geht andernfalls zum **Missionsaufbau** auf Seite 42.

INTRO

2

TAG DER ABRECHNUNG

MISSION 3B

WISSEN SIE ... SIE HABEN MÄCHTIG CHAOS AUF SEDNA GESTIFTET. WIR KÖNNEN SKRUPELLOSE MITARBEITER WIE SIE NICHT ALLES ZERSTÖREN LASSEN.

FEUER FREI. WIR BRAUCHEN SIE NICHT, SOLANGE WIR AM ENDE DAS SCHIFF HABEN.

JA, SIR!

» Geht zum **Missionsaufbau** auf Seite 42.

MISSION 3A/3B AUFBAU

WICHTIG: Die Nemesis (also der Spielplan) verbleibt in genau dem Zustand, in dem sie zum Ende der vorherigen Mission gewesen ist. Zudem übernimmt jeder Charakter seine Gegenstände, Handkarten, Statusmarker und Wunden aus der vorherigen Mission!

EURE AUFGABE

1. Euer Antriebssystem wurde durch EMP-Beschuss lahmgelegt. Ihr müsst in die Triebwerkskontrolle gelangen, um es zu reaktivieren.
2. Bleibt am Leben und führt einen Sprung aus.

MISSIONSÜBERBLICK

Diese Mission verwendet den kooperativen Modus mit folgenden Änderungen:

- Es kann sich ein feindliches Enterkommando an Bord befinden und das Schiff wird möglicherweise beschossen.
- Das Schiff ist bereits teilweise erkundet.
- In manchen Runden führen elektromagnetische Impulse zu einem Systemausfall.
- Die Xeno-Bedrohung ist sehr hoch.

MISSIONSVORBEREITUNG

1. Verwendet den unveränderten Nemesis-Spielplan aus Mission 2. Verschiebt keine Räume und deckt keine Räume auf. Jeder Charakter übernimmt seine Gegenstände, Handkarten, Statusmarker und Wunden aus der vorherigen Mission in diese Mission.
2. Bestimmt erneut den Zustand jedes Triebwerks zufällig (siehe Schritt 8 der Spielvorbereitung).
3. Lasst alle Fehlfunktions- und Feuermarker auf dem Spielplan liegen.
4. Entfernt alle Xeno-Figuren, Geräuschmarker und Leichenplättchen vom Spielplan.
5. Legt die Plättchen **Ereignis 08** und **Beim Betreten** auf den unerkundeten Raum mit der **höchsten** Raumnummer. Falls es keinen unerkundeten Raum mehr gibt, legt sie stattdessen auf Raum **015**.
6. Legt die Plättchen **Ereignis 06** und **Beim Betreten** in die Triebwerkskontrolle.
7. Stellt alle Charakterfiguren in das Kryonatorium.
8. Setzt den Zeitmarker auf Feld 15 der Zeitleiste. Rückt ihn sofort um 1 Feld pro Spieler vor (in einer Partie zu viert beginnt er z. B. auf Feld 11).
9. Legt **Ereignisplättchen 07** auf Feld 9 der Zeitleiste. Handelt es ab, sobald der Zeitmarker dieses Feld erreicht.
10. Setzt Munitions-/Schadensmarker auf die Felder 12, 10, 8, 6 und 4 der Zeitleiste. In diesen Runden wird die Nemesis von elektromagnetischen Impulsen getroffen:
 - Es können keine Raumaktionen ausgeführt werden.
 - Energiewaffen funktionieren nicht und können nicht verwendet werden.
11. Die Xeno-Tafel samt Xeno-Schwächen sowie der Ereignisstapel werden unverändert aus der vorherigen Mission übernommen. Legt **3 Ei-Plättchen** auf die Xeno-Tafel.

12. Legt die folgenden Xeno-Plättchen in den Xeno-Beutel:

- 3× Larve
- 3× Jäger, +1 pro Spieler
- 2× Kriecher
- 1× Brutbestie
- 1× Königin
- 1× Leer

13. **Nur falls ihr Entscheidungsplättchen B habt: WEITERE KONSEQUENZEN**

Legt die **Ereignisplättchen 01, 02, 03, 04** und **05** in den Xeno-Beutel.

Hinweis: Diese Plättchen führen zum gleichen Story-Ereignis, das durchaus mehrfach stattfinden kann!

DIE MISSION ABSCHLIESSEN

- Die Mission endet, sobald das ein Ereignis angibt.

LOS GEHT'S

Beginnt die Mission.

EREIGNIS 1-5

MIT VOLLER HÄRTE

MISSION 3

WIR WISSEN NICHT, OB ES WEGEN SEDNA ODER DER FEINDLICHEN LEBENSFORM AN BORD IST ...

... ABER SIE HABEN WOHL NICHT VOR, UNS LEBENDIG GEFANGEN ZU NEHMEN.

- » Legt einen Fehlfunktionsmarker in den erkundeten Raum mit der niedrigsten Nummer, der noch keinen hat.
- » Jeder Charakter in diesem Raum erleidet 1 Schwere Wunde, es sei denn, er legt eine Unterbrechen-Karte ab.
- » Entfernt dieses Ereignisplättchen aus dem Spiel und fährt mit der Mission fort.

EREIGNIS 6

IMPROVISATION

MISSION 3

DIE GUTE NACHRICHT IST: IN DER TRIEBWERKSKONTROLLE GIBT ES EINEN ANSCHLUSS ZUR MANUELLEN ÜBERBRÜCKUNG.

DIE SCHLECHTE NACHRICHT IST: DAFÜR MÜSSEN WIR DREI EMP-ABGESCHIRMTE KABEL DURCH'S GANZE, BEFALLENE SCHIFF VERLEGEN. UNTER SCHWEREM BESCHUSS.

Fortan kann jeder Charakter als freie Aktion ein Kabelplättchen in seinem Raum platzieren, falls dieser Raum weder einen Feuer- noch einen Fehlfunktionsmarker enthält.

NEUE AUFGABE:

- » Bildet eine durchgängige Kette von Kabelplättchen, die von der Triebwerkskontrolle zu allen drei Triebwerken führt (von denen mindestens zwei „intakt“ sein müssen).

SONDERREGELN:

- » Immer wenn ein Feuer- oder Fehlfunktionsmarker in einem Raum platziert wird, werden alle Kabelplättchen dort abgelegt.
- » Legt die Plättchen **Ereignis 10** und **Story-Auslöser** in die Triebwerkskontrolle. Geht zu **Ereignis 10**, sobald die durchgängige Kette von Kabelplättchen vollendet ist UND sich mindestens 1 Charakter in der Triebwerkskontrolle befindet.

EREIGNIS 7

GEENTERT

MISSION 3

OK, JUNGS. DIE MISSION LAUTET: „SUCHEN UND ZERSTÖREN“

DIE VERDÄCHTIGEN ODER DIE AUßER-IRDISCHEN, SIR?

ALLES, WAS SICH BEWEGT.

DAS GANZE VERDAMMTE SCHIFF BEWEGT SICH!

Legt ein Marine-Squad-Plättchen ins Cockpit. Das ist das Enterkommando.

- » Am Ende jeder Runde, nach der Ereignisphase, bewegt sich das Enterkommando um 1 Raum in Richtung des nächstgelegenen Charakters oder Xenos. Gibt es mehrere Möglichkeiten, entscheidet der Startspieler.
- » Sobald das Enterkommando einen Raum mit einem Charakter betritt, erleidet dieser Charakter 1 Schwere Wunde und muss sich in einen benachbarten Raum bewegen und eine Geräuschprobe ausführen.
- » Sobald das Enterkommando einen Raum mit einem Xenos betritt (oder umgekehrt), geht zu **Ereignis 09**.
- » Das Enterkommando ignoriert Feuer, Fehlfunktionen, geschlossene Türen und den Dekompressionsvorgang.



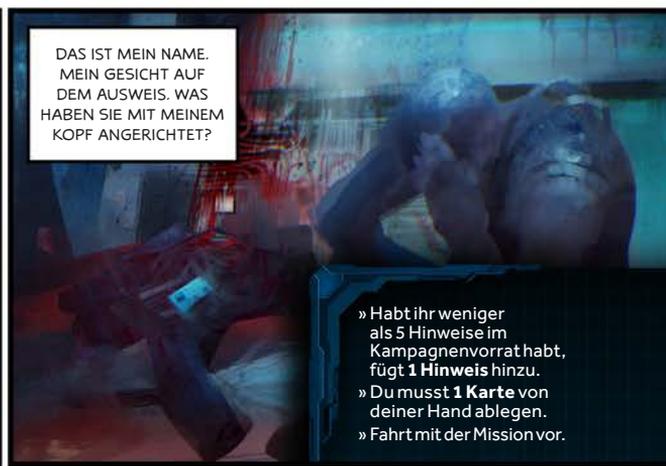
SEITDEM ICH AN BORD DIESES SCHIFFES BIN, HABE ICH DAS ERDRÜCKENDE GEFÜHL, DAS ALLES SCHON MAL GESEHEN ZU HABEN.

