

BASISRÄUME „1“



CHIRURGIE

2 FÜHRE EINEN CHIRURGISCHEN EINGRIFF DURCH: Scanne ALLE deine Kontaminationskarten (auf der Hand sowie im Aktions- und Ablagestapel). Entferne alle INFIZIERT-Karten. Falls du eine Larve auf deiner Charaktertafel hast, entferne sie. Nach dem Scannen erleidest du 1 Leichte Wunde und **passt automatisch** für diese Runde. Mische dann alle deine Karten (auf der Hand sowie im Aktions- und Ablagestapel) zu einem neuen Aktionsstapel.
*Hinweis: Nach einem chirurgischen Eingriff musst du passen. Zudem hast du bis zur nächsten Runde keine Karten auf der Hand.
Mehr zum Scannen von Kontaminationskarten – siehe Seite 20.*

ERSTE-HILFE-STATION

2 BEHANDLE DEINE WUNDEN: Verbinde alle deine Schwere Wunden ODER heile 1 deiner verbundenen Schwere Wunden ODER heile alle deine Leichten Wunden.
Mehr zum Behandeln von Wunden – siehe Seite 21.

EVAKUIERUNGSBEREICH A

2 VERSUCHE, IN EINE RETTUNGSKAPSEL EINZUSTEIGEN: Du kannst diese Raumaktion nur ausführen, falls eine der Rettungskapseln in Bereich A „entriegelt“ ist und mindestens 1 freien Platz hat. Jede Kapsel hat zwei Plätze und kann daher zwei Charaktere aufnehmen.
Führe eine **Geräuschprobe** aus: Erscheint dadurch ein Xeno in diesem Raum, hast du es nicht geschafft, in eine Rettungskapsel einzusteigen. Andernfalls hast du es geschafft und platzierst deinen Charakter auf einer entriegelten Rettungskapsel in diesem Raum.

*Auf Seite 26 ist beschrieben, was passiert, wenn ein Charakter in eine Rettungskapsel gestiegen ist.
Du kannst nicht in eine Rettungskapsel einsteigen, falls sich ein Xeno im entsprechenden Evakuierungsbereich befindet.
Mehr zu Geräuschproben – siehe Seite 15.*

EVAKUIERUNGSBEREICH B

Wie in „Evakuierungsbereich A“ beschrieben, allerdings bezogen auf Bereich B.

FEUERLÖSCHZENTRALE

2 AKTIVIERE DEN LÖSCHVORGANG: Wähle 1 beliebigen Raum und lege einen Feuermarker von dort ab (falls vorhanden).
Alle Xenos in dem gewählten Raum laufen in zufällige Richtungen davon (für jeden Xeno wird eine Ereigniskarte gezogen, um die Richtung zu bestimmen).

*Hinweis: Du kannst den Löschvorgang auch dann in einem Raum aktivieren, falls dort kein Feuer ist, um zu bewirken, dass alle Xenos davonlaufen.
Mehr zur Xeno-Bewegung – siehe Seiten 10 und 15.*

GENERATORRAUM

2 STARTE/STOPPE DIE SELBSTZERSTÖRUNGS-SEQUENZ:

SELBSTZERSTÖRUNGSSEQUENZ:

Platziere einen Statusmarker auf dem ersten **grünen** Feld der Selbstzerstörungsleiste.
Von nun an gilt: Jedes Mal, wenn der Zeitmarker vorgerückt wird, wird ebenfalls der Marker auf der Selbstzerstörungsleiste um 1 Feld vorgerückt. Sobald ein Charakter die Selbstzerstörungssequenz stoppt, wird der Marker von der Selbstzerstörungsleiste entfernt (und beginnt wieder auf dem ersten grünen Feld, falls die Sequenz erneut gestartet wird). Sobald der Marker den **gelben** Bereich der Selbstzerstörungsleiste erreicht hat, kann die Sequenz nicht mehr gestoppt werden. Außerdem werden sofort alle Rettungskapseln entriegelt (die jedoch wieder manuell verriegelt werden können). Sollte der Marker das letzte Feld erreichen (das mit dem Totenkopf), explodiert das Schiff und das Spiel endet.

