

VLAADA CHVÁTIL

# SPACE ALERT

## UNENDLICHE WEITEN

*Gratulation, Grünschnäbel. Es ist euch irgendwie gelungen, das bestgehütete Geheimnis des Weltraumforschungsdienstes in eure Griffel zu kriegen. Dieses Heftchen werdet ihr sicher nicht in der Bibliothek der Akademie finden. Auch nicht in der Regierungsdatenbank. Das hier ist kein weichgespültes Flugblättchen von den Schwerkraftratten des Ausbildungs-Komitees. Nein, es ist die ungeschminkte Wahrheit, mit den unzensurierten Geschichten der vielen Frauen und Männer, die nach da draußen geschickt worden sind, und mit den Tipps der wenigen, die es irgendwie geschafft haben, zurückzukommen.*

*Ihre Namen werdet ihr auf keiner Gedenktafel der Akademie finden. Modellstudenten und Politikerkinder werden nicht ins Unbekannte geschickt. Bei den neuen Horizonten da draußen zählt der Quatsch, den ihr in der Schule lernt, soviel wie eine Tube Astronautenkaugummi. Man braucht Instinkte. Man braucht einen kühlen Kopf. Man muss dem Tod in die Visage blicken und ihm dabei in die Nüsse treten. Denn Überleben ist niemals sicher. Auf einigen Missionen ist es nicht mal wahrscheinlich.*

*Deshalb spricht man von uns auch so wenig, macht aus uns keine Helden. Wer will schon jemanden ins Blitzlicht zerren, den es schon morgen im Orionnebel zerbröseln? Die Öffentlichkeit soll auch nicht erfahren, dass es außerdem in Wahrheit schon der x-te Klon von jemandem war. Klonen von Menschen ist verpönt, aber Krieg ist eben Krieg. Die ganze Theoretisiererei, was mit der Seele passiert und so, wenn das Hirn gescannt wird, ist zwar nett, aber die Leute, die hier am Hebel sitzen, sind nur an euren Fähigkeiten interessiert – und die lassen sich einwandfrei übertragen.*

*Ich tippe, ihr wollt jetzt wissen, wie sich das so anfühlt, wenn man weiß, dass man schon zehn Mal gestorben ist. Keine Ahnung. Ich gehöre zu den wenigen, die sich nicht klonen lassen. Deshalb schreibe ich das alles hier ja auf. Nächste Woche könnte es schon zu spät sein.*

# Inhalt

Dieses Set enthält vier voneinander unabhängige Erweiterungen für das Grundspiel Space Alert - Alarm im Weltall (plus einen Bonus-Zusatz für Ihre Crew). Die Erweiterungen können einzeln oder in Kombination verwendet werden, um dem Spiel noch mehr Abwechslung zu verleihen.

## Neue Bedrohungen

- **48 Bedrohungskarten**
- **16 ovale Marker „interne Bedrohung“**
- **12 Spezial-Marker für Terrorbahnen**
- **3 ringförmige Marker**

Außer neuen weißen und gelben Bedrohungskarten enthält diese Erweiterung rot markierte Bedrohungskarten, die den Schwierigkeitsgrad auf einen neuen Level anheben: Die fiesesten Feinde, die modernsten Alien-technologien und die bizarrsten transdimensionalen Anomalien, denen man bisher begegnet ist. Man braucht Nerven wie Stahlseile, um mit diesen Karten in seinen bisherigen Stapeln zu spielen – ausschließlich mit roten Karten sollten nur erfahrene Crews spielen, welche die ultimative Herausforderung suchen.

## Doppelaktionen

- **90 Aktionskarten**
- **1 CD mit neuen Missionen**
- **ein zweiter Satz aus 16 Zahlenmarkern für Terrorbahnen**

Die neuen Missionen enthalten deutlich mehr Bedrohungen und doch dauert der Flug die üblichen 12 Züge. Daher ist das Überleben einer neuen Mission mit den alten Karten praktisch ein Ding der Unmöglichkeit. Diese neuen Missionen sind so angelegt, dass sie mit den neuen Aktionskarten gespielt werden sollten, die gleich zwei Aktionen statt einer pro Zug gestatten. Die Crew wird wesentlich effektiver arbeiten ... wenn sie es schafft, das Optimum aus diesen Extra-Aktionen rauszuholen.

## Spezialisierungen

- **20 Spezialaktionskarten**
- **2 Teleport-Marker**

An die Stelle der Heldenaktionen des Grundspiels treten die Spezialisierungen. Sie befähigen die Spieler zu Aktionen, die ohne die Spezialisierungen unmöglich wären. Anders als die Heldenaktionen sucht man sich Spezialisierungen vor Missionsbeginn aus. Spezialisierungen kann man von Stufe 1 über Stufe 2 bis zu Stufe 3 steigern.

Obwohl man Spezialisierungen auch als einzelne Erweiterung einsetzen kann, funktionieren sie am besten zusammen mit der Erweiterung „Erfahrungs-System“.

## Erfahrungs-System

- **Block mit Forscherlogbüchern**
- **Erfolge-Bogen**

Mit dieser Erweiterung kann man die Missionen zu einer Art Story verbinden, indem man in die Rolle eines Charakters schlüpft, dessen Fähigkeiten sich mit zunehmender Erfahrung verbessern. Die Regel erklärt, wie man das Forscherlogbuch benutzen muss, um den Level seines Charakters zu ermitteln, dessen Spezialisierungen und Erfahrung. Erfolgreiche Missionen, Heldentaten und die Meisterung ungewöhnlicher Situationen bringen Erfahrungspunkte.

Und was ist mit erfolglosen Missionen? Dank der Klontechnologie behält man seinen Charakter auch dann noch, wenn man verliert – es sei denn, der Charakter ist einer dieser Hardcore-Typen, die das Klonen ablehnen. Für die wird Space Alert zum Extremsport.

## Crewabzeichen

- **7 Abzeichen**

Das ist bloß als Bonus für die Crew gedacht. An den Abzeichen kann man Captain, Kommunikationsoffizier und weitere Crewmitglieder erkennen. Die Rollen sind leichter zu unterscheiden und werden „offizieller“.

