

SPACE

LITE

STARSHIP NIGHTMARES



REGELN

EINFÜHRUNG

26. Mai 2276. Handelsschiff ASTRID auf Transportmission im Sektor 23.

Audioübertragung von Scott, J., Besatzungsmitglied:

Hier spricht John Scott, Offizier der Astrid. Wenn Sie diese Nachricht empfangen, kommen Sie nicht zur Rettung. Ich wiederhole: Kommen Sie nicht zur Rettung. Das Schiff ist verloren – es darf unter keinen Umständen landen. Ich habe nicht viel Zeit, aber ich werde versuchen, zu erklären, was passiert ist.

Vor drei Tagen wich die ASTRID von ihrem Kurs ab, um das Schweigen des Bergwerkskomplexes JM3 auf einem Planetoiden im Sektor 15 zu untersuchen. Wir entsandten ein wissenschaftliches Team zur Erkundung. Bei ihrer Rückkehr meldeten sie, dass die Anlage verlassen war, brachten jedoch etwas mit – mit großer Eile. „Biologische Proben“, sagten sie. Stunden später drehte eines der Teammitglieder, das Zugang zu den Proben hatte, durch und ermordete brutal einen Kollegen. Obwohl er erschossen wurde, verschwanden sein Körper und der seines Opfers, bevor das Protokoll zur Einäscherung und Quarantäne durchgeführt werden konnte.

Später erfuhren wir, dass die „Proben“ tatsächlich die Überreste eines unbekannten humanoiden Wesens waren. Die DNA-Analyse bestätigte jedoch, dass sie menschlichen Ursprungs waren. Die Wissenschaftler isolierten darin einen Erreger – einen Parasiten –, der seinen Wirt mutiert, ihn mit adaptiven Verbesserungen versieht und so seine Überlebensfähigkeit steigert, um die Infektion weiterzuverbreiten.

Wie wir bald feststellen mussten, erhält der Wirt dadurch erhöhte Kraft und Beweglichkeit, kann im Dunkeln sehen und ist unempfindlich gegen Klima oder Sauerstoffmangel. Offenbar durchläuft er mehrere Phasen, bis er sich verwandelt in... etwas, das einer verdammten mordlustigen Kakerlake gleicht – flink, widerlich und schwer zu töten. Im Gegenzug verliert er seine Identität, jede Emotion – übrig bleibt nur der Instinkt zu überleben und das unstillbare Verlangen, die Infektion zu verbreiten.

Die Ansteckung erfolgt anscheinend durch direkten Kontakt, über Schnittwunden und Bisse. Sie reagieren stark auf Licht – das kann man sich zunutze machen, um sie abzulenken.

Als wir es bemerkten, war es bereits zu spät. Ein Teil der Besatzung war infiziert. Wir versuchten, sie einzudämmen, aber sie fanden Wege zu entkommen.

Sie bewegen sich durch Lüftungsschächte, Zwischendecken, Aufzugsschächte...

Am nächsten Tag wardie halbe Besatzung infiziert. Kurz darauffolgtensystemausfälle, Brände, Stromunterbrechungen – und die Passagiere wurden aus dem Kryoschlaf geweckt. Zweihundertdreizehn Passagiere. Es war ein Massaker.

Heute sind kaum noch Schreie zu hören. Während ich einem Passagier half, wurde ich am Arm verletzt. Ich hatte nicht den Mut, ihn abzutrennen. Das ist das Ende. Ich habe beschlossen, mein Versteck zu verlassen, das Notsignal zu deaktivieren und die Selbstzerstörung des Schiffs zu aktivieren.

Sara, verzeih mir. Ich hätte keine weiteren Reisen annehmen sollen. Es tut mir leid, dass ich dich so viele Monate allein gelassen habe.

Ich liebe dich. Ich vermisse dich...

Ende der Übertragung.

Handelsschiff ASTRID, hier spricht Sergeant C. Romero von der Raumstreife, Antwort auf Ihr Notsignal. Wir nähern uns mit dem Andockmodul an Luftschleuse C.

Handelsschiff ASTRID, antworten Sie... Handelsschiff ASTRID, antworten Sie...

Handelsschiff ASTRID, bereiten Sie sich auf das Entern vor.

SPACE LITE: STARSHIP NIGHTMARES ist ein kooperatives Überlebensspiel für 1 bis 5 Spieler. Als kampferprobte Soldaten der Raumstreife betretet ihr ein verlassenes Handelsschiff, das ein Notsignal gesendet hat. An Bord befinden sich hunderte Zivilisten – und tödliche Kreaturen. Die Feinde tauchen überall auf, und bald seid ihr umzingelt. In dieser beklemmenden Atmosphäre könnt ihr nur durch Zusammenarbeit, clevere Ressourcennutzung und gezielten Einsatz eurer Aktionen eure Mission erfüllen – und überleben.

SPIELMATERIAL



5 × Soldatenkarten



10 × Aktionskarten



2 × Zivilistenkarten



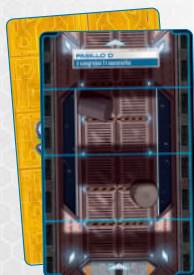
5 × Waffenkarten



3 × Granatenmarker



1 × Flammenwerfermarker



15 × Gebietskarten



26 × Ereigniskarten



10 × Infektionskarten



15 × Versorgungskarten



12 × Munitionsmarker



10 × Standardmagazinmarker



2 × Zivilistenfiguren



5 × Soldatenfiguren
(jeweils mit
verwundeter
Version)



32 × Gegnerfiguren



3 × Pistolenmagazinmarker



3 × Medikitmarker

1 × Tragbares
Maschinengewehr-Figur



1 × Übersichtskarte
und 1 × Gegnerkarte



5 × Verschlussene Türen
(Sicherheitsstufe A und B)



10 × Schadensmarker



5 × Waffenmarker
(ausgerüstet)



1 × Feuermarker



1 × Zugangskartenmarker



5 × Munitionszähler



4 × Angriffswürfel



5 × Aktivierungsmarker



1 × Serum-X-Marker

SPIELZIEL

- Überlebe, während du die Missionsziele erfüllst.
- Läuft die Zeit ab oder sterben alle Soldaten, scheitert die Mission.
- Am Ende der Mission muss ein Infektionstest durchgeführt werden. Wenn ihr euch infiziert habt, ist die Mission verloren.

SPIELVORBEREITUNG

- Lege die Gebietskarte EINGANG offen auf den Tisch.
- Bereite die übrigen Gebietskarten als Nachziehstapel gemäß der gewählten Mission vor. Lege aus diesem Stapel neue Karten verdeckt an die Ausgänge der Karte „Eingang“.
- Stelle die 5 Soldatenfiguren in ihrer gesunden Version im Andockmodul des Eingangsbereichs auf. Die Anzahl der Soldaten im Spiel beträgt immer 5, unabhängig von der Zahl der Spieler. Die Spieler (1 bis 5) einigen sich und teilen die Soldaten untereinander auf.
- Jeder Spieler nimmt die Soldatenkarten in ihrer gesunden Version sowie die Waffenzähler. Setze die Munitionsmarker aller Waffen auf das Maximum und lege den Waffenmarker auf die Hauptwaffe.
- Platziere die Gegner des Eingangsbereichs in der Einsatzzone.
- Mische die Ereignis-, Versorgungs- und Aktionskarten und lege sie verdeckt ab.
- Lege die Infektions-, Zivilisten-, Waffen- und Gegnerkarten offen und getrennt bereit.



SOLDATENKARTEN

Jeder Soldat verfügt über eine Karte mit einer gesunden und einer verwundeten Seite. Darauf sind folgende Informationen zu finden:

1) Name und Farbe der Figur: Jeder Soldat hat einen eigenen Namen und eine Farbe. Diese werden verwendet, um zufallsabhängige Situationen zu lösen (z. B. Ereignisse).

2) Nahkampfangriff: Anzahl der Würfel, die geworfen werden, um Gegner in deinem eigenen Bereich anzugreifen.