*Wichtig: Die Selbstzerstörungssequenz kann nicht mehr gestartet werden, sobald sich ein Charakter in Kälteschlaf versetzt hat.
Falls der Sprung in den Hyperraum stattfindet, während die Selbstzerstörungssequenz aktiv ist, wird das Schiff zerstört.
Mehr zum Spielende – siehe Seite 11.
Mehr zu Rettungskapseln – siehe Seite 26.*

LABOR

2 ANALYSIERE EIN OBJEKT: Du kannst diese Aktion nur ausführen, wenn sich mindestens 1 dieser Objekte im Labor befindet (weil du es z. B. bei dir trägst): Leiche, Xeno-Ei, Xeno-Kadaver.
Entdecke 1 zugehörige Xeno-Schwäche-Karte.
*Das Objekt wird nach seiner Analyse nicht abgelegt (wobei du es natürlich fallen lassen kannst).
Mehr zu Xeno-Schwäche-Karten – siehe Seite 21.
Mehr zu Objekten – siehe Seite 22.*

LAGERRAUM

2 SUCHE NACH EINEM GEGENSTAND: Ziehe 2 Karten von einem Gegenstandsstapel deiner Wahl (rot, gelb oder grün). Wähle 1 der Karten und lege die andere zurück unter den Stapel.
Das Ausführen dieser Raumaktion verringert nicht den Suchzähler.



NEST

2 NIMM EIN EI: Nimm 1 Ei-Plättchen von der Xeno-Tafel. Führe dann eine **Geräuschprobe** aus.

Die Ei-Plättchen auf der Xeno-Tafel stellen die im Nest befindlichen Eier dar. Wenn du ein Ei aus dem Nest nimmst (oder zerstörst), nimm es von der Xeno-Tafel.
Sobald sich keine Eier mehr im Nest befinden (weil sie alle weggetragen oder zerstört wurden), gilt das Nest als zerstört. Platziert einen Schadensmarker auf dem Nest, um das anzuzeigen.
Falls sich ein Feuermarker in einem Raum mit nicht von Charakteren getragenen Eiern befindet, wird im Schritt „Feuerschaden auswerten“ jeder Ereignisphase eines dieser Eier zerstört.

*Mehr zu Feuerschaden auswerten – siehe Ereignisphase, Seite 10.
Denkt daran, dass ein Ei ein Schweres Objekt ist – siehe Gegenstände und Objekte, Seite 22.
Wichtig: Die Ei-Plättchen liegen auf der Xeno-Tafel, nicht auf dem Raumteil. Um ein Ei zu nehmen, muss daher die Raumaktion mit Aktionskosten 2 ausgeführt werden. Mit der Basisaktion „Schweres Objekt aufnehmen“ können keine Eier von der Xeno-Tafel genommen werden.
Hinweis: In diesem Raum kann nicht gesucht werden.*

EIER ZERSTÖREN:

Falls du dich in einem Raum mit nicht von Charakteren getragenen Eiern befindest, kannst du versuchen, sie zu zerstören.
Führe dafür eine **Schießen-** oder **Nahkampf-**Aktion aus: Jeder erzielte Schaden (egal welcher Art) zerstört 1 Ei.
Im Falle einer **Nahkampf-**Aktion musst du keine Kontaminationskarte ziehen und erleidest keine Wunden, falls du verfehlst.
Alternativ kannst du eine Granate oder einen Molotow-Cocktail in einen Raum mit nicht getragenen Eiern werfen, so als wäre dort ein Xeno: Eine **Granate** zerstört 2 Eier, ein **Molotow-Cocktail** 1 Ei.
Nach jedem einzelnen Versuch, Eier zu zerstören, musst du eine **Geräuschprobe** ausführen.
Mehr zu Geräuschproben – siehe Seite 15.

ÜBERTRAGUNGSRAUM

2 SETZE EIN SIGNAL AB: Platziere einen Statusmarker auf dem Signalfeld deiner Charaktertafel.
Das Absetzen eines Signals ist eine Voraussetzung für einige Ziele und hat keinen weiteren Spielzweck.

WAFFENKAMMER

2 LADE EINE ENERGIEWAFFE AUF: Füge 1 deiner Energiewaffen 2 Munitionsmarker hinzu.
*Mit dieser Raumaktion können keine „herkömmlichen Waffen“ nachgeladen werden.
Eine Waffe kann nie mehr Munitionsmarker haben, als auf ihr angegeben ist.*

WEITERE RÄUME „2“

DUSCHRAUM

2 NIMM 'NE DUSCHE:
Lege einen Schleimmarker von deiner Charaktertafel ab, falls du einen hast.

Zusätzlich kannst du entscheiden, alle Kontaminationskarten auf deiner Hand zu scannen und alle Nicht-Infiziert-Karten zu entfernen. Falls mindestens 1 dieser Karten INFIZIERT ist, platziere eine Larvenfigur auf deiner Charaktertafel (ohne diese Kontaminationskarten zu entfernen!). Hast du bereits eine Larve auf deiner Charaktertafel, stirbst du. Stelle zusätzlich einen Kriecher in den Raum, in dem du gestorben bist.

Mehr zu Schleimmarkern – siehe Seite 17.

Mehr zum Scannen von Kontaminationskarten – siehe Seite 20.