# NEUE BEDROHUNGEN

*Ihr werdet zu den neuen Horizonten geschickt? Dann lest euch das hier schnell durch, damit ihr wisst, was auf euch zukommen wird.*

*Obwohl – helfen wird das nicht viel. Nichts kann einen auf die Schrecken des Weltalls vorbereiten. Bevor du nicht selbst aus dem Panoramafenster auf ein feindliches Schiff gestarrt hat, das dein gesamtes Sichtfeld einnimmt, bevor du nicht mit schweißnasser Hand am Abzug auf das Wiedererscheinen einer durch die Dimensionen oszillierenden Fregatte gewartet hast, bevor deine halbe Crew von einer Plasmakanone geröstet wurde, hast du keine Ahnung, was dich erwartet.*

*Obwohl ich schon 'ne Menge durchgemacht habe, stelle ich jedes Mal fest, dass jede neue Mission immer wieder neue Schrecken birgt. Weltraum heißt Alptraum, und manche wachen daraus niemals auf.*

Diese Erweiterung enthält 48 neue Bedrohungskarten.

Darunter sind 16 neue weiße bzw. gelbe Bedrohungen. Diese fügt man einfach den entsprechenden Bedrohungsstapeln bei. Das bringt Abwechslung in die Missionen, und dennoch wird man sich auch den alten, liebgewonnenen Feinden wieder stellen müssen.

Die übrigen 32 Karten sind rote Bedrohungen. Es handelt sich um selbst für erfahrene Crews tödliche Bedrohungen. Man selbst legt fest, wie man damit verfahren will.

Schwierigkeitsgrade werden wie im Grundspiel festgelegt. Normale Bedrohungen und ernsthafte Bedrohungen dürfen jeweils einen anderen Schwierigkeitsgrad aufweisen, aber interne und externe Bedrohungen desselben Typs (normal oder ernsthaft) sollten denselben Schwierigkeitsgrad haben. Beim Kombinieren von Schwierigkeitsgraden sollte man rot und gelb mischen oder alle drei Farben. Nicht empfehlenswert ist die Kombination von rot und weiß ohne Gelb, denn solche Missionen werden entweder viel schwieriger oder viel einfacher sein, als man sich das vorstellt.

## Neue Fähigkeiten

Die neuen Bedrohungen haben neue Fähigkeiten, durch welche die Missionen komplexer werden. Hier werden die neuen Fähigkeiten beschrieben, die bei mehreren Bedrohungen vorkommen. Wir haben die Beschreibungen in drei Abschnitte aufgeteilt. Wenn man die weißen Bedrohungen benutzt, muss man bloß den ersten Teil lesen. Wenn man die gelben Bedrohungen benutzt, muss man zusätzlich den zweiten Teil lesen. Um mit roten Bedrohungen zu spielen, muss man alle drei Teile lesen.

Zu einigen Karten gibt es eigene Erklärungen am Ende dieser Spielregel. Die muss man vor dem Spiel nicht unbedingt lesen (es ist sicher witziger, wenn man die Beschreibung erst in der Ausführungsrunde liest, um festzustellen, ob die Bedrohung wirklich das macht, was man vermutet hatte).

### Weißer Bedrohungen Trägerschiffe



*Trägerschiffe greifen Ihr Schiff an, indem sie einen Schwarm kleiner Jäger aussenden. Ihre Abfangjäger sind die beste Abwehrmaßnahme dagegen.*

„Bei aktiven Abfangjägern Angriff um 2 reduzieren“ bedeutet: Wenn ein Trägerschiff angreift und in diesem Moment ein Spieler mit Battlebot-Trupp in den Abfangjägern sitzt, wird der Angriff des Trägerschiffs um 2 reduziert (hätte es „Angriff 2“, würde es also gar keinen Schaden verursachen).

Wenn man mit der Regel „Abfangjäger mit variabler Reichweite“ spielt (wird unter den Doppelaktionen erklärt), ist es den Abfangjägern möglich, sich in Entfernung 1, 2 oder 3 zu befinden, entsprechend den drei Reichweiten für externe Bedrohungen. In diesem Fall wird der Angriff des Trägerschiffs nur reduziert, wenn

\* Zusätzlich zu den neuen Bedrohungskarten liegt dem Spiel auch eine korrigierte Version der Karte „Getarnter Jäger“ aus dem Grundspiel bei. Wenn man die Erstauflage von Space Alert besitzt (dort fehlt auf der Spielschachtel der Untertitel: „Alarm im Weltall“), hat Ihr Getarnter Jäger eine Geschwindigkeit von 4. Sie sollten diese Karte durch die hier beiliegende Karte ersetzen, die Geschwindigkeit 3 hat. Falls in Ihrem Grundspiel bereits die korrigierte Fassung der Karte liegt (mit Geschwindigkeit 3), lassen Sie diese Karte ganz weg – Sie müssen ja nicht mit gleich zwei Getarnten Jägern spielen.

sich die Abfangjäger in exakt der Entfernung des Trägerschiffs befinden oder näher sind.

*Ich war mal in einer Crew mit einem echten Fliegerass von Pilotin, die voll auf diese Dinger stand. Sobald ein Trägerschiff aufkreuzte, raste sie zu den Abfangjägern. Die war verteuftelt gut. Armes Ding. Hörte, dass sie in dem Geschwader war, das diesen Behemoth bei MZ-4 im Kamikaze-Manöver erledigt hat.*

## Plasma-Schiffe

Ein direkter Treffer einer Plasma-Waffe ionisiert den Atemluftvorrat und macht die Crew handlungsunfähig.

Der Schaden eines Plasma-Schiffs wird wie üblich berechnet. Wird jedoch kein Teil des Schadens von den Schilden absorbiert, hat der Angriff den Zusatzeffekt, dass alle Spieler in der entsprechenden Zone des Schiffs bewusstlos werden.

Sollte jedoch mindestens ein Schaden von den Schilden des Schiffes absorbiert werden (oder vom temporären Schild, den der Energie-Techniker mit seiner Fortgeschrittenen-Spezialaktion erzeugen kann, wie weiter unten in der Spezialisierungs-Erweiterung beschrieben), tritt diese Bewusstlosigkeit nicht ein.