3) Lebenspunkte: Anzahl der Wunden, die die Figur ertragen kann. Erhält ein Soldat 1 Wunde, wird seine Karte auf die verwundete Seite gedreht. Dadurch wird ein Ereignis ausgelöst und neue Attribute treten in Kraft. Erhält eine Figur eine Anzahl von Wunden, die ihrer Lebenspunktzahl entspricht oder sie übersteigt, wird sie ausgeschaltet. Sind alle Soldaten ausgeschaltet, endet das Spiel.

4) Bewegung: Anzahl der Bereiche, die sich die Figur pro Bewegung fortbewegen kann.



WAFFENZÄHLER

Jeder Soldat hat einen eigenen Waffenzähler, auf dem Folgendes angegeben ist:

1) Startwaffen: Die obere Waffe ist die Hauptwaffe, die untere die Sekundärwaffe. Rechts neben jeder Waffe befindet sich ein Feld für den Waffenmarker, der anzeigt, welche Waffe aktuell ausgerüstet ist.

2) Fernkampfangriff: Anzahl der Würfel, die geworfen werden, um Gegner in einem anderen Bereich anzugreifen.

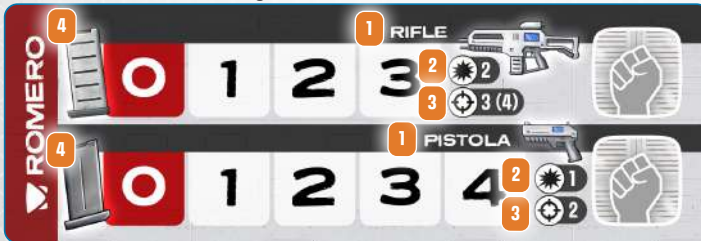
3) Reichweite des Fernkampfangriffs: Anzahl der Bereiche, die der Schuss erreichen kann. Die Zahl in Klammern zeigt die maximale Reichweite dieser Waffe an, wobei jedoch ein Würfel weniger geworfen wird. Über diese Distanz hinaus kann nicht geschossen werden.

4) Magazin. Jede Waffe funktioniert nur mit dem angegebenen Magazintyp:

a) **Standardmagazin:** Nur für die Hauptwaffe.

b) **Pistolenmagazin:** Nur für die Pistole.

Jedes Mal, wenn eine Waffe abgefeuert wird, wird der Munitionsmarker im Magazin um eine Position nach unten verschoben. Erreicht der Marker Null, kann nicht mehr geschossen werden. Um wieder auf das Maximum zu kommen, muss nachgeladen werden.



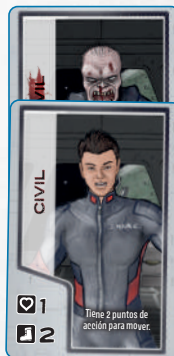
ZIVILISTEN

An Bord des Schiffs könnten sich Zivilisten in bestimmten Räumen verstecken. Deine Aufgabe ist es, sie zu retten und sicher aus dem Schiff zu eskortieren. Obwohl dies nicht verpflichtend ist, kann es sich bei der Infektionstest-Auswertung am Ende der Partie als entscheidend erweisen. Wenn sich in deinem Aktionskarten-Deck mehr Infektionskarten befinden als Überlebende (Soldaten + Zivilisten), ist die Partie verloren.

Einer befindet sich eingeschlossen im „Raum“, und ein weiterer kann durch eine Interaktion in der „Kryoschlaf-Kammer“ geweckt werden. Wenn du einen Zivilisten rettest, nimm seine Karte in der gesunden Version und lege sie in einen gemeinsamen Bereich auf dem Tisch. In der Spielerphase kann jeder Spieler die geretteten Zivilisten kontrollieren. Zivilisten verfügen über 2 Aktionspunkte, genau wie Soldaten, dürfen jedoch nur Bewegung ausführen.

Gegner greifen bei gleicher Entfernung zuerst Zivilisten an, bevor sie Soldaten attackieren.

Wird ein Zivilist ausgeschaltet, verwandelt er sich sofort in einen Parasiten. Drehe seine Karte auf die infizierte Seite und befolge die Anweisungen: Ziehe 3 Infektionskarten und ersetze seine Figur durch einen Bleicher. Lege die Figur liegend ab. Dieser Gegner greift in dieser Runde nicht an, teilt keine Infektionskarten aus und ist nicht im Nahkampf gebunden. In der nächsten Gegnerphase richtet er sich auf und handelt normal.



GEGNERKARTE UND TYPEN

	PARASITO	GUERRERO	CAÑONERO	ALPHA	MASSA	UNIDAD DE ASALTO	TRIPULANTE	ROBOT
	1	2	3	4	4	1	2	3
	0	0	0	0	0	1	2	2
	0	0	0	0	0	3	3	4
	1	2	3	8	12	2	5	7
	3	2	1	1	1	2	2	2

Die Initiative der Gegner steigt von links nach rechts in der Tabelle.



PARASITEN

Wenn der parasitäre Virus einen Wirt befällt, verursacht er eine Reihe von Mutationen, und der Wirt durchläuft mehrere Entwicklungsphasen, bis er seine endgültige Form erreicht.

Die Soldaten verwenden folgende Bezeichnungen für die Parasiten:

- „**Bleicher**“: Phase 1 der Infektion beim Menschen. Sehr schnell, aber schwach.
- „**Kakerlake**“: Phase 2 der Infektion. Etwas langsamer, aber stärker.
- „**Krabblerr**“: Phase 3 der Infektion. Langsam, aber sehr widerstandsfähig.
- „**Alpha**“: Endstadium, das nur einige Parasiten erreichen – riesig und tödlich. Diese vier Parasitenarten bewegen sich +1 Bereich, wenn sie ihr Ziel im Nahkampf nicht erreichen, und greifen in dieser Runde nicht an.
- „**Die Masse**“: Ein Klumpen aus Virus und mehreren Körpern in aktiver Mutation. Extrem widerstandsfähig, aber **empfindlich gegenüber Feuer** – Angriffe mit dem Flammenwerfer verursachen doppelten Schaden.

Parasiten greifen jeden Menschen an, der in Reichweite ist – ob Soldat, Zivilist oder andere menschliche Gegner –, bevorzugen jedoch Soldaten vor anderen menschlichen Zielen (z. B. Sturmtruppen oder Crew-Mitglieder).

Wenn sich ein Parasit im selben Bereich wie ein oder mehrere Soldaten oder Zivilisten befindet, wird 1 Infektionskarte gezogen.

Wenn ein Parasit einem Soldaten Schaden zufügt, wird 1 Infektionskarte gezogen; handelt es sich um einen Zivilisten, sind es 3 Infektionskarten.

MENSCHLICHE GEGNER

► **STURMTRUPPE:** Soldaten des ANEMLOK-Konzerns, entsandt, um den außerirdischen Kontakt zu untersuchen. Ihre oberste Priorität ist die Bergung des Virus für die Abteilung für Biowaffen – und sie zögern nicht, Zeugen zu beseitigen. Sobald sie Sichtlinie haben, beenden sie ihre Bewegung und führen – wenn möglich – einen Fernkampfangriff aus. Sie greifen Parasiten nur an, wenn sie von ihnen unmittelbar bedroht werden. Bei gleicher Entfernung greifen sie zuerst Soldaten an, dann Parasiten.

► **CREW-MITGLIED:** Ein Mitglied der ursprünglichen Besatzung, das sich eine Waffe und eine Kampfpanzerung verschafft hat. Er hat sich verschanzi und schießt auf alles, was sich nähert. Außerdem hat er das Verteidigungssystem des Schiffs so manipuliert, dass es Menschen angreift. Sobald er Sichtlinie hat, stoppt er seine Bewegung und greift – wenn möglich – aus der Distanz an. Bei gleicher Entfernung greift er zuerst Soldaten, dann Parasiten an.



ROBOTER

Der Roboter ist ein Mehrzweckgerät des Schiffs – eingesetzt für Ladung, Reinigung und sogar zur Verteidigung.

Er wurde jedoch manipuliert, um Soldaten anzugreifen.

Er greift nur Soldaten und Zivilisten an; Parasiten greift er nicht an und wird von ihnen nicht angegriffen. Er bewegt sich auf den nächstgelegenen Soldaten oder Zivilisten zu, bis zum Maximum seines Bewegungswerts, und führt dann – je nach Entfernung – einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff aus.