EREIGNIS 8

DÉJÀ-VU MISSION 3

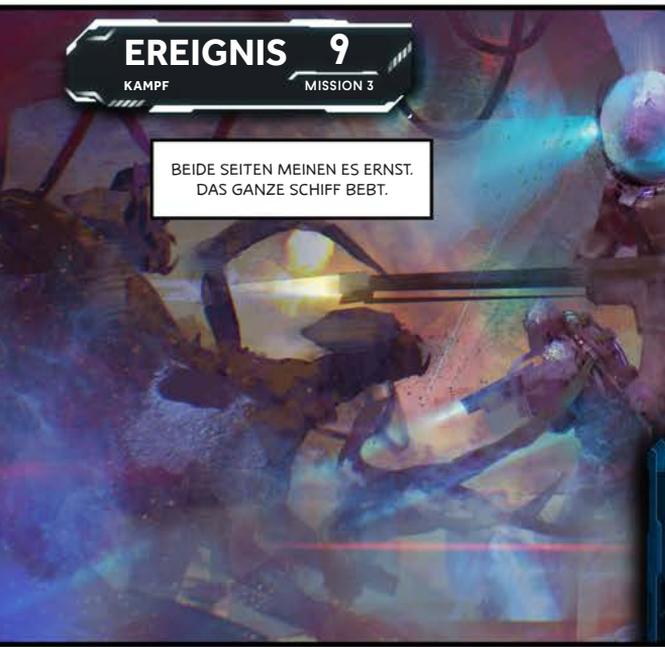


JETZT BIN ICH MIR SICHER, DASS ICH HIER SCHON MAL GEWESEN BIN.



DAS IST MEIN NAME. MEIN GESICHT AUF DEM AUSWEIS. WAS HABEN SIE MIT MEINEM KOPF ANGERICHTET?

- » Habt ihr weniger als 5 Hinweise im Kampagnenvorrat habt, fügt **1 Hinweis** hinzu.
- » Du musst **1 Karte** von deiner Hand ablegen.
- » Fahrt mit der Mission vor.



EREIGNIS 9

KAMPF MISSION 3

BEIDE SEITEN MEINEN ES ERNST. DAS GANZE SCHIFF BEBT.

DAS WÜRD E MIR NORMALERWEISE SORGEN BEREITEN, ABER ALL DER AUFRUHR SCHEINT DIE VIECHER ZUM KAMPF ZU LOCKEN. GUT FÜR UNS.

- » Entfernt alle Geräuschmarker vom Spielplan.
- » Platziert einen Geräuschmarker in jedem Korridor, der mit dem Raum verbunden ist, in dem sich das Enterkommando befindet.
- » Falls das Enterkommando mit einer Brutbestie oder der Königin in Kampfst, entfernt das Enterkommando vom Spielplan. Andernfalls entfernt den Xenomorph vom Spielplan.
- » Fahrt mit der Mission fort.



EREIGNIS 10

SCHEIDEWEG MISSION 3

- Ihr seid bereit zum Sprung!**
- » Ihr könnt jederzeit abstimmen, zu springen. Falls es keine Mehrheit gibt, hat der aktuelle Startspieler das letzte Wort.
- » Sobald ihr springt, geht zu **Ende I**.
- » Jeder Charakter, der sich nicht im Kryonatorium befindet, wenn das Schiff springt, stirbt.
- » Fahrt mit der Mission fort, bis ihr springt.

ENDE I

BERÜHMTELETZTEWORTE MISSION 3

ALLES IST BEREIT!
AB IN EURE SCHLAF-
KAPSELN, LEUTE.



MOMENT NOCH.
WIR MÜSSEN NOCH
WAS ERLEDIGEN.

ICH HAB DIE ÜBRIGEN
SCHIFFSPROTOKOLLE
ZUSAMMENGESTELLT. WIR
MÜSSEN SIE RUNTER
SENDEN.

DU MACHST WITZE, ODER?
WIR WISSEN NICHT MAL, OB
DER ÜBERTRAGUNGSRAUM
FUNKTIONSFÄHIG IST.

SIE HAT RECHT.
WIR HABEN KEINE
ZEIT DAFÜR!

HALT! WENN WIR
JETZT STERBEN, WAR
ALLES UMSONST. DIE LEUTE
VERDIENEN ES, VON DIESEN
DINGERN ZU ERFAHREN.
VON DER NEMESIS.

Alle Spieler stimmen ab:

- » 1) Springt sofort: Geht zu **Ende III**.
- » 2) Verzögert den Sprung, um ein Signal abzusetzen: Legt das Plättchen **Sonderobjekt** in den Übertragungsraum, falls er bereits erkundet ist, oder andernfalls in das Cockpit. Um zu gewinnen, müsst ihr in diesen Raum gelangen, sicherstellen, dass er funktionsfähig ist, und mittels der Raumaktion ein Signal absetzen.
- » Falls ihr Option 2 gewählt habt, könnt ihr jederzeit erneut abstimmen, um sofort zu springen.
- » Falls ihr springt, **bevor** ihr ein Signal abgesetzt habt, geht zu **Ende III**.
- » Falls ihr springt, **nachdem** ihr ein Signal abgesetzt habt, geht zu **Ende II**.
- » Egal wann ihr springt, jeder Charakter, der sich beim Sprung nicht im Kryonatorium befindet, stirbt.

[...] JETZT WISSEN SIE ALLES. DER
WELTRAUM IST NICHT SICHER. ALLE
VERMISSTEN CREWS SIND TOT, GENAU SO WIE
DIE DER NEMESIS. DIE WISSEN DAS SCHON
SEIT MINDESTENS 10 JAHREN.

EREIGNIS II

DIE ÜBERTRAGUNG MISSION 3

DIESE SCHWEINE!
DAS IST 'NE MENGE ZU
VERDAUEN, ODER?

NICHT NUR DAS ... ICH KENNE DIE
CREW! WIR SIND FRÜHER GEMEINSAM
GEFLOGEN, BEVOR SIE VOR ETWA 10
JAHREN VERSCHWUNDEN IST.

- » Nehmt **Entscheidungsplättchen G**.
- » Geht zu **Ende III**.



SIE WISSEN, DASS WIR GLEICH SPRINGEN.

UND SIE HASSEN ES, ZU VERLIEREN. LIEBER WÜRDEN SIE EINE ATOMARE EXPLOSION UND DAMIT MILLIARDEN SEELEN ALS KOLLATERALSCHÄDEN RISKIEREN. SIE SIND KEINEN DEUT BESSER ALS DIE WESEN, DIE UNS VERFOLGEN.

ENDE III
ALLEBEREIT ZUM SPRUNG MISSION 3



ALLES GRÜN. ABSPRUNG IN DREI. ZWO. EINS. JETZT!



WIR KONNTEN NICHT EINMAL MEHR HERAUSFINDEN, WAS SCHIEFGELAUFEN WAR. WAREN DIE KAMPFSCHÄDEN ZU GROß?

WAR DIE VERBINDUNG DOCH FEHLERHAFT? ODER HATTE DER SPRUNGANTRIEB ENDGÜLTIG DEN GEIST AUFGEGEBEN?



EIN LETZTER MOMENT DES SCHRECKENS.



UND DANN WAREN WIR TOT.



» Alle Charaktere sind tot.
» Fahrt mit Mission 4 fort.