*Ich weiß, wie das ist. Die Schilde sind unten und der Reaktor ist leer. Da kann man nur die Zähne zusammenbeißen und hoffen, dass die Kiste hält. Gegen Plasma-Waffen ist das allerdings eine blöde Idee. Da muss man so schnell weg, wie man kann, es sei denn, man steht drauf, lünet einzatmen.*

## Gelbe Bedrohungen

### Oszillieren

Es gibt Belege dafür, dass ein schlecht kalibrierter Hyperraumantrieb Phasenverschiebungen erzeugen kann, die das Fahrzeug zwischen zwei Realitäten hin- und herwechseln lassen. Normalerweise hält dieser Effekt nur ein paar Nanosekunden an, bevor sich wieder eine Realität manifestiert. Es scheint aber so, als habe der Feind eine Technologie entwickelt, die diesen Oszillationseffekt steuern kann, und ihm dadurch einen taktischen Vorteil verschafft.

Oszillierende Bedrohungen bewegen sich in jedem Zug, können aber nur die Hälfte der Zeit Schaden erleiden.

Wenn eine oszillierende Bedrohung erscheint, legt man ihren Marker wie üblich auf die Terrorbahn. Die meiste Zeit eines Zuges wird sich die Bedrohung nach den normalen Regeln verhalten.

Wenn sich eine oszillierende Bedrohung erstmalig bewegt, setzt man ihren Marker entsprechend weiter und wickelt alle sich ergebenden Aktionen wie gewohnt ab. Doch danach nimmt man den Marker von der Terrorbahn weg und legt ihn direkt neben das Feld, auf dem

er zuvor lag. Er ist „wegoszilliert“. Bis diese Bedrohung wieder auf die Terrorbahn zurückgesetzt wird, befindet sie sich in einer anderen Realität und kann durch nichts beeinflusst werden.

Laser visieren eine wegoszillierte externe Bedrohung nicht an, sie kann nicht mit der Pulskanone getroffen werden, Raketen und Abfangjäger ignorieren sie. Nichts kann ihr Schaden zufügen. Aktionen oder Wirkungen anderer Bedrohungen haben keinen Einfluss auf sie. Es ist praktisch so, als ob die Bedrohung gar nicht erschienen wäre.

Ganz ähnlich verhält es sich mit internen Bedrohungen, die auch nicht beeinflusst werden können, wenn sie wegoszilliert sind. Ein wegoszillierter Eindringling kann nicht durch Battlebots angegriffen werden. Eine wegoszillierte Fehlfunktion kann nicht repariert werden (stattdessen reagiert das System ganz normal, als ob es keine Fehlfunktion geben würde).

Im nächsten Zug, direkt bevor sich die Bedrohung bewegen wird, oszilliert sie zurück. Man legt sie wieder auf das aktuelle Feld der Terrorbahn, bewegt sie um die entsprechende Zahl Felder weiter und kümmert sich um die Auswirkungen der Aktionen, falls sie welche auslöst.

Sobald sie wieder „reinoszilliert“, verhält sie sich ganz normal. Sie kann wie üblich Schaden davontragen. Doch nach ihrer nächsten Bewegung wird sie erneut wegoszillieren.

Um das Ganze auf den Punkt zu bringen, merkt man sich einfach: Eine oszillierende Bedrohung, die in einem ungeraden Zug erscheint, kann nur in ungeraden Zügen anvisiert werden, eine oszillierende Bedrohung, die in einem geraden Zug erscheint, kann nur in geraden Zügen anvisiert werden.

Achtung: Die Oszillation ist Teil der Bewegung dieser Bedrohung. Wenn sie auf der Terrorbahn ist, oszilliert sie weg, sobald sie sich weiterbewegt hat (und bevor sich die nächste Bedrohung bewegt). Wenn sie neben der Terrorbahn liegt, oszilliert sie direkt vor ihrer nächsten Bewegung auf der Bahn wieder rein (aber erst, nachdem sich Bedrohungen mit niedrigerer Nummer bewegt haben). Dieses Timing kann entscheidend sein, wenn Bedrohungen interagieren.



**Beispiel:** Die **Y**-Aktion des Aufklärers sorgt dafür, dass alle externen Bedrohungen sich um ein Feld weiterbewegen. Für wegoszillierte Bedrohungen gilt das natürlich nicht. Seine **X**-Aktion funktioniert aber anders. Ihr Langzeiteffekt gilt auch für Bedrohungen, die noch gar nicht erschienen sind, wenn die **X**-Aktion des Aufklärers ausgelöst wird. Oszillierende Be-

drohungen, die sich auf der Terrorbahn befinden, bekommen also den +1-Angriffsbonus des Aufklärers.

Eine oszillierende Bedrohung hat immer eine normale Bewegung. Sie bewegt sich und führt jegliche Aktionen aus, bevor sie wieder wegoszilliert, genauso wie sie immer rechtzeitig reinoszilliert, um ihre Bewegung und die eventuellen Aktionen im anschließenden Zug auszuführen.

Allerdings kann die Aktion einer oszillierenden Bedrohung davon abhängen, ob die Bedrohung gerade Schaden erleiden kann oder nicht. So eine Aktion hat zwei Versionen. Die normale Version gilt für den Fall, dass die Bedrohung während dieses Zuges auf der Terrorbahn liegt (und daher Schaden erleiden kann). Die Version in den eckigen Klammern gilt für den Fall, dass die Bedrohung bis kurz vor ihrer Bewegung neben der Terrorbahn liegt (und daher unverwundbar ist). Normalerweise ist die Version in Klammern schwächer, weil ein Teil des Angriffs passiert, während die Bedrohung sich in der anderen Realität befand.



**Beispiel:** Der Oszillations-Pulsball erscheint zu Beginn von Zug 3. In diesem Zug kann er getroffen werden und Schaden erleiden. Wenn er sich bewegt, zieht er 2 Felder voran und oszilliert dann von der Terrorbahn herunter. In Zug 4 können die Spieler ihn also nicht treffen oder beschädigen.