WAFFENKARTEN

Im Schiff können weitere Waffen gefunden werden, die verstreut liegen. Lege die entsprechende Waffenkarte neben die Soldatenkarte des Charakters, der sie aufnimmt. Es gibt kein Limit, wie viele Waffen eine Figur tragen kann.

Wenn du eine dieser Waffen benutzt, lege den Waffenmarker auf die Karte (falls erforderlich) und verwende ihre angegebenen Attribute.

Ist die Munition aufgebraucht, wird die Karte abgelegt.



VERSORGUNGSKARTEN

Ziehe 1 Versorgungskarte zufällig, wenn du die Aktionskarte „Durchsuchen“ (span. „registrar“) verwendest. Befolge die Anweisungen auf der Karte und lege sie anschließend auf den Ablagestapel der Versorgungskarten.

Wenn alle aufgebraucht sind, mische den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.



AKTIONSKARTEN

Karten mit Aktionen, die von jedem Soldaten in seinem Zug verwendet werden können. Die Aktionen gelten nur für den Soldaten, der sie spielt, und ihr Effekt hält einmalig an, es sei denn, die Karte gibt an, dass sie für die gesamte Phase gültig ist.

In jeder Ereignisphase werden 5 Aktionskarten zufällig gezogen. Pro Spielerphase dürfen jedoch maximal 2 Karten verwendet werden, aufgeteilt unter den 5 Soldaten.

Die Karten besitzen einen Farbindikator und einen Namen, die zur Entscheidungsfindung in Ereignissen oder gegnerischen Angriffen dienen.

Wenn nach dem Ziehen eines Ereignisses oder vor einem gegnerischen Angriff kein bestimmtes Ziel angegeben ist, wird eine Aktionskarte zufällig aufgedeckt. Die Farbe/der Name auf der Karte verweist auf den Soldaten, dessen Soldatenkarte die gleiche Farbe trägt. Dieser Soldat ist das betroffene Ziel und muss das Ereignis oder den Angriff erleiden. Ist die gezogene Karte nicht gültig, werden weitere aufgedeckt, bis eine gültige Karte erscheint.



INFEKTIONSKARTEN

Im Chaos des Nahkampfs mit Parasiten kann sich dein Team durch Kratzer oder Blutspritzer infizieren.

Diese Karten werden jedes Mal dem Aktionskarten-Deck hinzugefügt, wenn ein neuer Nahkontakt mit einem Parasiten entsteht (egal ob sich der Parasit oder der Mensch bewegt) und jedes Mal, wenn Parasiten Schaden verursachen. Wenn ein Zivilist stirbt, werden zusätzlich 3 Infektionskarten aufgenommen.

Von diesem Moment an gehören sie dauerhaft zum Aktionskarten-Deck.

Diese Karten haben keine Funktion und verringern die Chance, in den folgenden Runden nützliche Aktionskarten zu ziehen.

Sind alle Infektionskarten aus dem Infektionsstapel aufgebraucht und es müsste eine weitere gezogen werden, wird die Infektion unkontrollierbar – und die Partie ist verloren.

Um sie loszuwerden, kann die Aktionskarte „Antivirus“ verwendet werden. Damit wird eine Infektionskarte aus der eigenen Hand (d. h. aus den 5 gezogenen Aktionskarten der aktuellen Ereignisphase) in den Infektionskarten-Stapel zurückgelegt.

Diese entfernte Karte zählt nicht zu den 2 Aktionskarten, die in der Spielerphase gespielt werden dürfen.



INFEKTIONSTEST

Am Ende einer Mission wird die Anzahl der Infektionskarten in deinem Aktionskarten-Deck gezählt. Übersteigt ihre Zahl die der Überlebenden (Soldaten + Zivilisten), war euer Team zu stark exponiert – und ihr tragt die Infektion mit euch. Die Mission scheitert.

Zur Erhöhung der Überlebenschancen können Zivilisten gerettet und das SERUM X aus dem Labor geborgen werden. Dieses erlaubt es, 3 Infektionskarten aus der Endauswertung zu entfernen.

Serum X-Marker:



FIGUREN

Die Figuren stellen die Charaktere des Spiels dar. Jeder Soldat verfügt über zwei Miniaturen: eine gesunde und eine verwundete Version.

Erhält ein Soldat eine Wunde, wird seine Karte auf die verwundete Seite gedreht und seine Figur gegen die entsprechende verwundete Miniatur ausgetauscht, um die neuen Attribute im Blick zu behalten.



WÜRFEL



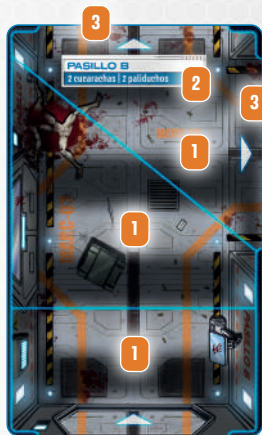
Das Ergebnis "❄" zählt als normaler Treffer, während "❄❄" ein kritischer Treffer ist und zwei normale Treffer zählt. Jeder Treffer verursacht eine Wunde.

GEBIETSKARTEN

1) BEREICHE (ZONEN): Das Gelände ist in Zonen unterteilt, die die Bewegung der Figuren begrenzen. Jede Zone hat eine maximale Belegung von 8 Figuren. Wird dieses Limit erreicht, gilt die Zone als vollständig besetzt.

2) EINSATZBEREICH (SPAWN-ZONE): Hier sind folgende Informationen angegeben:

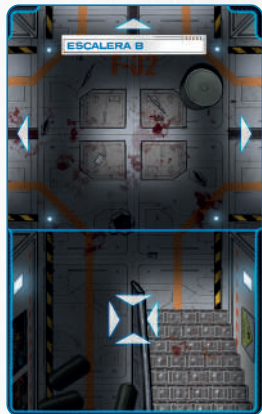
- ▶ Der Name des Gebiets.
- ▶ Die Gegner, die erscheinen, wenn das Gebiet aufgedeckt wird.
- ▶ Gegner, die durch Ereigniskarten ins Spiel gebracht werden, werden ebenfalls hier platziert.
- ▶ Gegenstände, die eingesammelt werden können.
- ▶ Falls das Gebiet eine versiegelte Tür besitzt, wird hier auch die Sicherheitsstufe (A oder B) angegeben. In diesem Fall wird zwischen den betreffenden Gebieten eine Türfigur der entsprechenden Stufe platziert.
- ▶ Interaktionssymbole des Gebiets.



3) AUSGÄNGE: Die Pfeile auf der Karte zeigen die Ausgänge des Gebiets. Gebiete, die an Ausgängen platziert werden, werden verdeckt ausgelegt. Um ein neues Gebiet aufzudecken, muss sich eine Figur in einer Zone mit einem Pfeil-Symbol befinden und die Aktion „Tür öffnen“ ausführen.

Gebiet „TREPPE B“: Diese Karte wird während der Missionsvorbereitung zurückgelegt. Wird im Spiel das Gebiet „Treppe A“ aufgedeckt, wird „Treppe B“ offen an einer beliebigen Stelle auf dem Tisch platziert. Beide Gebiete sind über die Treppe miteinander verbunden, sodass sich Figuren zwischen ihnen frei bewegen können, als wären sie direkt angrenzende Gebiete.

Zwischen den beiden Ebenen besteht keine Sichtlinie, daher ist kein Beschuss zwischen ihnen möglich. Eine Tür zwischen den Treppengebieten kann nicht blockiert werden.



SPIELPHASEN

- 1) EREIGNISPHASE
- 2) SPIELERPHASE
- 3) GEGNERPHASE

1) EREIGNISPHASE

Führe die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- Entferne alle blockierten Türen, die durch Ereignisse oder die Aktionskarte „Hacken“ in der vorherigen Runde blockiert wurden (Türen der Sicherheitsstufen A und B bleiben bestehen).
- Ziehe 1 Ereigniskarte und befolge die Anweisungen darauf. Wenn der Ereignisstapel aufgebraucht ist und keine Karte mehr gezogen werden kann, ist die Mission gescheitert.
- Wenn in der ersten gezogenen Karte „FUEGO“ oder „APARECIDO DE LA NADA“ auftaucht, lege sie zurück in den Stapel, ziehe eine neue Karte und mische den Stapel erneut.
- Mische alle Aktionskarten und ziehe 5 zufällige Karten. Lege sie in die gemeinsame Auslage in Reichweite aller Spieler.