M I S S I O N : 4

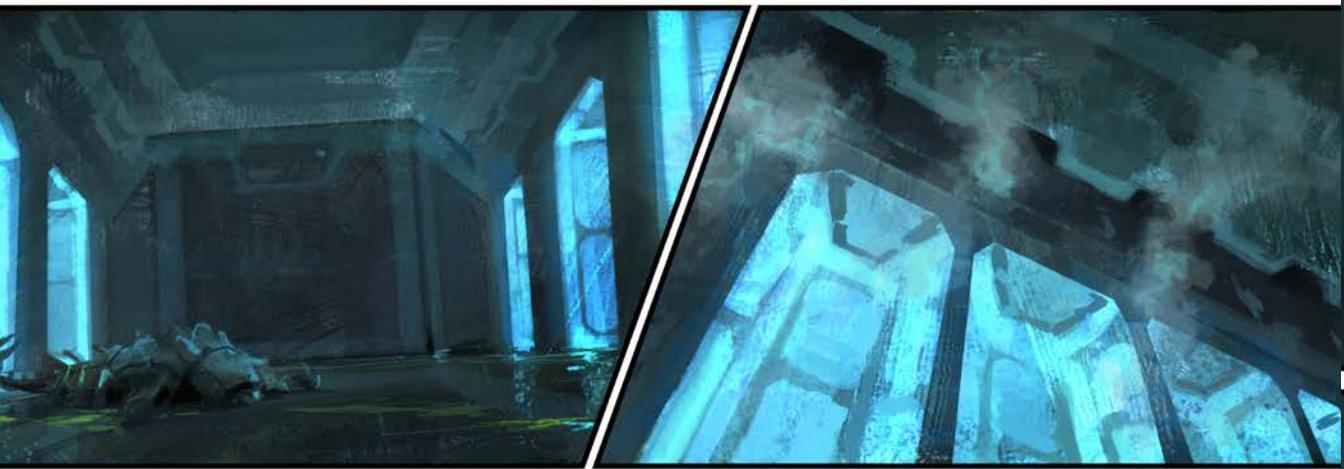
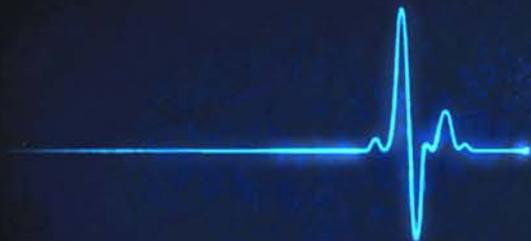
Post Mortem

INTRO

1

ZURÜCK AUF ANFANG

MISSION 4



VON DEN TOTEN
AUFZUERSTEHEN, IST
NICHT SO EINFACH.



EURE LETZTEN MOMENTE KLINGELN EUCH
IMMER NOCH IN DEN OHREN WIE EIN ECHO.
DIE PHANTOMSCHMERZEN SCHLAGEN
ZU WIE EIN PRESSLUFTHAMMER.



DROHNENTEAMS
A UND B VERLOREN!
INITIIERE NOTFALLPROTOKOLL:
MISSIONSABBRUCH.

Zählt eure Hinweise im Kampagnenvorrat.
» Zieht davon 3 ab, falls ihr **Entscheidungsplättchen F** HABT.
» Zieht davon 1 ab, falls ihr **Entscheidungsplättchen G** NICHT HABT.
» Ist das Ergebnis 2 oder weniger: Geht zu **Intro II**.
» Ist das Ergebnis 3 oder mehr: Geht zu **Intro III**.



INTRO

NERVEN VERLOREN

2

MISSION 4

WIR SIND WIEDER DA, WO ALLES ANGEFANGEN HAT. WIR SIND WÜTEND, VERWIRRT. KEINER HAT AUCH NUR DIE LEISESTE AHNUNG, WAS HIER PASSIERT.

UNSERE NERVEN
LIEGEN BLANK.

WIR MÜSSEN HERAUSFINDEN,
WAS HIER LOS IST, BEVOR
WIR UNS GEGENSEITIG
IN STÜCKE REIßEN.



» Nehmt **Entscheidungsplättchen H**.
» Fahrt mit dem Missionsaufbau auf S. 52 fort.



INTRO

NERVEN BEWAHRT

3

MISSION 4

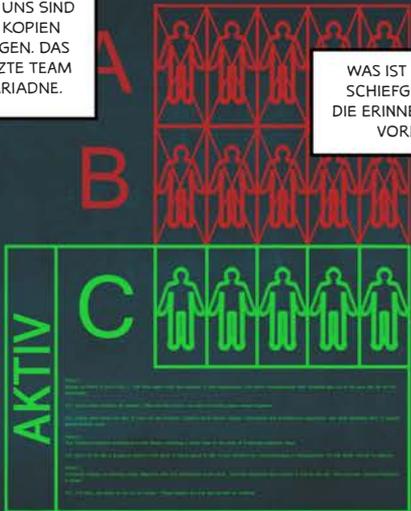
WIR SIND WIEDER DA, WO ALLES ANGEFANGEN HAT! NACH DEM ERSTEN SCHOCK KÖNNEN WIR UNS JEDOCH ALLES ZUSAMMENREIMEN.

ES GAB JEDEN VON UNS DREI MAL AUF DER ARIADNE. ORGANISCHE KOPIEN, BIS AUF'S LETZTE HAAR GLEICH. BEEINDRUCKEND - UND UNGEHEUER KOSTSPIELIG. WIR WAREN DEFINITIV KEINE NORMALE CREW.



JEDER VON UNS HAT EINEN QUANTEN-
UPLINK IM SCHÄDEL. ER KANN UNSER
BEWUSSTSEIN IN NANOSEKUNDEN IN
UNSERE ANDERE „DROHNE“ SENDEN,
KURZ BEVOR WIR STERBEN.

VERDAMMT, UNS SIND
WOHL DIE KOPIEN
AUSGEGANGEN. DAS
IST DAS LETZTE TEAM
AUF DER ARIADNE.



WAS IST BEIM ERSTEN TEAM
SCHIEFGEAUFEN? WO SIND
DIE ERINNERUNGEN AN UNSERE
VORHERIGEN TODE?

UND WAS ZUR HÖLLE MACHEN
WIR AN BORD DIESES
SCHIFFES? HOFFENTLICH HABEN
WIR GENUG ZEIT, UM DIE
ANTWORTEN ZU FINDEN.



» Fahrt mit dem Missionsaufbau auf S. 52 fort.

MISSION 4 AUFBAU

WICHTIG: Alle Charaktere sind in der vorherigen Mission gestorben. Jeder Spieler bereitet seine vorherige Charaktertafel neu vor, setzt seinen Aktionsstapel zurück und verliert jegliche Gegenstände, Statusmarker und Wunden.

PILOTIN: Ich will den Moment ja nicht verderben, aber wir sind hier immer noch irgendwie am Arsch.

CAPTAIN: Gibt es nichts, was wir tun können, um dieses Schiff zu bewegen?

PILOTIN: Ich fürchte, nein. Der Sprungantrieb ist nicht mehr zu reparieren.

WISSENSCHAFTLER: Und das ist nicht unsere einzige Sorge! Der Virus, den sie beim Hacken unserer Systeme auf Sedna eingespielt haben, ist immer noch vorhanden. Dieses Schiff könnte versuchen, uns zu töten, und sowohl das Cockpit als auch die Rettungskapseln sind nicht funktionsfähig.

CAPTAIN: Gibt es eine Möglichkeit, das zu beheben?

WISSENSCHAFTLER: Ein vollständiger Neustart mit Systemwiederherstellung sollte helfen.

PILOTIN: Mit dem Hauptschalter im Generatorraum. Genau.

SOLDAT: Ich würde mich beeilen, wenn ich du wäre. Sie suchen vielleicht noch nach diesem Schiff.

EURE AUFGABEN

1. Falls die Crew verwirrt ist (ihr habt **Entscheidungsplättchen H**), überprüft die medizinischen Aufzeichnungen in der Chirurgie, um das Mysterium eurer Wiederbelebung zu lüften.
2. Startet die Systeme der Ariadne mit dem Hauptschalter im Generatorraum neu.
3. Findet einen Weg zu entkommen.

MISSIONSÜBERBLICK

Diese Mission verwendet den kooperativen Modus mit folgenden Änderungen:

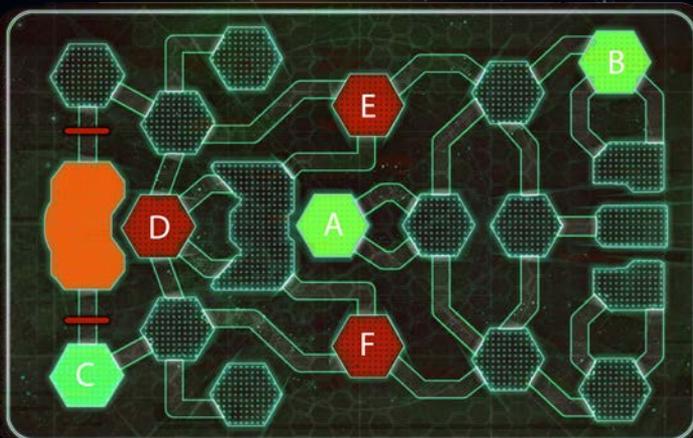
- Die Triebwerke sind völlig zerstört. Das Schiff wird nirgendwohin fliegen ...
- Eines der Erkundungsplättchen löst ein besonderes Ereignis aus (statt seinen normalen Effekt).
- Die Xenos-Bedrohung ist SEHR hoch.
- Eure Entscheidungen haben einen sehr großen Einfluss auf den Epilog der Geschichte.