Wenn sich die Bedrohungen bewegen, bewegt sich auch der Oszillations-Pulsball. Zuerst kehrt er auf die Terrorbahn zurück, dann bewegt er sich 2 Felder voran. Das bringt ihn auf Feld **X**. Da er die meiste Zeit des Zuges wegoszilliert war, führt er seine **X**-Aktion in den eckigen Klammern aus: Angriff 0. Er verursacht also keinen Schaden.

In Zug 5 kann der Oszillations-Pulsball getroffen werden. Um genau zu sein, kann man ihn in jedem ungeraden Zug ansisieren, in jedem geraden Zug geht das nicht (man beachte, dass ein Laser, der in einem geraden Zug in die Zone des Oszillations-Pulsball feuert, eben nicht diesen ansisiert, sondern die nächstliegende Bedrohung dort).

Wenn die Spieler den Oszillations-Pulsball nicht zerstören, wird er in Zug 6 seine **Y**-Aktion ausführen (wieder wird es die Aktion in eckigen Klammern sein, sie unterscheidet sich in diesem Fall aber nicht von der normalen Aktion). Falls er



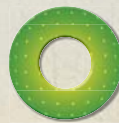
zwischen durch nicht zerstört wird, wird der Pulsball in Zug 9 seine **Z**-Aktion ausführen. Sie ist ein Angriff 3. Weil dies ein ungerader Zug ist, weiß man, dass man den Pulsball angreifen kann und daher gilt die normale Aktion, nicht die Version in eckigen Klammern.

*Mit Geduld und Timing bekommt man ein oszillierendes Schiff in den Griff. Ein oszillierender Eindringling ist aber eine ganz andere Nummer. Ich kannte mal einen Typen namens Jonathan. War voll der Kasernenclown, aber im Kampf ein echter Hitzkopf. Als eines Tages ein Haufen Fußtruppen auf dem Deck auftauchte, hatte er seine Battlebots nicht dabei. Er also einfach auf den ersten Gegner los und will ihm den Helm mitsamt Kopf abreißen. Die Soldaten oszillieren weg, und Jonathan mit ihnen. Sie oszillieren zurück, und Jonathan ... naja, nicht.*

## Megaschilde

Einige Feinde werden sich im Schutz mächtiger Megaschilde auf Sie stürzen. Glücklicherweise verschleißt diese Schilde durch Dauerfeuer recht schnell.

Bedrohungen mit Megaschilden haben ungewöhnlich hohe Schildwerte. Aber man kann diese Schilde schwächen. Damit man keine Unmengen von Markierungswürfeln braucht, sind alle Schildwerte auf die Karten gedruckt. Man legt einen ringförmigen Marker so auf die Karte, dass der aktuelle Schildwert in der Mitte des Markers auftaucht.



Wenn die Bedrohung erscheint, hat sie die maximalen Schildpunkte. Am Ende des Schadensberechnungs-Schritts reduziert man die Schildpunkte um 1, wenn die Bedrohung mindestens ein Mal getroffen wurde (es ist egal, ob die Bedrohung häufiger getroffen wurde und ob Schaden bei ihr verursacht wurde). Ihre Schildpunkte können nie niedriger sein als 0.

*Ich war auf der Mission, die die ersten Erkenntnisse über die Megaschilde gebracht hatte. Unsere Nerds wollten dann auch auf unseren Schiffen Megaschilde installieren. Das haben sie sogar hingekriegt, aber es war sauteuer. Die Jungs von der Etat-Verwaltung dachten sich, ein billiges Schiff teuer zu schützen, sei ineffektiv. Lieber lässt man es explodieren und nimmt ein neues billiges Schiff. Ich muss unbedingt mal ein Wörtchen mit denen von der Etat-Verwaltung reden.*

## Unzugänglichkeit

Einige interne Bedrohungen sind schwer zu finden oder schlecht zugänglich. Um mit diesen fertig zu werden, benötigt man die Zusammenarbeit mit anderen Crewmitgliedern.

Die Unzugänglichkeit einer internen Bedrohung funktioniert wie ein Schild einer externen Bedrohung. Wie bei Schildpunkten wird Unzugänglichkeit durch eine weiße Ziffer in einem grünen Schild dargestellt.

Für jeden Punkt Unzugänglichkeit ignoriert die Bedrohung einen Punkt Schaden, den sie ansonsten hinnehmen müsste. Um es konkret zu machen, bedeutet Unzugänglichkeit 1, dass die Bedrohung den ersten Punkt Schaden ignoriert, der ihr in einem Zug zugefügt wird.

Als Beispiel sollte man sich eine Fehlfunktion vorstellen, die Unzugänglichkeit 1 hat. Wenn die Spieler an ihr nur eine (Reparatur-)Aktivierung innerhalb eines Zuges ausführen, wird kein Schaden an dieser Bedrohung verursacht (und daher auch kein roter Würfel auf ihr abgelegt). Sollte ein Spieler eine Helden-Aktivierung nutzen, um der Bedrohung einen Extra-Schaden zuzufügen, wird der erste Punkt Schaden ignoriert und der zweite sorgt für einen roten Würfel auf der Bedrohung. Sollten sich drei Spieler zusammenschließen und drei Aktivierungen ausführen, wird die erste ignoriert, aber jede der beiden anderen sorgt für einen roten Würfel auf der Karte.

Hat ein Eindringling Unzugänglichkeit 1, können ihm zwei koordinierte Spieler mit Battlebot-Trupps Schaden zufügen. Die erste Battlebot-Aktion innerhalb eines Zuges verursacht keinen Schaden, die zweite wird dem Eindringling jedoch einen Schaden zufügen.

Hauptunterschied zwischen Unzugänglichkeit und Schildpunkten ist, dass externe Bedrohungen Schaden während des Schadensberechnungs-Schritts erleiden, interne Bedrohungen aber während der Spieleraktionen Schaden erleiden. Das heißt, dass man sich jeden Punkt Schaden merken muss, der einer internen Bedrohung in diesem Zug zugefügt wird. Sobald diese Schadensmenge den Wert der Unzugänglichkeit der Bedrohung erreicht, wird jeder darüber hinausgehende Schaden sofort in Form von roten Würfeln auf die Bedrohung gelegt.