EREIGNISKARTEN

Ereigniskarten enthalten Anweisungen, die während der Ereignisphase abgehandelt werden müssen. Sie bestimmen zugleich den Zeitverlauf der Mission: Wenn keine Karte mehr im Ereignisstapel verbleibt, breitet sich die Infektion unaufhaltsam aus und die Mission ist verloren.

ES GIBT ZWEI ARTEN VON EREIGNISKARTEN:

Modifikator-Ereignisse: Diese Karten verändern die Spielsituation. Sie betreffen in der Regel einen bestimmten Soldaten, es sei denn, die Karte besagt etwas anderes. Um zu bestimmen, welcher Soldat betroffen ist, werden alle Aktionskarten gemischt, eine davon zufällig aufgedeckt, und anhand der Farbe der Karte ermittelt, welcher Soldat den Effekt erleidet. Hat dieser Soldat das Spiel bereits verlassen oder ist die Karte ungültig, wird weiter aufgedeckt, bis eine gültige Karte erscheint.

Gegner-Spawn-Ereignisse: Mische alle Aktionskarten, decke eine zufällig auf und beachte die Farbe. Platziere die neuen Gegner im Einsatzbereich (Spawn-Zone) des Gebiets, in dem sich der Soldat mit der entsprechenden Farbe befindet. Ist der Soldat ausgeschaltet oder die Karte ungültig, werden weitere Karten aufgedeckt, bis eine gültige gefunden wird. Gegner können sich auch in der Spawn-Zone des Eingangsbereichs manifestieren.

Wenn ein Ereignis vorgibt, Parasiten zu erzeugen, und alle dieser Klasse bereits im Spiel sind, wird stattdessen ein Parasit mit einem höheren Lebenswert platziert oder – falls kein anderer verfügbar ist – ein beliebiger anderer.

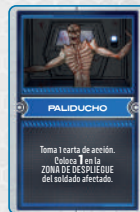
Wichtig: Wenn ein Gegner erzeugt werden soll und sich ein Soldat in dieser Spawn-Zone befindet oder die Zone vollständig besetzt ist, platziere den Gegner in der nächstgelegenen, soldatenfreien Zone, möglichst in Richtung des Andockmoduls. Wenn das nicht möglich ist, platziere ihn in der nächstgelegenen freien Zone, in der keine Soldaten stehen.

Ist keine andere Option verfügbar, platziere den Gegner in der Zone des betroffenen Soldaten und ziehe 1 Infektionskarte.

Beachte, dass Parasiten auch in einer Zone erscheinen dürfen, in der Zivilisten, aber keine Soldaten stehen – in diesem Fall wird ebenfalls 1 Infektionskarte gezogen.

Wenn Türen blockiert sind, darf der Gegner nur in einem Gebiet erscheinen, das nicht durch Türen versiegelt ist. Gegner dürfen nicht im Andockmodul erscheinen.

Wenn Unklarheit besteht, wo ein Parasit platziert werden soll, wähle die logischste oder die für dich nachteiligste Position.



2) SPIELERPHASE

In jeder Spielerphase einigen sich die Spieler und bestimmen die Initiative der Soldaten, also die Reihenfolge, in der sie ihre Züge ausführen. Jeder Soldat kann bis zu 2 Aktionspunkte ausgeben, um die unten aufgeführten Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchzuführen. Ein Soldat muss alle seine Aktionen ausführen oder passen, bevor der nächste Soldat an der Reihe ist.



Aktivierungsmarker: Lege den Marker auf die grüne Seite der Soldatenkarte, bevor die Aktivierung beginnt, und drehe ihn auf die rote Seite, sobald die Aktivierung abgeschlossen ist.

AKTIONEN

Jede Aktion kostet 1 Aktionspunkt, mit Ausnahme der Verwendung einer Aktionskarte, die kostenlos ist.

- 1) BEWEGEN
- 2) ANGREIFEN
- 3) NACHLADEN
- 4) WAFFE WECHSELN
- 5) WUNDE HEILEN
- 6) MIT GEGENSTÄNDEN INTERAGIEREN
- 7) MIT DEM GELÄNDE INTERAGIEREN
- 8) TÜR ÖFFNEN
- 9) TÜR DER SICHERHEITSSTUFE „B“ SPRENGEN
- 10) AKTIONSKARTE VERWENDEN

1) BEWEGEN

Ein Soldat darf sich maximal zweimal pro Zug bewegen, es sei denn, eine Karte erlaubt etwas anderes. Für 1 Aktionspunkt darf er sich bis zur Anzahl der in seinem Bewegungsattribut angegebenen Zonen fortbewegen.

Beispiel: Mit einem Bewegungswert von 2 darf er sich 1 oder 2 Zonen bewegen.

Die Bewegung muss vollständig abgeschlossen werden, bevor eine andere Aktion ausgeführt wird – außer zum Öffnen von Türen oder Aufheben von Gegenständen. Während der Bewegung darf eine Figur also eine Tür öffnen oder einen Gegenstand aufnehmen und danach die Bewegung fortsetzen, falls sie noch nicht abgeschlossen ist.

Beispiel: Eine Figur kann sich eine Zone bewegen, eine Tür öffnen und anschließend vor- oder zurückgehen.

Eine Figur darf nicht durch eine Zone ziehen, in der sich ein Gegner befindet. Betritt sie dieselbe Zone wie ein Gegner, endet ihre Bewegung sofort, und beide Figuren gelten als im Nahkampf gebunden, bis dieser aufgelöst wird (siehe „Im Nahkampf gebunden“ in der Sektion Nahkampfangriff).

Endet die Bewegung in einer vollständig besetzten Zone, wird die Figur stattdessen in die vorherige freie Zone zurückgestellt. Vollständig besetzte Zonen dürfen durchquert werden, sofern die Bewegung in einer Zone endet, die nicht vollständig besetzt ist.

Wenn ein Soldat oder Zivilist auf denselben Bereich wie ein Parasit trifft, wird 1 Infektionskarte gezogen. Dabei spielt es keine Rolle, wer sich bewegt – Soldat, Zivilist oder Parasit. Es wird jedoch nur einmal eine Infektionskarte gezogen, beim ersten Kontakt zwischen derselben Figur und demselben Parasiten. Bleiben dieselben Figuren in den folgenden Phasen im Nahkampf gebunden, werden keine weiteren Infektionskarten gezogen.

Bei jedem neuen Kontakt zwischen einem Soldaten oder Zivilisten und einem Parasiten wird eine weitere Infektionskarte gezogen.

2) ANGRIFF

Ein Soldat darf höchstens einmal pro Zug angreifen, es sei denn, eine Karte erlaubt etwas anderes. Für 1 Aktionspunkt kann ein Angriff durchgeführt werden. Der Angriff kann im Nahkampf oder aus der Distanz erfolgen. Der Spieler gibt zunächst an, welchen Gegner er angreift, und wirft dann die entsprechenden Angriffswürfel (Nahkampf oder Fernkampf).

Das Symbol "★" steht für einen normalen Treffer, während "★★" einen kritischen Treffer darstellt, der zwei normale Treffer zählt. Jeder Treffer verursacht eine Wunde.

Erhält ein Gegner Wunden, werden entsprechende Schadensmarker auf seiner Figur platziert. Erreicht oder überschreitet die Anzahl der Wunden seinen Lebenswert, wird die Figur aus dem Spiel entfernt. Überschüssige Treffer werden ignoriert.

Schadensmarker:



Für gegnerische Angriffe gelten dieselben Regeln. Zusätzlich gilt:

- ▶ Wenn ein Parasit einem Soldaten Schaden zufügt oder ihn eliminiert, wird 1 Infektionskarte gezogen.
- ▶ Wenn ein Parasit einen Zivilisten eliminiert, werden 3 Infektionskarten gezogen.

NAHKAMPFANGRIFF: Maximal 1 Mal pro Zug.