Hinweis: Ein Feuermarker kann nach den normalen Regeln im Duschraum platziert werden. Die Aktion des Duschraums entfernt keinen Feuermarker aus dem Duschraum.

KANTINE

2 GÖNN DIR 'NEN BISSEN:
Heile 1 Leichte Wunde.

Zusätzlich kannst du entscheiden, alle Kontaminationskarten auf deiner Hand zu scannen und alle Nicht-Infiziert-Karten zu entfernen. Falls mindestens 1 dieser Karten INFIZIERT ist, platziere eine Larvenfigur auf deiner Charaktertafel (ohne diese Kontaminationskarten zu entfernen!). Hast du bereits eine Larve auf deiner Charaktertafel, stirbst du. Stelle zusätzlich einen Kriecher in den Raum, in dem du gestorben bist.

Mehr zum Scannen von Kontaminationskarten – siehe Seite 20.

KOMMANDOBRÜCKE

2 ÖFFNE/SCHLIESSE TÜREN:
Wähle 1 beliebigen Raum und öffne oder schließe beliebig viele Türen in Korridoren, die mit dem gewählten Raum verbunden sind.

Du kannst frei entscheiden, welche Türen du öffnen und welche du schließen möchtest. Du musst nicht alle Türen öffnen oder schließen.

LUFTSCHLEUSENSTEUERUNG

2 LEITE DEN DEKOMPRESSIONSVORGANG EIN:
Wähle 1 anderen gelben Raum. Kein Korridor, der mit dem gewählten Raum verbunden ist, darf eine zerstörte Tür beinhalten.

Alle Türen in Korridoren, die mit dem gewählten Raum verbunden sind, werden automatisch geschlossen.

Lege das Dekompressionsplättchen in den gewählten Raum, um anzuzeigen, dass der Dekompressionsvorgang aktiv ist.

- Sollte eine Tür in einem Korridor, der mit diesem Raum verbunden ist, geöffnet werden, bevor die aktuelle Spielerphase beendet ist, wird das Plättchen abgelegt.

- Falls alle Türen in Korridoren, die mit diesem Raum verbunden sind, am Ende der aktuellen Spielerphase noch immer geschlossen sind, stirbt alles in diesem Raum (Charaktere und Xenos). Dann wird das Plättchen abgelegt – gleiches gilt für etwaige Feuermarker.

Erinnerung: Die Spielerphase endet, sobald jeder Spieler gepasst hat.

Hinweis: Ein gelber Raum ist ein Raum, dessen Hintergrundfarbe im oberen Bereich des Raumteils gelb ist.

LUKENSTEUERUNG

2 VER- ODER ENTRIEGLE EINE RETTUNGSKAPSEL:
Drehe 1 beliebige Rettungskapsel auf die Verriegelt- oder Entriegelt-Seite.

Mehr zu Evakuierungsbereichen – siehe andere Seite.

Mehr zu Rettungskapseln – siehe Seite 26.

QUARTIERE

MACH MAL PAUSE:
Falls du dich zu Beginn einer neuen Runde in diesem Raum befindetst und dort keine Xenos sind, ziehe eine zusätzliche Aktionskarte (auf 6 statt auf 5).

Diese passive Funktion des Raumes funktioniert nicht, falls sich ein Fehlfunktionsmarker im Raum befindet.

SCHLEIMBEDECKTER RAUM

DU BIST VOLLER SCHLEIM!
Sobald du diesen Raum betrittst, erhältst du automatisch einen Schleimmarker.

Mehr zu Schleimmarkern – siehe Seite 17.

Hinweis: In diesem Raum kann nicht gesucht werden.

SICHERHEITZENTRALE

2 ÜBERPRÜFE EIN RAUMTEIL SAMT ERKUNDUNGSPLÄTTCHEN:
Schau dir verdeckt 1 nicht erkundetes Raumteil samt zugehörigem Erkundungsplättchen an.

Lege beides danach verdeckt zurück. Du musst den anderen Spielern nicht die Wahrheit darüber sagen, was du gesehen hast.

Mehr zu Erkundungsplättchen – siehe Seite 14.

TRIEBWERKSKONTROLLE

2 ÜBERPRÜFE DIE TRIEBWERKE:
Du kannst den Status aller 3 Triebwerke überprüfen.

Du kannst selbst dann den Status eines Triebwerks überprüfen, falls sich im entsprechenden Triebwerksraum ein Fehlfunktionsmarker befindet. In der Triebwerkskontrolle kannst du den Status der Triebwerke nicht verändern.

Mehr zum Überprüfen der Triebwerke – siehe unten (Triebwerk #1).