*Klar, ihr seid wahrscheinlich die genialsten Techniker, die je durch die unendlichen Weiten flogen, aber ich wette, dass auch ihr eine diamagnetische Sperre nur austauschen könnt, wenn euch jemand mit der Taschenlampe leuchtet.*

## Rote Bedrohungen

### Polarisierte Bedrohungen

*Diese Schiffe sind mit einem speziellen polarisierenden Material überzogen, das die Wirkung von Laserwaffen deutlich reduziert.*

Laserkanonen verursachen gegen polarisierte Bedrohungen nur halben Schaden. Andere Waffen (inklusive der Pulskanone) verursachen normalen Schaden.

Bei der Schadensberechnung gegen einen polarisierten Feind rechnet man sämtlichen Schaden durch Laserkanonen zusammen und teilt ihn durch zwei. Man rundet auf. Dann zählt man den Schaden aller anderen Waffen dazu (Pulskanone, Raketen und Abfangjäger). Von dieser Summe zieht man die Schildpunkte der Bedrohung

ab. Das Ergebnis ist der Schaden, den die Bedrohung hinnehmen muss.



**Beispiel:** Ein Polarisierte Jäger in Zone Rot steht unter Beschuss durch die Pulskanone und beide roten Laserkanonen. Der leichte Laser ist beschädigt. Der schwere Laser funktioniert normal, also beträgt der Gesamtschaden durch Laser  $4 + 1 = 5$ . Weil der Jäger polarisiert ist, wird die Zahl durch zwei geteilt und auf 3 aufgerundet. Dazu noch 1 Schaden durch die Pulskanone, was 4 ergibt. Der Polarisierte Jäger hat einen Schildpunkt, also werden  $4 - 1 = 3$  Schaden bei ihm verursacht, was zu seiner Zerstörung nicht ausreicht. Hätte ein Spieler eine Heldenaktion zum Abfeuern einer der Laserkanonen benutzt, wäre das Ergebnis gleich geblieben: Der Gesamt-Laserschaden wäre 6 gewesen, was halbiert aber auch 3 ergibt. Hätte der Spieler die Heldenaktion bei der Pulskanone angewendet, hätte der +1-Bonus jedoch genügt, den Polarisierten Jäger zu zerstören.

*Ich bin ja vielleicht altmodisch, aber ich mag es, polarisierte Schiffe zu bekämpfen. Sie mit einer gut getimten Rakete abzuknallen oder im Abfangjäger aus dem All zu pusten, ist echter, ehrlicher Kampf, wisst ihr? Laser sind irgendwie so ... unpersönlich.*

## Springen

*Einige Feind-Schiffe sind mit leichten Hyperantrieben ausgerüstet, mit denen sie winzige Hypersprünge auf andere Terrorbahnen ausführen können.*

Falls eine Bedrohung „springt“, bedeutet das, dass sich ihr Terrorbahn-Marker auf eine andere Terrorbahn bewegen kann. Zum Beispiel bewegt sich eine Bedrohung, die „nach links springt“ um eine Terrorbahn nach links. Sollte sie sich vor dem Sprung bereits auf der äußersten linken Terrorbahn (rot) befinden, springt sie auf die äußerste rechte Terrorbahn (blau).

Ähnlich verhält sich eine Bedrohung, die „nach rechts springt“:

- Ist sie in Zone rot, springt sie zur Zone weiß.
- Ist sie in Zone weiß, springt sie zur Zone blau.
- Ist sie in Zone blau, springt sie zur Zone rot.

Wenn Sprünge mit Angriffsaktionen kombiniert werden, ist die Reihenfolge zu beachten. Man stellt sich eine Bedrohung vor, deren Y-Aktion lautet „Angriff 1. Springt nach links. Angriff 1.“ Diese beiden Angriffe werden also auf unterschiedlichen Terrorbahnen stattfinden, weil die Bedrohung dazwischen die Bahn wechselt.

Die Position einer Bedrohung auf der neuen Terrorbahn

hängt von ihrer Position auf ihrer ursprünglichen Terrorbahn ab: Sie behält denselben Abstand zum Schiff (eine Bedrohung, die noch 6 Felder von ihrer **Z**-Aktion entfernt ist, ist auch nach dem Sprung noch 6 Felder von der **Z**-Aktion entfernt).


Wenn die Bedrohung eigentlich zu einer kürzeren Terrorbahn springen müsste, auf der das Feld fehlt, das der aktuellen Entfernung der Bedrohung entspricht, bleibt die Bedrohung auf ihrer aktuellen Terrorbahn. Das hindert sie aber nicht daran, irgendwelche anderen Aktionen auszuführen. Nimmt man an, eine Bedrohung würde die **X**-Aktion „Springt nach links. Angriff 1.“ ausführen, hätte sie in jedem Fall den Angriff 1, selbst wenn die Terrorbahn links zu kurz zum Sprung sein sollte.

Man beachte, dass sich die Bedrohung auf ihrer aktuellen Terrorbahn bewegt, bevor sie irgendwelche Aktionen ausführt. Das bedeutet, dass ihre Aktionen durch die Terrorbahn bestimmt sind, auf der sie sich bewegt und nicht durch die, zu der sie springt. Sollte die Bedrohung nach dem Sprung auf einem **X**, **Y** oder **Z**-Feld landen, ignoriert man das Feld. Die Felder der neuen Terrorbahn können keine Aktionen auslösen – erst, wenn sie sich im nächsten Zug wieder bewegt (daher kann eine solche Bedrohung durchaus mehrere **X**-Aktionen ausführen, aber nie im selben Zug).