MISSIONSVORBEREITUNG

1. Jeder Charakter beginnt mit dem gleichen Charakter wie in der vorherigen Mission, allerdings komplett neu vorbereitet. Jegliche Gegenstände, Statusmarker und Wunden werden abgelegt. Die Aktionsstapel werden zurückgesetzt.
2. Legt den Spielplan mit der alternativen Seite nach oben in die Tischmitte. Das ist die Ariadne. Platziert keine Triebwerksplättchen, eure Triebwerke sind völlig hinüber!
3. Legt folgende Raumteile aufgedeckt aus: Generatorraum auf Feld **011 (A)**, Luftschleusensteuerung auf Feld **017 (B)** und Chirurgie auf Feld **003 (C)**.
4. **Falls ihr Entscheidungsplättchen H HABT:** Legt die Plättchen **Ereignis 02** und **Bei Verwendung** in die Chirurgie. **Falls NICHT:** Legt die Plättchen **Ereignis 06** und **Bei Verwendung** in den Generatorraum.
5. Stellt in jedem Korridor, der mit dem Cockpit verbunden ist, eine geschlossene Tür. Legt außerdem ein Plättchen **Story-Auslöser** ins Cockpit. Das Cockpit ist **nicht zugänglich** und die dorthin führenden Türen können **nicht geöffnet** werden, bis ein Ereignis etwas anderes besagt.

6. Legt das Raumteil **Lukensteuerung** zurück in die Schachtel (es wird nicht benötigt). Bereitet die übrigen Räume und Rettungskapseln gemäß den Standardregeln vor (Schritte 2, 3 und 7 der Spielvorbereitung in der Anleitung).
7. Legt ein Erkundungsplättchen auf jeden **nicht erkundeten** Raum.
***Wichtig:** In dieser Mission wird Ereignis 03 durch das Erkundungsplättchen „Tür“ ausgelöst. Immer wenn ihr ein solches Erkundungsplättchen aufdeckt, stellt den Suchzähler ein und geht zu Ereignis 03.*
8. Stellt alle Charaktere ins Kryonatorium.
9. Bereitet die Xeno-Tafel gemäß den Standardregeln vor (Schritt 9 der Spielvorbereitung). Legt allerdings **nur 1 Ei-Plättchen** auf die Xeno-Tafel.
10. Legt die folgenden Xeno-Plättchen in den Xeno-Beutel:
 - 2× Larve
 - 4× Jäger
 - 1× Kriecher
 - 1× Brutbestie
 - 1× Leer
11. Die Xenos sind auf dem Weg ins Kryonatorium! Stellt einen Jäger auf Feld **005 (D)**. Stellt bei mindestens 3 Spielern einen weiteren Jäger auf Feld **010 (E)** und bei 5 Spielern noch einen weiteren Jäger auf Feld **012 (F)**.
12. Legt die Ereigniskarte **Abschuss einer Rettungskapsel** zurück in die Schachtel und mischt die übrigen Ereigniskarten zum Ereignisstapel.
13. Setzt den Zeitmarker auf Feld 15 der Zeitleiste.
14. **Nur falls ihr Entscheidungsplättchen B NICHT HABT: KAMPFSCHÄDEN**
Die Ariadne hat bei eurer knappen Flucht vom Sedna-Außenposten einige Schäden davongetragen! Legt je einen Fehlfunktionsmarker auf die Raumteile auf den Feldern **004** und **006**.
Nur falls ihr Entscheidungsplättchen C HABT: SCHWERE KAMPFSCHÄDEN
Die Schäden am Schiff sind groß! Zusätzlich zu oben gilt: Legt je einen Fehlfunktionsmarker auf die Raumteile auf den Feldern **014** und **016**.

SCHEMATISCHER AUFBAU DES SCHIFFES



DIE MISSION ABSCHLIESSEN

- Die Mission endet, sobald das ein Ereignis angibt.

LOS GEHT'S

Beginnt die Mission gemäß den Standardregeln und spielt, bis ein Ereignis ausgelöst wird. Schaut dann hier im Comic nach, was bei diesem Ereignis passiert.



EINGEHENDE
TACHYON-WELLE ENTDECKT.
SIGNATUR: TIEFENFELD-SENSOR DER
MILITÄRQUALITÄT TC-07.

EREIGNIS 1

TIEFENSCAN

MISSION 4

GAR NICHT GUT ... SELBST
NACH DER ZERSTÖRUNG
DER NEMESIS SUCHEN SIE
NOCH NACH UNSEREM
ERSTEN SCHIFF.



TACHYONEN
SIND SCHNELLER
ALS LICHT. WIR
HABEN ALSO NUR
WENIG ZEIT.

ZIEL GEORTET, MA'AM!



ZEIG DEN ABFANGKURS.
COMPUTER! WIE IST UNSERE
GESCHÄTZTE ANKUNFTSZEIT?

BERECNE ...
AKTUELLE
ANKUNFTSZEIT:
T+25 MINUTEN.

» Legt **Ereignisplättchen 05** auf Feld 14
der Zeitleiste und **Ereignisplättchen 08**
auf das letzte Feld der Zeitleiste.

» Fahrt mit der Mission fort.

EREIGNIS 2

AUFHOLEN

MISSION 4



DIE MEDIZINISCHEN AUFZEICHNUNGEN
SIND EINDEUTIG.



UNSERE KÖRPER SIND NUR ENTBEHRICHE
DROHNEN, DIE SICH BEIM TOD VIA
SOFORTIGEM QUANTEN-UPLINK MIT EINEM
ANDEREN KÖRPER SYNCHRONISIEREN.

DESWEGEN SIND WIR HIER
AUFGEWACHT, NACHDEM
WIR AUF DER NEMESIS
GESTORBEN SIND.

WIR SIND DAS DRITTE DROHNENTEAM AUF
DIESEM SCHIFF. DAS ZWEITE STARB AUF DER
NEMESIS. WAS IST MIT DEM ERSTEN? VIELLEICHT
ERFAHREN WIR MEHR AUF DER BRÜCKE.

LEIDER IST SIE IMMER
NOCH ABGERIEGELT.

» Legt die Plättchen **Ereignis 06** und **Bei
Verwendung** in den Generatorraum.

Neue Aufgabe:

» Verwendet den Generatorraum, um alle
Systeme der Ariadne neuzustarten.

EREIGNIS 3

ISOLIERT

MISSION 4

DER VIRUS, DER UNSERE SYSTEME AUF SEDNA INFIZIERT HAT, MUSS IMMER NOCH AKTIV SEIN.

WIR SOLLTEN DEM SCHIFF NICHT ZU SEHR VERTRAUEN.

- » Schließt alle Türen, die aus diesem Raum führen.
- » Legt einen **Munitions-/Schadensmarker** neben den Charakter, um anzuzeigen, dass diesem Raum die Luft entzogen wird.
- » Der Marker wird zu Beginn seines nächsten **Zuges** entfernt.
- » Nachdem der Marker entfernt worden ist, erleidet der gefangene Charakter zu Beginn jedes seiner folgenden Züge 1 Leichte Wunde.
- » Der Effekt endet, sobald eine Tür, die zu diesem Raum führt, geöffnet wird.

EREIGNIS 4

OPERATION THESEUS

MISSION 4

DANACH HABEN WIR ZWAR GESUCHT ...

... ABER FINDEN WOLLTEN WIR ES NICHT WIRKLICH.



ALLES HAT VOR 10 JAHREN ANGEFANGEN ...



DIE NEMESIS VERSCHWAND AM RAND DER OORTSCHEN WOLKE, WIE VIELE SCHIFFE VOR IHR.



DOCH DIESES MAL ÜBERLEBTE DIE CREW.

SIE WURDE IM GEHEIMEN VON IHREN ARBEITGEBERN GEBORGEN.



SIE WUSSTEN ZU VIEL, UM JEMALS WIEDER FREIGELASSEN ZU WERDEN. ABER IHRE ERFAHRUNGEN WAREN ZU WICHTIG, UM SIE ZU TÖTEN.



STATTDESSEN LIEB MAN SIE SPEZIELLE, LEBENSBLANGE VERTRÄGE UNTERZEICHNEN.



ALS EINZIGES TEAM, DAS JEMALS EINE BEGEGNUNG MIT DEN XENOS ÜBERLEBT HATTE ...

... WURDEN SIE ZUR SPEERSPITZE EINES NEUEN, GEHEIMEN FORSCHUNGSPROJEKTS.



DIE ERKENNTNISSE WAREN ERSTAUNLICH: DIE XENOS SIND MEHR ALS EINFACHE RAUBTIERE AUS DEM ALL.

DIESE KOMPLEXEN, MULTI-DIMENSIONALEN WESEN ENTSTEHEN **GANZ WOANDERS.**

SOBALD IHRE KÖRPER AUSGEBILDET SIND, ERREICHEN SIE UNSERE WELT DANK EINES MYSTERIÖSEN TRANS-DIMENSIONALEN HÄUTUNGSPROZESSES.