SPEZIALRÄUME

COCKPIT

2 FLUGKONTROLLE:
Überprüfe die Koordinaten ODER setze das Flugziel.

KOORDINATEN ÜBERPRÜFEN: Schau dir verdeckt die Koordinatenkarte an. Lege sie danach verdeckt zurück. Du musst den anderen Spielern nicht die Wahrheit darüber sagen, was du gesehen hast.

ZIEL SETZEN: Versetze den Flugzielmarker auf ein beliebiges Feld der Flugzielleiste.

Wichtig: Das Flugziel kann nicht mehr geändert werden, nachdem sich ein Charakter in Kälteschlaf versetzt hat.

Der Spieler sollte sich die Koordinaten merken, die er überprüft hat.

Falls sich ein Xeno im Cockpit befindet, kann das Ziel nicht gesetzt werden.

Hinweis: Beim Spielende wird die Koordinatenkarte aufgedeckt, falls das Schiff nicht zuvor zerstört worden ist. Die Position des Flugzielmarkers gibt das Ziel des Schiffes unter den vier auf der Koordinatenkarte verfügbaren an.

Mehr dazu – siehe Spielende/Flugziel überprüfen, Seite 11.

Hinweis: In diesem Raum kann nicht gesucht werden.

KRYONATORIUM

2 VERSUCHE, DICH IN KÄLTESCHLAF ZU VERSETZEN:
Du kannst diese Raumaktion nur ausführen, falls die Schlafkapseln geöffnet sind (der Zeitmarker befindet sich auf einem blauen Feld).

Führe eine **Geräuschprobe** aus: Erscheint dadurch ein Xeno in diesem Raum, hast du es nicht geschafft, dich in Kälteschlaf zu versetzen. Andernfalls hast du es geschafft und entfernst deine Figur vom Spielplan. Von nun an nimmst du nicht weiter an der Partie teil. Ob dein Charakter überlebt oder zusammen mit dem Schiff untergeht, wird beim Spielende überprüft.

Sobald sich ein Charakter in Kälteschlaf versetzt hat, kann das Flugziel nicht mehr geändert und die Selbstzerstörungssequenz nicht mehr gestartet werden.

Falls sich ein Xeno im Kryonatorium befindet, kann diese Raumaktion nicht ausgeführt werden.

Mehr zum Spielende – siehe Seite 11.

Mehr zu Geräuschproben – siehe Seite 15.

Hinweis: In diesem Raum kann nicht gesucht werden.

Hinweis: Der Schiffcomputer ist darauf programmiert, die Crew im Kälteschlaf zu beschützen. Er verhindert jedes gefährliche Manöver.

TRIEBWERK #1

2 ÜBERPRÜFE DAS TRIEBWERK:
Überprüfe den Status dieses Triebwerks, indem du dir verdeckt das oberste Triebwerksplättchen anschaust. Du musst den anderen Spielern nicht die Wahrheit darüber sagen, was du gesehen hast. Das obere Triebwerksplättchen bestimmt den aktuellen Status dieses Triebwerks!

TRIEBWERK REPARIEREN/BESCHÄDIGEN:

In diesem Raum kannst du (mit einer passenden Aktionskarte oder einem passenden Gegenstand) die Aktion **Triebwerk reparieren/beschädigen** ausführen: Nimm beide Triebwerksplättchen, schau sie dir verdeckt an und lege sie in der Reihenfolge deiner Wahl zurück.

Du musst den anderen Spielern nicht mitteilen, ob du das Triebwerk repariert hast oder nicht, aber du musst sagen, ob du die Reihenfolge der Plättchen vertauscht hast.

Du kannst die Aktion **Triebwerk reparieren/beschädigen** selbst dann ausführen, falls sich im Raum ein Fehlfunktionsmarker befindet oder du zuvor das Triebwerk nicht überprüft hast (also die Raumaktion nicht ausgeführt hast).

Hinweis: Das Schiff hat 3 Triebwerke, von denen 2 intakt sein müssen, um sicher zur Erde zurückzukehren. Zu Beginn des Spiels wissen die Spieler nicht, welche Triebwerke intakt sind. Sie können den Status eines Triebwerks jedoch während des Spiels überprüfen, zum Beispiel im entsprechenden Triebwerksraum. Beim Spielende werden, falls das Schiff nicht zuvor zerstört worden ist, alle oberen Triebwerksplättchen aufgedeckt, um zu überprüfen, ob das Schiff beim Hyperraumsprung explodiert oder nicht.

Mehr dazu – siehe Spielende/Triebwerke überprüfen, Seite 11.

Hinweis: In diesem Raum kann nicht gesucht werden.

TRIEBWERK #2 UND #3

Wie in „Triebwerk #1“ beschrieben, allerdings bezogen auf Triebwerk #2 bzw. #3