*Es war ein Springer, der die Crew vom alten McMarty erwischte, damals, als die Computer sie noch nicht identifizieren konnten. Der alte McMarty saß hinter dem Lauf seiner Kanone in der roten Zone, und weil er sicher war, dass sonst keine Gegner mehr rumdüsten, hat er seine ganze Crew ans Panoramafenster zum Zusehen geschickt. Ich denke, die hatten einen wunderschönen Blick auf ihn, wie er wild in die Leere des Alls ballerte und einen noch schöneren Blick auf den Jumper, der ihre weiße Zone dann in Klump geballert hat.*

## Bedrohungen, die alle Terrorbahnen umfassen

Das Raumfahrzeug füllt Ihr gesamtes Sichtfeld aus, obwohl es noch weit entfernt ist.

Wenn eine Bedrohung „alle drei Terrorbahnen umfasst“, bedeutet das, dass sie von jeder Laserkanone anvisiert werden kann. Sie hat aber immer noch eine Haupt-Terrorbahn (wie im Soundtrack angesagt), über die sich ihr Marker bewegt. Um dieses Phänomen darzustellen, benutzt man einfach die beiden mit  gekennzeichneten Spezial-Marker auf den anderen beiden Terrorbahnen. Diese Marker bewegen sich zusammen mit dem (nummerierten) Hauptmarker, so dass alle drei sich immer in derselben Entfernung von ihrem jeweiligen **Z**-Feld befinden. Allerdings löst nur der Hauptmarker die **X**, **Y**, und **Z**-Aktionen der Bedrohung aus.

Ist eine Terrorbahn kürzer als die Haupt-Terrorbahn, legt man den Spezial-Marker so lange vor das Anfangs-

feld dieser Bahn, bis der Hauptmarker eine Entfernung erreicht hat, die auch auf der kürzeren Bahn vorkommt. Auch wenn die Bedrohung noch zu weit weg sein sollte, um auf der kürzeren Terrorbahn zu erscheinen, kann sie von den Lasern getroffen werden, welche diese Zone anvisieren, falls sich keine näheren Bedrohungen dazwischen befinden.

Im Wesentlichen sollen die Spezial-Marker daran erinnern, dass jeder Laser diese Bedrohung treffen kann. Wie üblich wird ein Laser immer die nächstliegende Bedrohung in seiner Zone anvisieren. Ist ein Spezial-Marker näher als alle anderen Marker auf der Terrorbahn, dann wird dessen Bedrohung vom Laser anvisiert. Bei Gleichständen gilt wie üblich die Bedrohung als näher, die früher erschien (= die mit der niedrigeren Zahl).

Alle anderen Waffen funktionieren so, als ob es keine Spezial-Marker gäbe. Die Pulskanone kann die Bedrohung treffen, sobald diese in Reichweite ist, trifft sie aber nur ein Mal (sie erzeugt einen Schaden, nicht etwa drei). Abfangjäger behandeln die Bedrohung als eine einzelne Bedrohung, nicht als drei Bedrohungen. Raketen visieren die nächstgelegene Bedrohung an (bei Gleichständen ist die Bedrohung mit der niedrigeren Zahl näher).

Wenn zwei Bedrohungen auf das Schiff zukommen sollten, die alle drei Terrorbahnen umfassen, benutzt man die Spezial-Marker nur für die nähere der beiden Bedrohungen.

*Das ist zwar schon lange her, aber ich werde es nie vergessen: Norm und ich haben einen Bohrer durchs Unterdeck gejagt, als Alice uns gesagt hat, wir sollten aufhören und aus dem Fenster kucken. Sie sagte das auf eine Weise, die uns sofort wie angewurzelt stehen bleiben ließ. „Welche Richtung?“ fragte Norm. Und Alice sagte: „Jede Richtung.“*

## Bedrohungen, die andere Bedrohungen erzeugen

Durch Tiefraumsonden und Hyperspace-Radarnetze in jedem Sektor der Galaxis hat der Feind kein Problem, Sie zu finden. Die meisten Bedrohungen erscheinen ohne jede Vorwarnung. Manchmal allerdings **ist** die Bedrohung gleichzeitig eine Vorwarnung.

Einige Bedrohungen haben eine Aktion, die eine andere Bedrohung „erzeugt“ bzw. herbeiruft. Ein Symbol in Form einer Bedrohungskarte zeigt auf einen Blick, welche Art Bedrohung sie erzeugen kann. Wenn der Kommunikationsoffizier oder Sicherheitschef in der Aktionsrunde eine solche Bedrohung zieht, die andere Bedrohungen erzeugen kann, sollte er sofort die darauf angegebene Karte ebenfalls ziehen und aufdecken. Diese zweite Karte legt er einfach neben die eigentliche Bedrohung, um anzuzeigen, dass diese beiden potenziell miteinander zu tun haben, jedoch legt er noch keinen Terrorbahnmarker für die zweite Karte bereit.

Sobald die nummerierte Bedrohung in der Ausführungsrunde die Aktion auslöst, welche die zweite Bedrohung „erzeugt“, legt man die beiden Terrorbahn-Marker mit dem Buchstaben  $\alpha$  auf der zweiten Bedrohung ab. Nachdem sich alle Bedrohungen bewegt haben, legt man einen der Marker  $\alpha$  auf das erste Feld der Terrorbahn, die von der „erzeugenden“ Bedrohung vorgegeben ist. Eine erzeugte Bedrohung bewegt sich im Zug ihres Auftauchens nicht.

Hat man noch eine zweite Bedrohung, die auf diese Weise erzeugt wird, markiert man sie mit den  $\beta$ -Markern, die dritte mit  $\gamma$ , die vierte mit  $\delta$ , die fünfte mit  $\epsilon$ . Wenn sich die Bedrohungen bewegen, bewegen sich zuerst alle nummerierten Bedrohungen, dann die erzeugten, in alphabetischer Reihenfolge ( $\alpha$ ,  $\beta$ ,  $\gamma$ ,  $\delta$ ,  $\epsilon$ ). Gibt es Gleichstände bezüglich der Frage, welche dieser Bedrohungen von einer der Schiffswaffen anvisiert wird, hält man sich ebenfalls an diese alphabetische Reihenfolge).

Es gibt zwei Arten, wie man eine erzeugte Bedrohung zerstören kann: Man kann sie auf die übliche Weise zerstören oder ihre Erzeugung verhindern, indem man die sie erzeugende Bedrohung zerstört, bevor sie die Aktion zur Erzeugung ausführen kann. In beiden Fällen erhält man die volle Punktzahl für die Zerstörung der erzeugten Bedrohung.