Ein Soldat gibt 1 Aktionspunkt aus, um einen Gegner in seiner eigenen Zone anzugreifen, und wirft die Nahkampfwürfel seiner Figur.

Befinden sich ein Soldat und ein Gegner in derselben Zone, gelten beide als im Nahkampf gebunden, bis dieser aufgelöst wird.

Wenn eine Zone vollständig besetzt ist (8 oder mehr Figuren), gilt die angrenzende Zone als im Nahkampfbereich. Das bedeutet, dass Nahkampfangriffe zwischen einer angrenzenden Zone und einer überfüllten Zone erlaubt sind (und umgekehrt). Alle beteiligten Figuren gelten so lange als im Nahkampf gebunden, bis die Zone nicht mehr vollständig besetzt ist.

IM NAHKAMPF GEBUNDEN: Solange du im Nahkampf gebunden bist, darfst du dich nicht vom Gegner entfernen und keine anderen Aktionen ausführen, außer einem Nahkampfangriff. Du darfst außerdem die Aktionskarten „Blendgranate“ oder „Kampfmesser“ verwenden. Wenn Soldaten auf eine Zone schießen, in der ein Nahkampf stattfindet, wird ein Angriffswürfel weniger geworfen.

FERNKAMPFANGRIFF: Maximal 1 Mal pro Zug, es sei denn, eine Karte erlaubt etwas anderes.

Ein Soldat gibt 1 Aktionspunkt aus, um einen Gegner in einer anderen Zone innerhalb der Reichweite seiner Fernkampfwaffe anzugreifen.

Dazu wird die Munitionsanzeige des aktuellen Magazins um 1 Punkt gesenkt, und die entsprechenden Fernkampfwürfel der Waffe werden geworfen. Erreicht die Munitionsanzeige 0, kann mit dieser Waffe nicht mehr geschossen werden. Um sie wieder aufzufüllen, muss sie nachgeladen werden.



Munitionsmarker:

Die Reichweite des Fernkampfangriffs gibt an, wie viele Zonen der Schuss überbrücken kann.

Beispiel: Eine Reichweite von 3 bedeutet, dass du Ziele in 1, 2 oder 3 Zonen Entfernung angreifen kannst. Die Zahl in Klammern gibt die maximale Reichweite der Waffe an; bei einem Angriff auf diese Distanz wird jedoch ein Angriffswürfel weniger geworfen. Über diese Entfernung hinaus kann nicht geschossen werden.

Beispiel: Wenn mit dem Gewehr (Reichweite 3) auf ein Ziel in Entfernung 4 geschossen wird, wird nur 1 Angriffswürfel geworfen, anstelle der üblichen 2 Fernkampfwürfel.

Wenn Soldaten auf eine Zone schießen, in der sich Figuren im Nahkampf befinden, wird 1 Angriffswürfel weniger geworfen. Diese Abzugsregel gilt nicht für Gegner. Hat die Waffe nur 1 Fernkampfwürfel (wie die Pistole), kann kein Schuss abgegeben werden.

Um schießen zu können, muss **SICHTLINIE** bestehen.

SICHTLINIE: Die Sichtlinie verläuft orthogonal. **Beispiel:** Wenn du dich im Einsatzbereich des Eingangs befindest, kannst du in gerader Linie nach oben, unten, links oder rechts schießen. Befindest du dich in der mittleren Zone des Eingangs, kannst du nur nach oben und unten schießen. Es darf über andere Figuren hinweg geschossen werden; diese blockieren die Sichtlinie nicht. Türfiguren hingegen blockieren die Sichtlinie.

3) NACHLADEN

Gib 1 Aktionspunkt aus und verwirf einen passenden Magazinmarker, um deine ausgerüstete Waffe nachzuladen. Jede Waffe verwendet einen bestimmten Magazintyp, der auf dem Waffenanzeigefeld angegeben ist. Setze den Munitionsmarker wieder auf den Maximalwert des Magazins der ausgerüsteten Waffe.

Zum Nachladen muss die Munition vollständig aufgebraucht sein, und die Waffe muss ausgerüstet sein.

ES GIBT ZWEI MAGAZINTYPEN:



Standardmagazin:

Das Standardmagazin kann nur für Waffen mit dem entsprechenden Symbol im Magazinbereich verwendet werden. Lege es auf die Soldatenkarte, wenn du es erhältst, und verwirf es, um nachzuladen. Standardmagazine können durch Ereignisse, die „Durchsuchen“-Aktion (Registrar) oder beim Aufheben auf Gebieten gefunden werden.



Pistolenmagazin:

Das Pistolenmagazin ist ausschließlich für die Pistole gültig. Lege es auf die Soldatenkarte, wenn du es erhältst, und verwirf es, um nachzuladen. Pistolenmagazine erhält man durch die „Durchsuchen“-Aktion (Registrar).

4) WAFFE WECHSELN

Gib 1 Aktionspunkt aus, um die aktuell ausgerüstete Waffe gegen eine andere zu tauschen. Lege den Waffenmarker auf die neue Waffe, um anzuzeigen, dass diese nun aktiv ist.



Waffenmarker:

Lege den Marker auf eine Waffe; sie gilt damit als die aktuell ausgerüstete Waffe des Soldaten.

5) WUNDE HEILEN

Gib 1 Aktionspunkt aus und verwirf 1 Medikit, um eine Wunde bei einem Soldaten in deiner Zone oder bei dir selbst zu heilen. Wenn eine Wunde geheilt wird, drehe die Soldatenkarte auf die gesunde Seite und ersetze die verwundete Figur durch die gesunde Version.



Medikit-Marker:

Lege ihn auf die Soldatenkarte, wenn du ihn erhältst, und verwirf ihn, um eine Wunde bei dir oder einem Soldaten in deiner Zone zu heilen.

6) MIT GEGENSTÄNDEN INTERAGIEREN

Gib 1 Aktionspunkt aus, um einem Kameraden in derselben Zone Gegenstände zu übergeben oder von ihm zu nehmen, oder um Gegenstände aus der Zone aufzuheben. Du musst dich in der Zone befinden, um sie aufzusammeln. Wenn mehrere Gegenstände dort liegen, können alle gleichzeitig mit demselben Aktionspunkt aufgenommen werden. Wenn ein Soldat einen Aktionspunkt ausgibt, um einen Gegenstand zu übergeben (z. B. ein Magazin), muss der Empfänger keinen Aktionspunkt ausgeben, um ihn zu erhalten. Nach dem Aufheben eines Gegenstands kann die Bewegung fortgesetzt werden, falls sie zuvor noch nicht abgeschlossen war.



Granatenmarker:

Erhält man durch die „Durchsuchen“-Aktion oder beim Aufheben auf Gebieten. Wenn du eine Granate erhältst, lege die entsprechende Granatenkarte neben deine Soldatenkarte und verwirf den Marker.



Flammenwerfermarker:

Erhält man beim Aufheben auf Gebieten. Wenn du den Flammenwerfer erhältst, lege die entsprechende Flammenwerferkarte neben deine Soldatenkarte und verwirf den Marker.

7) MIT DEM GELÄNDE INTERAGIEREN

Einige Gebiete ermöglichen Interaktionen. Um eine Interaktion durchzuführen, bewege dich in die Zone mit dem entsprechenden Symbol , und gib 1 Aktionspunkt aus.

- **Kommandobrücke:** Interagiere in der Spawn-Zone, um die Selbstzerstörung des Schiffs zu aktivieren (nur in bestimmten Missionen).
- **Kryoschlaf-Kammer:** Diese Kammer enthält einen Zivilisten im Kryoschlaf. Wenn du diesen Raum aufdeckst, platziere seine Figur zunächst nicht. Interagiere in der Spawn-Zone, um ihn zu wecken: Lege eine Zivilistenfigur in diese Zone. Es kann pro Partie nur ein Zivilist auf diese Weise geweckt werden.
- **Rettungskapsel:** Interagiere in der Kapsel, um zu fliehen*.
- **Eingang:** Interagiere im Andockmodul, um zu fliehen*.