SCHON BALD ENTDRECKTEN DIE FORSCHER, WIE MAN DAS ÖFFNEN DER DIMENSIONSPORTALE FORCIEREN KANN: INDEM MAN DEN STOFFWECHSEL DER KREATUREN MITHILFE VON SYNTHETISCHEN PHEROMONEN TÄUSCHT.



DIE ERSTEN SCHRITTE WAREN **HART.**

DIE ERFORSCHUNG DER HEIMATWELT DER XENOS BEGANN ...



SCHLIEßLICH WAR ES SOWEIT, DASS EIN ELITE-AUFKLÄRUNGSTEAM DIE ERSTEN SCHRITTE AUF DIE ANDERE SEITE WAGTE UND EINEN FORSCHUNGS-AUßENPOSTEN ERRICHTETE.



DAS BENÖTIGTE PORTAL WAR ZU GROß, UM DAS EXPERIMENT IN DER NÄHE VON BEWOHNTE GEBIETEN DURCHZUFÜHREN, OHNE SIE ZU GEFÄHRDEN.

DAS UNTERNEHMEN WOLLTE SICH NICHT DAFÜR VERANTWORTLICH ZEIGEN MÜSSEN, FALLS ETWAS SCHIEFGINGE. EIN ALTES ABBAUSCHIFF, DIE *ARIADNE*, WURDE MIT EINEM GEHEIMLABOR UMGERÜSTET UND AN DEN RAND DES SONNENSYSTEMS ENTSCHDET.



FÜR DEN FALL, DASS DIE MISSION ABGEFANGEN WÜRD, WURDEN DIE NICHT NOTWENDIGEN ERINNERUNGEN DER CREW UNTERDRÜCKT.

JEDES CREWMITGLIED BEKAM ZWEI BACKUP-DROHNEN - IHRE ERINNERUNGEN WERDEN IM TODESFALL SYNCHRONISIERT. DER AUFBAU DES SCHIFFES ERLAUBTE ES DEM TEAM, SEINE MISSION ZU WIEDERHOLEN ODER IM FALLE EINES KRITISCHEN FEHLSCHLAGS ABZUBRECHEN.



DANN KAM ES ZUM KRITISCHEN FEHLSCHLAG.

DIE KÖRPER DER CREWMITGLIEDER, VERSCHOLLEN IN EINER ANDEREN DIMENSION, SYNCHRONISIERTEN SICH NICHT.

DER ZENTRALRECHNER WAR BESCHÄDIGT UND KONNTE DIE SITUATION NICHT UNTER KONTROLLE BRINGEN. ZWAR WACHTE EINE BACKUP-CREW AUF, DOCH OHNE VOLLSTÄNDIGE SYNCHRONISATION ERINNERTE SIE SICH NUR AN DIE OFFIZIELLE, VORGETÄUSCHTE MISSION.



SIE ERREICHTEN SEDNA UND HIELTEN SICH FÜR EIN NORMALES TEAM VON PLÜNDEREREN. DAS MILITÄR AHNTE JEDOCH ETWAS UND VERSUCHTE, DAS SCHIFF ABZURIEGELN.

ERFOLGLOS.



VON MENSCHEN UND BESTIEN GEJAGT, ERWACHTE EINE LANG VERGESSENE ERINNERUNG IN EINEM DER CREWMITGLIEDER. SO LANDETE DIE CREW AUF DER LETZTEN RUHESTÄTTE, IHREM ALTEN SCHIFF, *DER NEMESIS*.

DER REST IST GESCHICHTE.

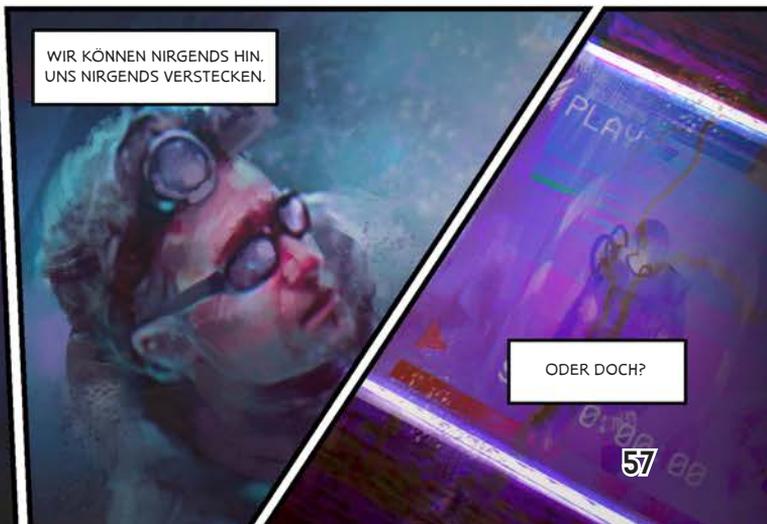


OBWOHL WIR DIESEN TEIL DER GESCHICHTE BEREITS KENNEN, BRAUCHEN WIR EINEN MOMENT, UM ALLES ZU VERARBEITEN.

WIR HABEN DIE GANZE ZEIT ÜBER FÜR *SUNDROP* GEARBEITET! DAS BLUTBAD AUF SEDNA PASSIERTE NUR **WEGEN UNS!** WIR WERDEN VON **JEDEM** GEJAGT UND HABEN **KEINEN** ZUFLUCHTSORT.



DIE *ARIADNE* IST ZU BESCHÄDIGT, UM IRGENDWOHIN ZU FLIEGEN. DIE RETTUNGSKAPSELN BRINGEN UNS AUCH NICHT WEIT, BEVOR UNS DIE ABFANGJÄGER ERREICHEN.



WIR KÖNNEN NIRGENDS HIN. UNS NIRGENDS VERSTECKEN.

ODER DOCH?



DAS GEHEIME THESEUSMODUL IST IMMER NOCH IRGENDWO IN UNSEREM SCHIFF UND WIR HABEN IMMER NOCH DIE AUSRÜSTUNG, UM DIE X-DIMENSION ZU BETRETEN.

LAUT DEN DATEN HERRSCHT IM XENO-UNIVERSUM EINE EXTREME ZEIT-DILATATION. WENN WIR DORT AUCH NUR EINEN ODER ZWEI TAGE ÜBERLEBEN, WERDEN IM SONNENSYSTEM VIELE JAHRE VERGANGEN SEIN.



IN DIESER ZEIT KANN EINIGES PASSIEREN. DIE LEUTE VERGESSEN UNS. UNTERNEHMEN WERDEN ZU FALL GEBRACHT. WIR KÖNNTEN BEGNADIGT WERDEN.



DER PLAN IST GEFÄHRlich UND KOMPLIZIERT. NICHT JEDEM GEFÄLLT ER.

MANCHE VON UNS WOLLEN LIEBER EIN KLEINERES RISIKO: DIE SELBSTZERSTÖRUNGSSEQUENZ EINLEITEN, DIE ORTUNGSBAKEN DER RETTUNGSKAPSELN DEAKTIVIEREN UND UNS EIN PAAR MOMENTE VOR DER EXPLOSION HERAUSCHLEUDERN LASSEN - IN DER HOFFNUNG, DASS DAS UNSEREN VERBLEIB VERSCHLEIERT.



ALLERDINGS KANN NUR EINE KÖNIGIN EIN AUSREICHEND GROBES PORTAL ÖFFNEN - UND DIE IST AUS DEM THESEUSMODUL ENTKOMMEN.

DAS HIEBE ABER, DASS WIR UNS AUF EINEN LANGEN, KALTEN SCHLAF EINSTELLEN MÜSSTEN - FALLS WIR ÜBERHAUPT GEFUNDEN WERDEN ...

SLP 0:00:00

WIR MÜSSEN DIE PHEROMON-INJEKTOREN BERGEN, SIE NIEDERSTRECKEN, SIE MIT CHEMIKALIEN VOLLPUMPEN ...

» Stellt die Königin ins Kryonatorium.

Dann stimmen alle Spieler ab:

- » Entkommt in die X-Dimension: Geht zu **Ereignis 10**.
- » Versucht unbemerkt mit den Rettungskapseln zu fliehen: Geht zu **Ereignis 11**.

Falls es keine Mehrheit gibt, hat der aktuelle **Startspieler** das letzte Wort.

EREIGNIS 5

NOTSTAND AUF SEDNA MISSION 4



NOTFALLSIGNAL ERHALTEN. OBERSTE PRIORITÄT. ÜBERTRAGE AN BORDLAUTSPRECHER.

[...] SIE UNS HÖREN?
DAS IST EIN **BLUTBAD!**



DIESE VIECHER KAMEN VON EINEM SCHIFF IN QUARANTÄNE!