Überlebt man eine Mission, ohne die erzeugte Bedrohung zu zerstören, gibt es folgende Möglichkeiten:

- Die erzeugte Bedrohung führt ihre **Z**-Aktion aus und man hat sie überlebt (man erhält die niedrigere Punktzahl für die erzeugte Bedrohung).
- Die erzeugte Bedrohung ist noch auf ihrer Terrorbahn, wenn das Schiff in den Hyperraum springt (man erhält keine Punkte für die erzeugte Bedrohung).
- Die nummerierte Bedrohung ist noch auf ihrer Terrorbahn und hat die Bedrohung noch nicht erzeugt, wenn das Schiff in den Hyperraum springt (man erhält weder Punkte für die erzeugende noch die erzeugte Bedrohung).

*Heute ist Sergej einer der besten Kommunikationsoffiziere im ganzen Dienst. Aber ich kann mich noch erinnern, als er ein Grünschnabel war. Wir sind auf einen Beam-Satelliten losgegangen und Sergej sagte mir, ich sollte mich auf was Übles vorbereiten, das sich bei T plus Acht zum roten Reaktor beamen wird. Ich latsche also seelenruhig da runter, will die Battlebots wecken, und – flatsch – bis zum Hals stecke ich in Schleim. „Sergej!“, schreie ich, „du hast gesagt, T plus Acht.“ Und Sergej antwortet knochentrocken: „Ich meinte, so etwa um T plus Acht.“*

# DOPPELAKTIONEN

*Das schlimmste bei Grünschnäbeln ist, dass sie noch Akademie-Reflexe eingepflegt haben. Wahrscheinlich waren sie auf ein paar Missionen in der Nachbarschaft von Tau Ceti und denken, sie kommen zurecht, wenn sie sich kalkuliert durchs Schiff bewegen, immer einen Knopf nach dem anderen drücken, Abfangjäger innerhalb der Sicherheitszone halten und anderes Zeug, was sie dir so auf der Akademie einhämmern.*

*Wenn ich einen Grünschnabel in meiner Crew habe, prügeln ich als erstes diesen Unsinn wieder aus ihm heraus. Erfolg misst sich nicht daran, wie präzise man Sicherheitsabläufe befolgt; er wird nur daran gemessen, ob man zurückkommt.*

Die neue Missions-CD dieser Erweiterung enthält neue, längere Soundtracks für Missionen mit erheblich mehr Bedrohungen. Diese Missionen dürften mit den normalen Aktionskarten des Grundspiels kaum zu schaffen sein. Stattdessen sollte man die Doppelaktionskarten dieser Erweiterung benutzen.

Die Doppelaktionskarten (und die dazu gehörenden Missionen) eignen sich für Spieler, die bereits ein paar Standard-Missionen überlebt haben. Die Möglichkeiten, die sich durch die Doppelaktionen ergeben, machen das Spiel deutlich komplexer.



# Neue Aktionskarten

Grünschnäbel trauen ihren Augen nicht, wenn sie das erste Mal einem Veteran zusehen. Yoshiko ist die beste. Niemand kam mit der geringen Schwerkraft besser zurecht als sie. Außerdem kannte sie das Schiff wie ihre Westentasche: welchen Griff man anfassen musste, wo man einen Schritt machen sollte, welche Wände weich genug zum Abprallen waren. Wenn ihr euch am Handlauf festhaltet, vorsichtig über die rechte Seite des Laufstegs balanciert und plötzlich eine Frau über eure Köpfe hinweguscht, auf der Reaktorschalttafel mit gerade so viel Schwung landet, dass sie dort die Energie nachladen kann, dann mit links eine perfekt getimte Rakete zündet und sich vom Boden in den Gravoliftschacht abstößt, ja, dann merkt ihr, dass an diesem Job doch etwas mehr dran ist, als sie euch in der Ausbildung beigebracht haben.



Die neuen Karten haben genauso wie die Karten des Grundspiels zwei Hälften. Auf einer Hälfte ist ein einzelnes Symbol, das die übliche Aktivierung oder Bewegung darstellt, auf der anderen Hälfte sind zwei Symbole.

Handelt es sich dabei um die Aktivierungshälfte der Karte, stellen die Symbole zwei Aktivierungen dar oder eine Aktivierung und eine Bewegung. Handelt es sich um die Bewegungshälfte, können es zwei Bewegungen sein oder eine Bewegung und eine Aktivierung. Wenn man eine Doppelaktionskarte mit der Doppelseite nach oben auslegt, macht man beide dieser Dinge.

Mit Doppelaktionskarten hat man zusätzliche Möglichkeiten, aber sie wirklich effektiv einzusetzen, stellt hohe Ansprüche an Kommunikation und Koordination.

## Vorbereitung

Mischen und Austeilen funktioniert mit den Doppelaktionskarten genauso wie mit den normalen Aktionskarten des Grundspiels. Dazu kommen die Heldenaktionskarten des Grundspiels (oder die Erweiterung „Spezialisierungen“, die später in dieser Regel beschrieben wird).

## Aktionsrunde

Man plant seine Aktionen wie gehabt, indem man Karten verdeckt auf die zwölf Felder seiner Aktionstafeln legt. Man entscheidet, mit welcher Hälfte der Karte man spielen will, indem man sie mit dieser Hälfte nach oben auslegt.

Wenn man eine einzelne Aktion plant, funktioniert diese genau wie im normalen Spiel. Plant man eine Doppelaktion, wird man beide dieser Aktionen ausführen, und zwar zuerst die obere.



Man beachte, dass die Kartenrückseiten angeben, welche Hälfte die Doppelaktion enthält (sie ist violett eingefärbt). Wenn die Aktivierungshälfte violett ist, ist das erste der beiden Symbole eine Aktivierungsaktion, ist die Bewegungshälfte violett, ist das erste der beiden Symbole eine Bewegungsaktion. Dadurch erhält man einen gewissen Überblick, was die verdeckt liegenden Karten der Mitspieler wohl bedeuten, man wird aber dennoch nie sicher wissen, ob die Zusatzaktion eine Aktivierung oder eine Bewegung ist.