***Wenn eine Interaktion zum Fliehen durchgeführt wird, startet die Rettungskapsel oder das Andockmodul sofort und verlässt das Schiff mit allen Figuren, die sich zu diesem Zeitpunkt darin befinden. Stelle sicher, dass sich alle gewünschten Figuren an Bord befinden, bevor du interagierst.**

8) TÜR ÖFFNEN

Bewege dich in eine Zone mit einem Ausgangspfeil und gib 1 Aktionspunkt aus, um die Tür zu öffnen und ein neues Gebiet aufzudecken. Diese Aktion kann beliebig oft wiederholt werden, solange du über Aktionspunkte verfügst. Drehe die neue Gebietskarte um und richte ihre Ausgangspfeile passend aus. Platziere die auf der Karte angegebenen Gegner und Gegenstände (falls vorhanden) in der Spawn-Zone des neuen Gebiets. Lege gegebenenfalls weitere verdeckte Gebietskarten an. Anschließend darfst du deine Bewegung fortsetzen, falls sie noch nicht abgeschlossen war. Du bist nicht verpflichtet, das neu aufgedeckte Gebiet zu betreten.

Hat das Gebiet eine blockierte Tür, platziere zwischen beiden Ausgängen eine Türfigur der angegebenen Sicherheitsstufe. Die Gegner des neuen Gebiets werden erst platziert, wenn die Tür geöffnet wird.

Wichtig: Wenn das neu aufgedeckte Gebiet die Mission unmöglich fortsetzbar macht oder die Ausgänge mit anderen Gebieten überlappen, wird es durch eine gültige Karte aus dem Stapel ersetzt, und der Stapel wird erneut gemischt. Wenn keine andere Option besteht, gilt, dass sich die Gebiete auf verschiedenen Ebenen befinden.

Dasselbe gilt, wenn eine Zielgebietskarte aus dem unteren Stapel aufgedeckt wird, bevor die erforderliche Anzahl an Karten aus dem oberen Stapel platziert wurde (siehe Missionsvorbereitung).

Tip: Wenn du dich in einer Zone befindest, von der aus du mehrere Türen öffnen kannst, und das neu aufgedeckte Gebiet nicht gut passt – etwa weil du nicht genug Platz auf dem Tisch hast oder die Ausgänge mit anderen Gebieten überlappen –, versuche, es mit einem noch nicht aufgedeckten Gebiet auszutauschen.

GESPERRTE TÜREN:

Einige Gebiete enthalten Türen, die nicht auf herkömmlichem Weg geöffnet werden können. Platziere eine Türfigur der angegebenen Sicherheitsstufe zwischen den Ausgängen beider Gebiete.

Es gibt zwei Arten von gesperrten Türen. Beide bleiben nach dem Entsperren dauerhaft geöffnet. Entferne in diesem Fall die Türfigur vom Spielplan.



1) GESCHLOSSENE TÜR DER STUFE „B“: Diese Tür trägt den Buchstaben „B“ und ein blaues Licht. Sie kann nur mit der Aktionskarte „Hacken“ (Piratear) in der Zone der Tür geöffnet werden. Oft sind mehrere Runden nötig, bis die Karte „Hacken“ aufgedeckt wird – das spiegelt die Schwierigkeit wider, die Tür elektronisch zu knacken.



2) GESCHLOSSENE TÜR DER STUFE „A“: Diese Tür trägt den Buchstaben „A“ und ein rotes Licht. Sie kann nur mit der Aktion „Tür öffnen“ in der entsprechenden Zone und mit der Zugangskarte der Stufe A geöffnet werden.

Zugangskarte Stufe A:



Erforderlich, um Türen der Stufe A zu öffnen. Mit dieser Karte lassen sich auch alle anderen Türen entsperren. Sie wird im Gebiet „Wohnraum“ gefunden.

TÜR BLOCKIEREN:

Mit der Aktionskarte „Hacken“ können Soldaten in einer Zone mit einem Ausgang eine Tür für eine Runde blockieren. Platziere eine Türfigur der Stufe B zwischen den Ausgängen der beiden Gebiete. Gegner auf der anderen Seite können sich weiterhin bewegen, aber die Tür nicht durchqueren – sie müssen warten, bis sie geöffnet wird, oder stattdessen eine Figur in ihrer Sichtlinie angreifen. In der nächsten Ereignisphase wird diese Tür automatisch entfernt.

9) TÜR DER STUFE „B“ SPRENGEN

Einmal pro Partie kann ein Soldat 1 Aktionspunkt ausgeben und 3 Aktionskarten aus seiner Hand (keine Infektionskarten) aus dem Spiel entfernen, um eine Tür der Stufe B zu sprengen. Türen der Stufe A können nicht gesprengt werden. Die Tür gilt danach als zerstört, und dieser Ausgang kann nicht erneut blockiert werden. Nach dieser Aktion dürfen in dieser Spielerphase keine weiteren Aktionskarten verwendet werden.

Diese Aktion stellt eine verzweifelte Maßnahme dar, wenn nur noch wenige Runden verbleiben und dringend Zugang benötigt wird. Die auf diese Weise entfernten Karten werden dauerhaft aus dem Spiel genommen und kommen nicht mehr ins Deck zurück. Achtung: Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass in späteren Phasen mehr Infektionskarten in deiner Aktionshand erscheinen.

10) AKTIONSKARTE VERWENDEN

Führe den Text der Karte aus und drehe sie anschließend um, um anzuzeigen, dass sie benutzt wurde. Dafür werden keine Aktionspunkte ausgegeben.

In jeder Spielerphase dürfen insgesamt maximal 2 Aktionskarten verwendet werden, die unter den 5 Soldaten aufgeteilt werden. Die Spieler entscheiden gemeinsam, welche Soldaten diese Karten verwenden. Ein Soldat darf beide Karten in seinem Zug spielen; in diesem Fall dürfen die übrigen Soldaten keine weiteren Karten in dieser Phase einsetzen.

In der folgenden Ereignisphase werden alle Aktionskarten eingesammelt und neu gemischt.

3) GEGNERPHASE

- ▶ Jeder Gegner bewegt sich entsprechend seinem Bewegungswert auf den nächsten Soldaten oder Zivilisten zu und greift an, wenn möglich.
- ▶ Besitzt der Gegner einen Fernkampfangriff, wählt er – je nach Entfernung zum Ziel – entweder Nahkampf oder Fernkampf.
- ▶ Einige Gegner (wie der Crewman oder die Sturmeinheiten) beenden ihre Bewegung, sobald sie Sichtlinie zum Ziel haben, um aus der Distanz anzugreifen.
- ▶ Für jeden Parasiten, der eine Zone betritt, in der sich mindestens ein Mensch (Soldat oder Zivilist) befindet, wird eine einzige Infektionskarte gezogen – auch dann, wenn sich mehrere Menschen in der Zone befinden. Bleiben einer oder mehrere Menschen über mehrere Runden im Nahkampf mit demselben Parasiten, werden keine weiteren Infektionskarten gezogen.
- ▶ Befindet sich ein Gegner in derselben Zone wie ein oder mehrere Menschen, gelten sie als im Nahkampf gebunden und dürfen sich nicht voneinander entfernen, bis der Kampf entschieden ist (siehe „Im Nahkampf gebunden“ auf Seite 12).
- ▶ Der Angriff erfolgt nach denselben Regeln wie in der Spielerphase.
- ▶ Wenn ein Soldat eine Wunde erhält, wird seine Soldatenkarte auf die verwundete Seite gedreht: Er zieht eine Infektionskarte und erhält neue Attribute.
- ▶ Erleidet der Soldat so viele oder mehr Wunden wie sein Lebenswert, wird er eliminiert: Er zieht eine Infektionskarte und wirft einen Würfel. Bei einem weißen Symbol wird seine Figur durch einen „Bleicher“ ersetzt, der in dieser Phase liegend platziert wird. Dieser Gegner greift nicht an, verteilt keine Infektionskarten und bindet keinen Nahkampf. In der nächsten Gegnerphase steht er auf und handelt normal.
- ▶ Wenn der eliminiert Soldat sich nicht verwandelt, können seine Waffen und Ausrüstungsgegenstände durch Interaktion in seiner Zone aufgehoben werden. Lasse seine Figur liegen, um die Position der Gegenstände anzuzeigen.
- ▶ Wenn er sich verwandelt, muss der neue Gegner zuerst besiegt werden, bevor seine Waffen und Gegenstände in der Zone aufgenommen werden können.
- ▶ Wenn ein Parasit einen Zivilisten eliminiert, wird dessen Karte auf die infizierte Seite gedreht: Ziehe 3 Infektionskarten, und der Zivilist verwandelt sich sofort in einen „Bleichling“. Lege die Figur in dieser Phase liegend ab.