ALLE EINDÄMMUNGSVERSUCHE SIND FEHLGESCHLAGEN. UNSERE VERLUSTE SIND GEWALTIG.

WIR MÜSSEN EVAKUIERT WERDEN, ICH FLEHE-



- » Jeder Spieler muss **1 Karte** von seiner Hand ablegen.
- » Fahrt mit der Mission fort.

EREIGNIS 6

SYSTEMNEUSTART MISSION 4

DER SCHWALL FEHLERMELDUNGEN IST ERSCHLAGEND, ABER IMMERHIN SCHEINT DAS SYSTEM HOCHZUFAHREN.

EIN TEIL DES SCHADENS WURDE DURCH DEN HACK AUF SEDNA ANGERICHTET, ABER VIELES WIRKT AUCH ÄLTER.

WAS AUCH IMMER AUF DEM SCHIFF GESCHEHEN SEIN MAG, BEVOR WIR AUFGEWACHT SIND - ES WAR NICHT SCHÖN.

JEDENFALLS SOLLTE DIE BRÜCKE JETZT ZUGÄNGLICH SEIN.

- » Öffnet alle Türen, die mit dem Cockpit verbunden sind.
- » Legt **Ereignisplättchen 04** ins Cockpit.
- » Legt die Plättchen **Ereignis 01** und **Beim Betreten** in den Raum, der als einziger mit dem Generatorraum verbunden ist (Feld 013).
 - » Falls sich dort ein Charakter befindet, geht nach diesem Ereignis sofort zu Ereignis 01.

NEUE AUFGABE: Jeder Charakter muss sich im Cockpit befinden. Geht zu Ereignis 04, sobald sich alle lebenden Charaktere im Cockpit treffen.

EREIGNIS 7

LUFTSCHLEUSE MISSION 4

Entfernt 1 Charakter, der keine Schwere Wunde haben darf, aus der Luftschleusensteuerung und führt die folgenden Schritte aus:

- » Stellt seine Figur auf die Zeitleiste, zwei Runden vor die jetzige. Legt außerdem die Plättchen **Ereignis 09** und **Story-Auslöser** daneben.
- » Zu Beginn der so markierten Runde stellt ihr seine Figur wieder in die Luftschleusensteuerung und geht zu **Ereignis 09**.
- » Bis dahin kann der kontrollierende Spieler keine Aktionen ausführen und ist weder von Ereignissen noch von anderen Spieleffekten betroffen.

EREIGNIS 8

ABGEFANGEN

MISSION 4

MEIN LETZTER GEDANKE, BEVOR WIR GETROFFEN WURDEN, WAR: WERDE ICH WIEDER AUF EINEM ANDEREN SCHIFF ODER EINER RAUMSTATION AUFWACHEN, ODER IST ES DAS ...

ENDE

EREIGNIS 9

PHEROMONE

MISSION 4

DAS THESEUSMODUL WAR VOLLER XENOS, DEFEKT UND STAND IN FLAMMEN. EINE STÄHLERNE TODESFALLE.

ALSO NICHTS, WAS WIR NICHT SCHON KANTEN.

- » Du erhältst das Plättchen **Sonderobjekt**, welches das Häutungspheromon darstellt.
- » Versetzt den Zeitmarker auf **Feld 6** der Selbstzerstörungsleiste.
- » Sobald dieser Timer abgelaufen ist, explodiert das Theseusmodul – und die Ariadne gleich mit.

NEUE AUFGABE:

- » Besiegt die Königin und injiziert ihr sofort das Häutungspheromon.

SONDERREGELN:

- » Die Königin muss besiegt werden, während der Charakter, der das Häutungspheromon bei sich trägt, sich in ihrem Raum befindet und mindestens 2 Aktionskarten auf der Hand hat. Dann kann dieser Charakter 2 Karten ablegen, um das Pheromon zu injizieren. Andernfalls stirbt die Königin wie üblich – legt ihr Xenoplättchen zurück in den Beutel.
- » Legt das Plättchen **Ende I** auf die Xenotafel.
- » Geht zu **Ende I**, sobald ihr der Königin das Pheromon injiziert habt.

EREIGNIS 10

BERGUNG

MISSION 4

NEUE AUFGABE:

- » Ein Charakter muss aus der Luftschleuse treten, das Theseusmodul erreichen und mit dem Häutungspheromon zurückkehren.

SONDERREGELN:

- » Legt die Plättchen **Ereignis 07** und **Beim Betreten** in die Luftschleusensteuerung. Geht zu diesem Ereignis, sobald ein Charakter diesen Raum betritt.
- » Legt je 1 Kabelplättchen in die Räume **007, 009, 017, 021**. Die Plättchen stellen Forschungs-ausrüstung dar und können als freie Aktion aufgenommen werden. Die Anzahl der aufgenommenen Plättchen hat Einfluss auf das Ende.

EREIGNIS 11

FLUCHT

MISSION 4

NEUE AUFGABE:

- » Entriegelt die Rettungskapseln und entkommt mit ihnen **GENAU 1 RUNDE** bevor a) die Selbstzerstörung stattfindet ODER b) das Schiff springt, nachdem die Selbstzerstörungssequenz gestartet worden ist.

SONDERREGELN:

- » Verwendet den Generatorraum, um die Selbstzerstörungssequenz zu starten.
- » Markiert dann die letzte Runde (in der ihr entkommen müsst) mit dem Plättchen **Sonderobjekt**: Entweder auf das letzte Feld der Selbstzerstörungsleiste oder, falls das Schiff vorher springen würde, 1 Feld vor dem Sprung.
- » NUR Charaktere, die in dieser letzten Runde mit einer Rettungskapsel starten, überleben und lesen **Ende III**.
- » Falls kein Charakter überlebt, verliert ihr die Kampagne!

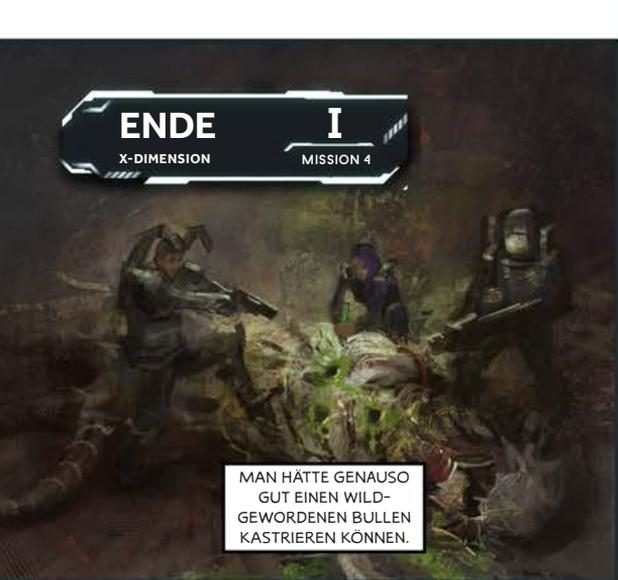


ENDE

X-DIMENSION

I

MISSION 4



MAN HÄTTE GENAU SO GUT EINEN WILDGEWORDENEN BULLEN KASTRIEREN KÖNNEN.



WIR HABEN ES TROTZDEM GESCHAFFT.



JETZT WARTET DAS GROBE UNBEKANNTE AUF UNS.



Zählt die Anzahl eurer Kabelplättchen (Forschungsausrüstung):

- » +1, falls ihr **Entscheidungsplättchen G** habt.
- » -1 für jedes Leichenplättchen im Kampagnenvorrat.
- » -1, falls ihr **Entscheidungsplättchen B** habt.
- » -1, falls ihr **Entscheidungsplättchen F** habt.

Euer Endergebnis:

- » Ist das Ergebnis 0 oder weniger: Geht zu **Ende II**.
- » Ist das Ergebnis 1 oder mehr: Geht zu **Ende IV**.



ENDE

MIT WEHENDEN FAHNEN

II

MISSION 4



WIR SIND ERSCHÖPFT, ALLEINE UND HABEN KAUM AUSRÜSTUNG.