INITIATIVE DER GEGNER

Folge diesen Anweisungen, um festzustellen, welcher Gegner zuerst aktiviert wird. Bei Gleichstand gehe zum nächsten Kriterium über. Wenn weiterhin Unklarheit besteht, wird zufällig entschieden.

Zuerst aktiviert wird:

- ▶ **1)** Der Gegner, der dem nächsten Soldaten oder Zivilisten am nächsten ist.
- ▶ **2)** Der Gegner mit den meisten Nahkampfwürfeln. Menschliche Gegner und Roboter haben Vorrang vor Parasiten.
- ▶ **3)** Der Gegner aus der größten verbleibenden Gruppe.



PRIORITÄT BEI FEINDANGRIFFEN

Wenn ein Gegner mehrere mögliche Ziele hat, folge dieser Reihenfolge, um zu bestimmen, welche Figur zuerst angegriffen wird. Bei Gleichstand fahre mit der nächsten Bedingung fort, bis der Konflikt gelöst ist.

Der aktive Gegner greift zuerst an:

- ▶ 1) Den Soldaten oder Zivilisten, der nicht im Nahkampf gebunden ist.
- ▶ 2) Zivilisten vor Soldaten.
- ▶ 3) Den Soldaten mit dem niedrigsten Lebenswert.
- ▶ 4) Ziehe eine zufällige Aktionskarte*.

* **Angriffsziel:** Der Angriff richtet sich gegen den Soldaten, dessen Farbe mit der gezogenen Aktionskarte übereinstimmt. Ist die Karte nicht gültig, werden weitere aufgedeckt, bis eine gültige Karte unter den betroffenen Soldaten erscheint.

BEISPIEL EINER KOMPLETTEN RUNDE

1) EREIGNISPHASE

Die gezogene Ereigniskarte lautet „Krabbler“. Ziehe 1 Aktionskarte und platziere 1 Krabbler in der Spawn-Zone des betroffenen Soldaten.

Um zu bestimmen, welcher Soldat betroffen ist, wird eine Aktionskarte zufällig gezogen. Es erscheint eine schwarze Karte, die auf den Soldaten Allen (A) verweist. Somit würde eine Krabbler in der Spawn-Zone des Gebiets platziert, in dem sich Allen befindet.

Da sich jedoch in dieser Zone bereits ein Soldat befindet – Sergeant Romero (B) – wird die Krabbler stattdessen in der nächsten freien Zone ohne Soldaten platziert, so nah wie möglich in Richtung des Andockmoduls. In diesem Fall ist das Zone C.

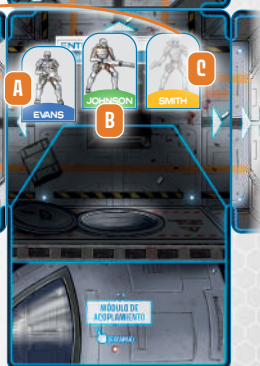
Anschließend werden alle Aktionskarten gemischt, und 5 Karten werden zufällig gezogen. Damit endet die Ereignisphase.



2) SPIELERPHASE

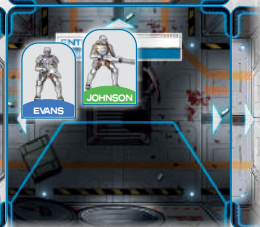
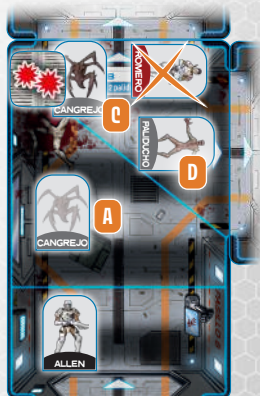
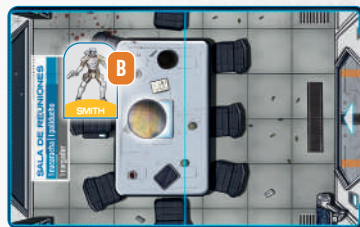
Die Spieler bestimmen die Reihenfolge, in der die Soldaten ihre Züge ausführen. Zuerst ist Evans (A) an der Reihe. Er gibt 1 Aktionspunkt aus, um die Tür zu öffnen. Die neue Gebietskarte wird aufgedeckt, und die Gegner und Gegenstände des Gebiets werden platziert: eine Kakerlake, ein Bleicher und ein Magazin. Dann gibt Evans seinen zweiten Aktionspunkt aus, um auf den Bleicher zu schießen.

Er senkt den Munitionsmarker seines Magazins um eine Einheit und würfelt die Angriffswürfel. Das Ergebnis zeigt 2 Treffer, wodurch der Bleicher eliminiert wird. Anschließend verwendet Johnson (B) 1 Aktionspunkt, um seine Waffe zu wechseln – von der Pistole zur schweren Maschinenpistole – und gibt einen weiteren Aktionspunkt aus, um auf die Kakerlake zu feuern. Mit 2 Treffern wird auch sie eliminiert. Danach bewegt sich Smith (C) mit 1 Aktionspunkt in die Zone (D) und gibt einen weiteren Aktionspunkt aus, um das Magazin aufzuheben. Er spielt kostenlos die Aktionskarte „Bewegt euren Arsch!“ (Moved el Culo) und verwendet das aufgenommene Magazin sofort, um seine ausgerüstete Waffe kostenlos nachzuladen. Als Nächster handelt Allen (E). Er gibt 1 Aktionspunkt aus, um auf den Krabblar zu schießen, erzielt 2 Treffer und fügt ihm 2 Wunden zu. Eine Schadensmarke mit Wert 2 wird auf die Figur gelegt. Danach nutzt er seinen zweiten Aktionspunkt und ein Magazin, um seine Waffe nachzuladen. Zum Schluss greift Romero (F) mit 1 Aktionspunkt den Krabblar mit seiner Pistole an. Der Schuss verfehlt das Ziel, also spielt sie die Aktionskarte „Beiß das!“ (Muerde Esto), um einen weiteren Angriff zu versuchen. Doch auch dieser Schuss verfehlt. Die Spielerphase endet hier.



3) GEGNERPHASE

In dieser Phase greift der Krabblar (A) den nächstgelegenen Soldaten an. Da sich zwei Soldaten in gleicher Entfernung und mit gleichem Lebenswert befinden, wird eine Aktionskarte zufällig aufgedeckt, um zu bestimmen, welcher Soldat angegriffen wird. Die erste gezogene Karte ist gelb und verweist auf Smith (B). Da dieser nicht zu den gleichgestellten Soldaten gehört, wird eine weitere Karte gezogen. Diesmal erscheint eine rote Karte, die Romero (C) entspricht. Der Krabblar bewegt sich also in Richtung Romero – dadurch wird 1 Infektionskarte gezogen, da Kontakt entsteht. Anschließend greift der Krabblar an. Die Würfel zeigen 3 Treffer, und Romero wird eliminiert. Dafür wird eine weitere Infektionskarte gezogen. Nun wird gewürfelt, um zu sehen, ob sich die Opferfigur in einen Parasiten verwandelt. Der Wurf zeigt die weiße Seite, also verwandelt sich Romero in einen Bleicher (D). Die Figur wird in dieser Phase liegend platziert, um anzuzeigen, dass sie nicht angreift, keine Infektionskarten verteilt und keinen Nahkampf eingeht. Damit endet die Gegnerphase.



SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

- ▶ Wenn dir das Spiel zu schwer erscheint, nimm zu Beginn der Partie 1 oder mehrere zusätzliche Magazine kostenlos. Verteile sie beliebig auf die Soldaten. Je mehr Magazine du nimmst, desto einfacher wird die Partie.
- ▶ Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kannst du eine oder mehrere Infektionskarten in dein Aktionskartendeck mischen. Du kannst auch den Ereignisstapel verkleinern, um die Missionsdauer zu verkürzen.

EPILOG / AUSGANG

Vergiss nicht, am Ende einer Mission den Infektionstest durchzuführen. Anschließend überprüfe die folgenden Bedingungen, um den Epilog eures Abenteuers zu lesen:

- ▶ Wenn alle Soldaten sterben, lies Epilog 1.
- ▶ Wenn die Zeit abläuft, lies Epilog 2.
- ▶ Wenn die Zeit abläuft, nachdem die Selbstzerstörung aktiviert wurde (Mission 1), lies Epilog 3.
- ▶ Wenn der Infektionstest scheitert, lies Epilog 4.
- ▶ Wenn der Infektionstest bestanden wird, aber nicht alle Soldaten überleben, lies Epilog 5.
- ▶ Wenn der Infektionstest bestanden wird und alle Soldaten überleben, lies Epilog 6.

WICHTIG: NICHT LESEN, BEVOR EINE MISSION BEENDET IST.

EPILOG 1

Die Sergeantin ist tot. Evans und Smith gerieten in einen Hinterhalt im Gang C. Johnson und du haltet euch im Labor, aber die Tür wird nicht lange standhalten. Hinter der Wand hört ihr Krallenhiebe und Schritte in den Lüftungsschächten und im Untergeschoss. Selbst wenn ihr es herausgeschafft hättet, sieht die Wunde an deinem Bein nicht gut aus. Und Munition ist kaum noch vorhanden. Du nickst, als Johnson zwei Kugeln aus einer Tasche zieht. Du bereust nur, nicht mehr Kakerlaken mitgenommen zu haben. Verfluchte Biester.

EPILOG 2

Du und deine Kameraden seid überwältigt. Die Munition geht schnell zur Neige und überall tauchen immer mehr Viecher auf. Ihr erreicht die Kommandobrücke nicht rechtzeitig, um die Selbstzerstörung zu aktivieren, also lasst ihr das Schiff seinem Schicksal über und meldet die Lage an eure Vorgesetzten. Am Ende sicherte sich der Konzern ANEMLOK nach der Bergung die Nutzungsrechte für wissenschaftliche Zwecke. Sie nutzten das mutagene Virus für Experimente. Mit der Zeit geschah, wie so oft, ein Leck in einer ihrer Anlagen auf der Erde, das eine Infektion auslöste. Binnen Wochen breitete sich eine Pandemie aus. Die Erde wurde von den Parasiten verwüstet.

EPILOG 3

Ihr aktiviert die Selbstzerstörung und rennt zum Andockmodul. Der Weg hinter der Tür des Gangs ist voller Viecher. Ihr kehrt um und versucht, die Rettungskapseln zu erreichen, doch ein Feuer in den unteren Ebenen blockiert den Zugang. Ihr wägt eure Optionen ab, doch Munition ist knapp und die Zeit läuft ab. Schließlich merkt ihr, dass es zu spät ist, um zu entkommen. Ihr entscheidet euch, die Tür zu öffnen und weiterzukämpfen – 3...2...1...

EPILOG 4

Erschöpft und gezeichnet schafft ihr es bis zum Andockmodul. Völlig ausgemergelt schließt du kurz die Augen und nickst ein. Beim Erwachen befindest du dich im Zugang des Moduls. Deine Kameraden schauen dich an und tuscheln. Plötzlich spürst du Gefahr. Dein Überlebensinstinkt warnt dich vor ihnen. Sie haben sich verändert, sie wollen dich töten. Du versuchst zu fliehen, ein Adrenalinschub durchfährt dich. Du siehst dich selbst im Kampf um dein Leben. Als du realisierst, was geschieht, hast du die Kehle eines Kameraden in den Zähnen, Blut läuft dir den Hals hinunter. Die übrigen liegen blutend am Boden. Du fühlst dich gut – etwas in dir sagt, dass es richtig ist. Hinter der Tür riechst du weitere feindliche Menschen im Inneren des Schiffs. Du weißt, dass du sie auslöschen musst. Du fühlst dich euphorisch. Du fühlst dich gut.

EPILOG 5

Ihr schafft es, die Selbsterstörung zu aktivieren und erreicht in letzter Sekunde die Rettungskapsel. Hinter euch blendet ein grelles Licht, und die Kapsel wird heftig erschüttert. Leider haben es nicht alle geschafft. Smith fiel zuerst in einen Hinterhalt. Danach Allen. Was der Rest deines Teams nicht weiß: Allen wurde nicht, wie du behauptet hast, von einem Parasiten getötet. In Wirklichkeit war er verwundet, und du konntest ihn nicht tragen und gleichzeitig rennen. Außerdem – nach der Entdeckung der Nachricht des Crewmitglieds der ASTRID – hattest du keine Lust zu warten, bis er sich verwandelte und du dich mit einem weiteren Viech herumschlagen musstest. Jede Nacht wachst du aus grauenhaften Albträumen auf, in denen dein Kamerad um Hilfe schreit, während du ihn kaltblütig tötest... aber du lebst.

EPILOG 6

Ihr habt es geschafft. Das gesamte Team erreicht das Andockmodul. Während ihr euch eurer Raumfähre nähert, erschüttert euch ein starker Stoß, und ein grelles Licht erfüllt alles. Du trägst die Beweise bei dir, die ihr im Labor gefunden habt: ein Tagebuch voller komplizierter Formeln und Notizen – zweifellos aus dem Bergbaukomplex JM3. Auf dem Einband erkennst du das Symbol der „Kolonie“, einer längst ausgelöschten wissenschaftlichen Sekte, die wegen ihrer grausamen Verbrechen und unmoralischen Experimente als terroristisch gebrandmarkt wurde. Du schlägst das Tagebuch auf.

„...Der Mensch ist kein individuelles Wesen, sondern ein kollektives, mit einem gemeinsamen Geist, als wären wir alle eins, dasselbe Wesen. In diesem Sinn ist der Mensch unsterblich, denn solange ein Vertreter der Spezies existiert, lebt der kollektive Geist weiter. Doch die genetische Struktur jedes Individuums bestimmt sein Verhalten, sein Denken, seine Persönlichkeit. Furcht und Selbsterhaltungstrieb lassen ihn seine Kollektivität verlieren, er konzentriert sich nur auf sich selbst – und verliert so den Vorteil der Unsterblichkeit. Jedes Individuum muss der Kolonie dienen, zum Wohle aller – und damit zu seinem eigenen Wohl. Wir müssen diese Instinkte, diese Ängste, die strukturellen Schwächen des Menschen auslöschen, um unsere Unsterblichkeit zu nutzen und große Ziele für die Menschheit zu erreichen...“

Du blätterst weiter:

„Phase 3 ist bereit. Die Ergebnisse sind vielversprechend. Bald werden wir das Virus an Menschen testen. Bald werden wir die Schwächen der Menschheit beseitigen und als eine Einheit im Dienste des Wohls der Kolonie handeln.“

Als ihr zur Raumstation zurückkehrt, erwartet euch ein Empfangskomitee. Man gratuliert euch, und ein medizinisches Team kümmert sich um euch. Du übergibst das Tagebuch, und der Kapitän beglückwünscht dich. Ihr fühlt euch wie Helden. Vielleicht ist es Paranoia, Stress oder Erschöpfung – aber als dir der Chefarzt die Hand gibt, glaubst du, auf seinem Arm das Symbol der Kolonie tätowiert zu sehen.

DANKSAGUNGEN

Danke an Gen X Games, die an mich geglaubt und diesen Traum möglich gemacht haben. Danke an Servando, Valle und Jaime, großartige Profis. Danke an meine Familie für ihre Geduld. Und an alle anderen...

DANKE FÜRS SPIELEN!

CREDITS

Herausgegeben von Servando Carballar für Gen X Games S.L.

Autor und Illustrator: José Marc Ruiz

Produktionsleitung: Jaime L. Cervera

Textkorrektur: Guillermo Carballar

Design und Layout: Valle Pacheco für Gen X Studio



Gen X Games s.l.
C/ Severo Ochoa 15, Nave 14
28521 Rivas Vaciamadrid, Madrid
www.genxgames.es