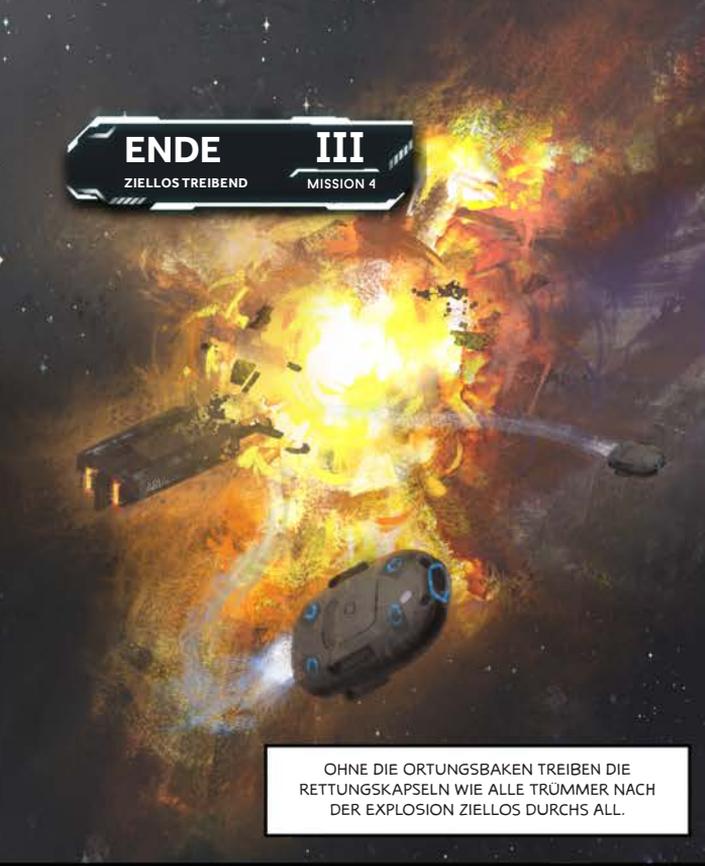


TROTZDEM KÄMPFEN WIR WEITER, MIT EINEM LETZTEN FUNKEN HOFFNUNG IN UNSEREN HERZEN.

GLÜCKWUNSCH!

Ihr habt die Kampagne beendet, auch wenn euer Team auf der Heimatwelt der Xenos verschollen ist und nie gefunden werden wird. Falls ihr möchtet, könnt ihr die Kampagne erneut spielen, um die Ereignisse und Enden zu erleben, die ihr noch nicht kennt.

ENDE III
ZIELLOS TREIBEND MISSION 4



OHNE DIE ORTUNGSBAKEN TREIBEN DIE RETTUNGSKAPSELN WIE ALLE TRÜMMER NACH DER EXPLOSION ZIELLOS DURCHS ALL.



WIR HABEN DAFÜR GESORGT, DASS DIE BAKEN IN 100 JAHREN WIEDER AKTIV WERDEN.

KEINER WEIß, OB DIE SYSTEME DANN ÜBERHAUPT NOCH HOCHFahren WERDEN.

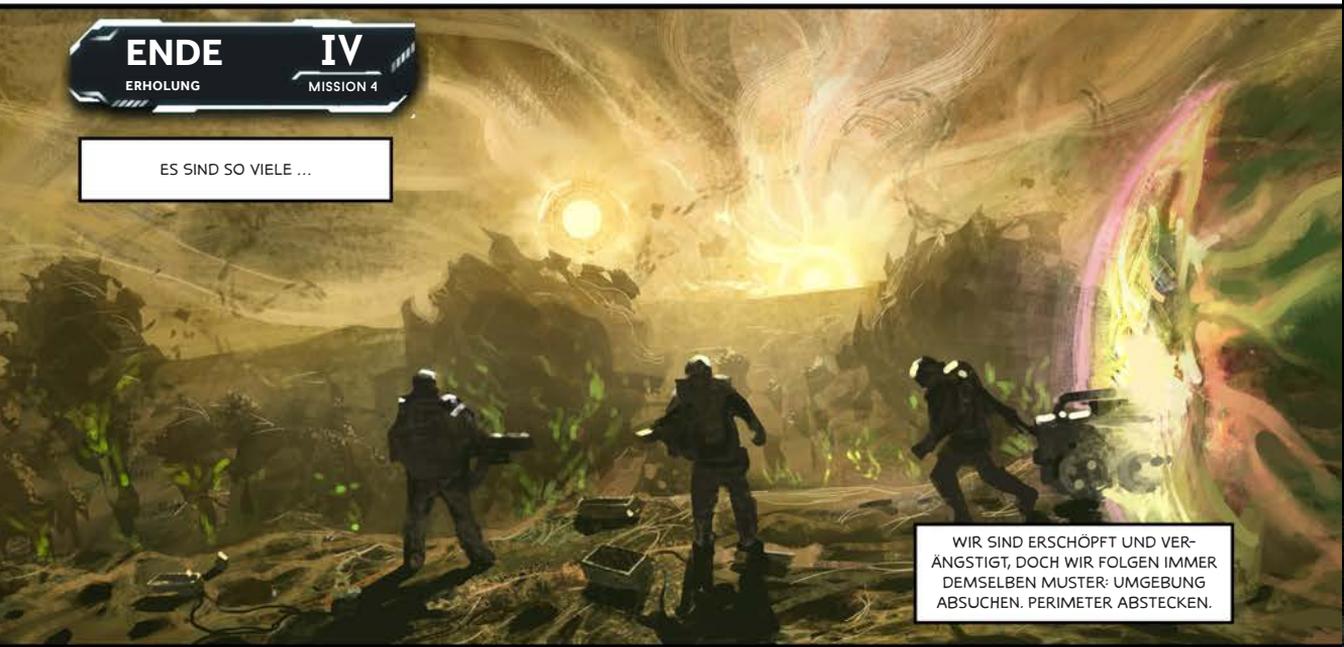


UND UM EHRlich ZU SEIN: FALLS NICHT, WÄRE DAS AUCH NICHT SO SCHLIMM ...

GLÜCKWUNSCH!

Ihr habt die Kampagne beendet. Nehmt Plättchen **Ende II** und geht zu **Epilog I!**

ENDE IV
ERHOLUNG MISSION 4



ES SIND SO VIELE ...

WIR SIND ERSCHÖPFT UND VERÄNGSTIGT, DOCH WIR FOLGEN IMMER DEMSELBEN MUSTER: UMGEBUNG ABSUCHEN. PERIMETER ABSTECKEN.

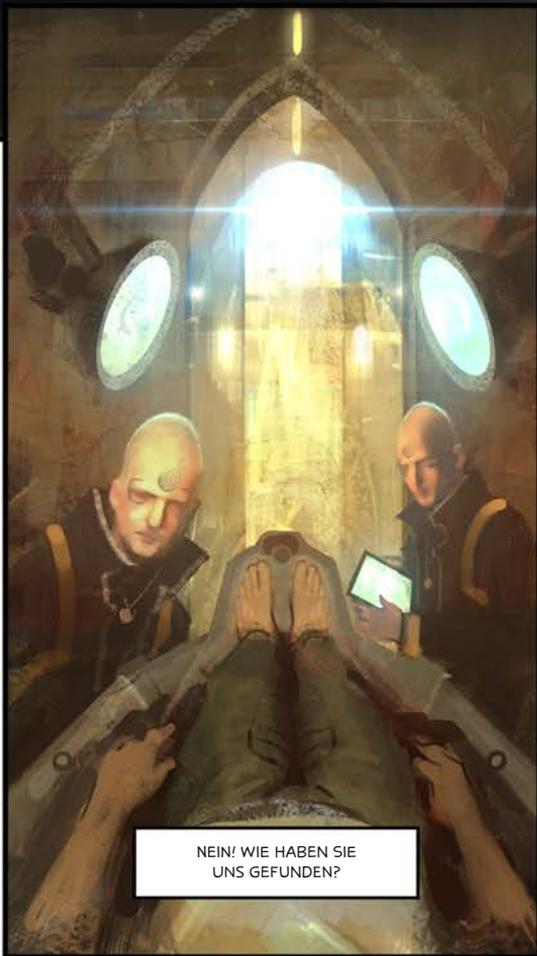
ZUM GLÜCK SCHEINEN DIE GRÖßTEN VIECHER GERADE IN ANDEREN WELTEN AUF DER JAGD ZU SEIN. WIR KÖNNTEN NOCH EINE CHANCE HABEN.

GLÜCKWUNSCH!

Ihr habt die Kampagne beendet. Nehmt Plättchen **Ende III** und geht zu **Epilog II!**

EPILOG

VIEL SPÄTER ...



EPILOG

ENERGIEQUELLEN

II



SEID BESTIMMT MAXIMA
VERWIRRT ÜBER DINGE.
WART WEG
LANGZEIT.

PLÖTZLICH BEMERKT EINER
VON UNS ETWAS IN EINER
NACHBARKAMMER. ETWAS, DAS
WIR NIE WIEDER SEHEN WOLLTEN.



DAS KÖNNT IHR
NICHT TUN!

-ISTOKAY.

IST EUER
GROBWERK,

URAHNEN.

ALL MACHT SEI DE
MÄCHTIGEN!



IHR VERSTEHT DAS NICHT!

WIR WAREN
IN IHRER
HEIMAT!

SIE KÖNNEN NICHT
GEZÄHMT WERDEN!

REIHEN UM REIHEN VON
BIOPORTALEN, DIE IHRE
GENERATOREN ANTREIBEN.

DIE SELBSTGEMACHTE APOKALYPSE.

MAGNA SEDATIV,

JETZSOFORT!

NEIN! NEEEEEIN! NEEEEEIN!!!

ENDE.

EPILOG III

DIE VERLORENE ERDE

IHRE SPRACHE IST SELTSAM, ABER WIR BEGINNEN, ALLES ZU VERSTEHEN. WIR SIND LANGE ZEIT IM NICHTS DAHINGETRIEBEN.

SIE BEGEGNEN UNS MIT VIEL RESPEKT UND ERWÄHNEN STÄNDIG EINEN „MAXIMA EMPFANG“.

ABER DAS ERWISCHT UNS DOCH EISKALT.

WILLKOMMENST,
URAHNEN!
SEIED GEGRÜßT.

WERDET REICHBELOHNT FÜR HELDENTATEN!

WART DIE ERSTEN BEI KENOS.

ERSTEN, DIE GEWONNEN.

PLÖTZLICH ERWACHT EINE LANGVERGESSENE ERINNERUNG.

ES WAR VOR DEM LETZTEN FLUG DER NEMESIS.

HELDEN VON DAMALS,

ES WAR SPÄT, EIN PAAR VON UNS HATTEN SCHON PLÄNE UND WOLLTEN EIGENTLICH NICHT MITKOMMEN.

WERDET JETZT UNSER **VATERLAND** RÜCKEROBERN.

„DAS WIRD DER SCHNELLSTE JOB EURES LEBENS SEIN“, SAGTE UNSER BOSS, „ICH BEZAHL EUCH DIE ÜBERSTUNDEN DOPPELT!“

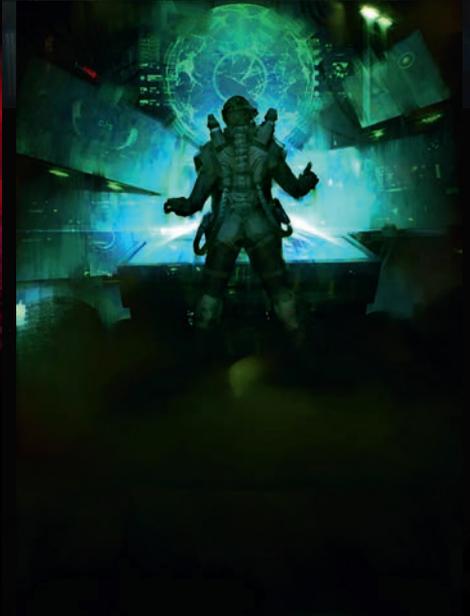
DIE HEILIGE KRIEGSKLUFT WARTET!

OB ER WOHL NOCH ZÄHLT?

ENDE.

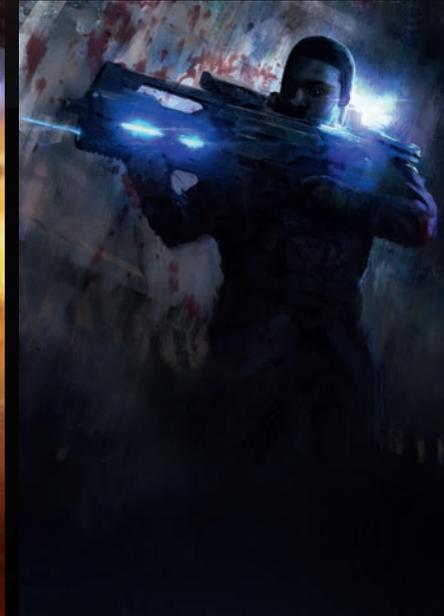






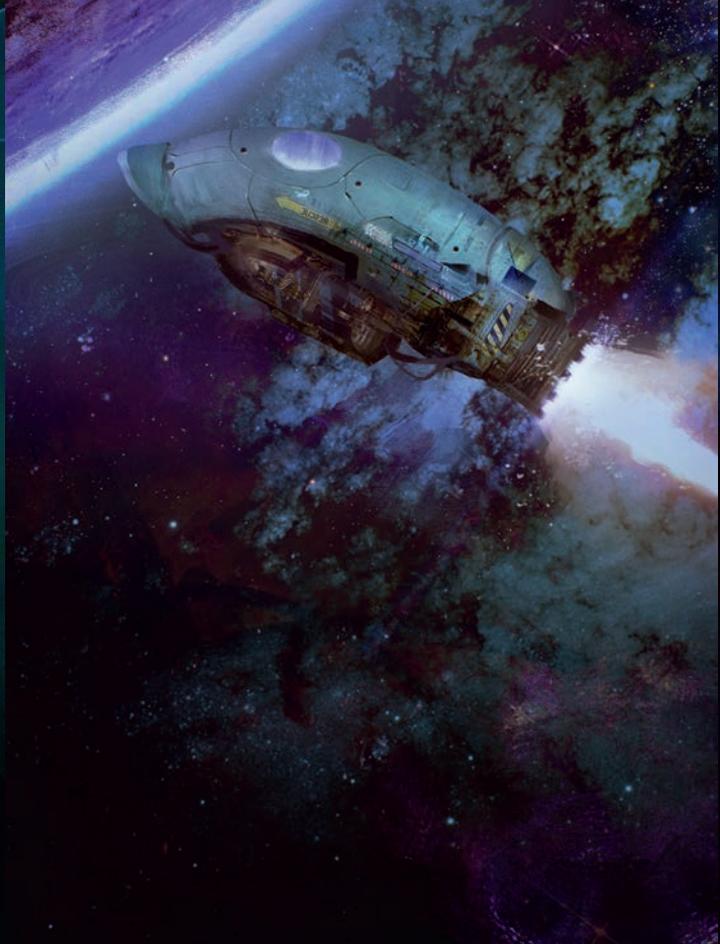


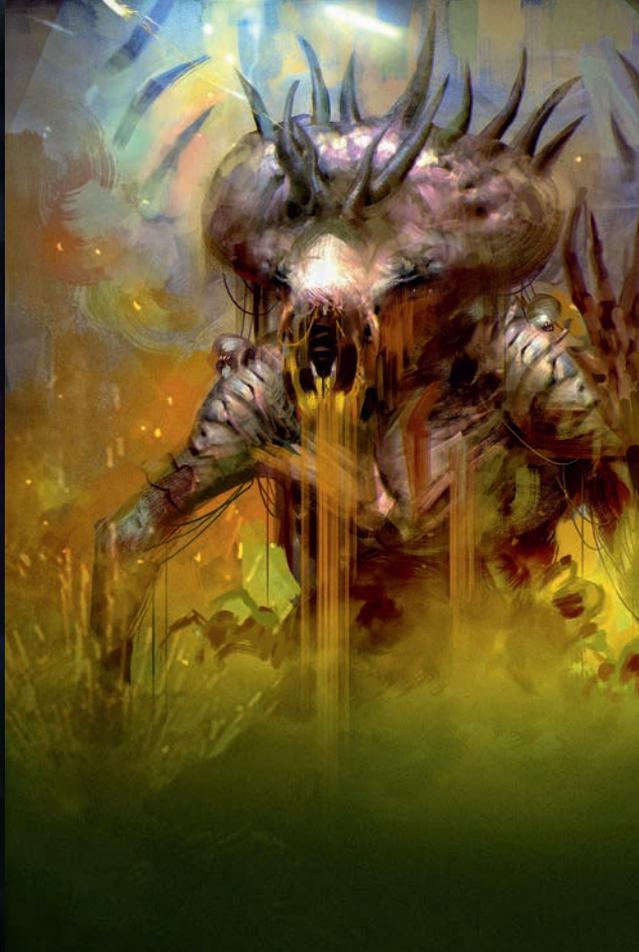












BALD ERHÄTLICH ...

UNTOLD STORIES #2

Die Solo-Kampagne für Nemesis

von:

Michał Cholewa

Chris Cold

Pablo Hurtado De Mendoza

Piotr Foksowicz

CREDITS

Autor: Krzysztof Piskorski

Illustration: Piotr Foksowicz, Alexander Chelyshev

Storyboards: Andrzej Półtoranos

Grafik und Layout: Andrzej Półtoranos, Patryk Jędraszek

Cover-Illustration: Ewa Labak

Gameplay der Kampagne: Krzysztof Piskorski

Test & Entwicklung: Paweł Samborski, Michał Siekierski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk

Korrektorat: Hervé Daubet, Dan Morley

Deutsche Übersetzung: Sebastian Klinge, Sebastian Wenzlaff

Veröffentlicht von: Awaken Realms

Nemesis – Ein Spiel von: Adam Kwapiński