## Androiden

Mit Androiden haben die Spieler weniger Karten und daher weniger Aktions-Kombinationen. Benutzt man Doppelaktionen im Spiel mit Androiden, empfehlen wir folgende Anpassung:

Jedes Mal, wenn man „Eingehende Daten“ erhält, bekommt die Crew ebenfalls eine Extra-Aktionskarte für jeden Androiden. Diese Extrakarten sollten so gleichmäßig wie möglich verteilt werden.




- Spielt man zu zweit mit zwei Androiden, zieht jeder Spieler eine Extrakarte (gesamt also zwei).
- Spielt man zu dritt mit einem Androiden, bekommt einer der Spieler eine Extrakarte. Der Spieler sollte dies laut ankündigen, damit die anderen wissen, dass die Karte bereits gezogen wurde.
- Spielt man die Variante „Fünftes Crewmitglied“, wird die Extrakarte genauso gehandhabt.

## Ausführungsrunde

Die Spieler führen ihre Aktionen genauso wie im Standard-Spiel aus. Hat man eine Doppelaktion geplant, muss man beide Dinge nacheinander ausführen. Die obere Aktion muss zuerst ausgeführt werden.





### Nicht ausführbare Aktionen

Falls eines der Symbole etwas darstellt, was man nicht ausführen kann (z.B. in Richtung Blau gehen, obwohl man schon in der blauen Zone steht, oder eine Battlebot-Aktion ausführen, obwohl man keine Battlebots mit sich führt), ignoriert man sie einfach. Die andere Aktion oder Bewegung darf man trotzdem ausführen.

**Hinweis:** Es ist erlaubt, eine Aktion zu planen, die man nicht ausführen kann. Wenn man die schwere Laserkanone der roten Zone abfeuern will, man aber keine einfache **A**-Aktion hat, darf man auch **A** +  oder  + **A** ausspielen, um die Aktion zu erledigen (die Bewegung wird ignoriert, weil man ja bereits in der roten Zone ist. Man könnte auch **A** +  spielen, selbst wenn man keine Battlebots mit sich führt. Falls nur ein Energiewürfel im Reaktor der roten Zone übrig ist, wird **A** + **B** die Kanone abfeuern, aber die **B**-Aktion wird keine Auswirkung haben. Doch Vorsicht: Plant man **B** + **A**, muss man zuerst Energie zum Schild übertragen, was keine Energie mehr für die Kanone übrig lässt. Die Reihenfolge der Doppelaktionen ist festgelegt, und man darf eine Aktion nur dann ignorieren, wenn ihre Ausführung gemäß der Spielregeln unmöglich ist.



### Verzögerungen

Falls eine Doppelaktion durch irgendeine äußere Einwirkung eine Verzögerung erleidet, wird sie wie üblich auf das nächste Feld der Aktionstafel verschoben. Es ist aber möglich, dass die Verzögerung durch die Doppelaktion selbst ausgelöst wird. Spielt man beispielsweise  + **A** nachdem jemand anderes diesen Grivolift in diesem Zug benutzt hat, erleidet man eine Verzögerung. Man erleidet ebenfalls eine Verzögerung, wenn man  +  wählt und  einen in eine Station mit dem Schleim führt. Wenn die erste Hälfte einer Doppelaktion eine Verzögerung verursacht, wird diese Hälfte ausgeführt und nur die zweite Hälfte erleidet eine Verzögerung.

1. Man führt die erste Aktion auf der Karte aus (welche die Verzögerung verursacht).
2. Wenn auf dem nächsten Feld der Aktionstafel eine Karte liegen sollte, schiebt man sie wie üblich ein Feld weiter nach rechts (zusammen mit daran anschließenden, weiter rechts liegenden Karten, bis man ein leeres Feld erreicht).
3. Man schiebt die Karte, welche die Verzögerung verursacht hat, zur Hälfte auf das nächste Feld, so dass sie halb auf dem aktuellen und halb auf dem folgenden Zug liegt. Das soll anzeigen, dass sie erst zur Hälfte abgewickelt wurde.
4. Im nächsten Zug führt man die andere Hälfte der Doppelaktion aus (zur Erinnerung: bei einer Verzögerung durch eine normale Aktionskarte macht man in seinem nächsten Zug gar nichts).

Falls jedoch die zweite Hälfte einer Doppelaktion eine Verzögerung verursacht, führt man diese Aktion noch in diesem Zug aus und die Aktion des nächsten Zuges erleidet eine Verzögerung, so wie man das mit einer normalen Aktionskarte handhaben würde.

### Stolpern

Sorry, aber erfahrene Weltraumforscher stolpern nicht. Wenn man mit Doppelaktionskarten spielt, macht man exakt, was die Karten besagen, selbst wenn man eigentlich etwas anderes tun wollte.

### Solospiel mit Doppelaktionskarten

Wenn man die Karten vor Spielbeginn sortiert und ausbreitet, wird das Spiel deutlich einfacher. Man hat alle Kombinationen vor sich und jeder Android bekommt präzise die Doppelaktion, die er benötigt.

Will man jedoch eine echte Herausforderung, mischt man die Karten und legt sie als verdeckten Stapel vor sich, bis man den Soundtrack startet. Man hat immer noch Zugriff auf jegliche Aktions-Kombination, aber es wird sehr stressig, die richtige herauszusuchen.

# Abfangjäger mit variabler Reichweite


Die Abfangjäger sind programmiert, immer nah beim Schiff zu bleiben. Theoretisch soll das verhindern, dass man sich über einen Punkt ohne Wiederkehr hinaus vom Schiff entfernt. In der Praxis schaltet sich also immer der Autopilot ein, sobald es spannend wird.


Daher hat ein guter Pilot immer einen Schraubenzieher in der Tasche. Über eurem Kopf, rechts, ist eine Klappe mit dem Aufkleber „Zugriff nur für zertifizierte Techniker“. Diese Klappe hebt ihr auf. Irgendwo in der Mitte ist ein kleiner rosa Kippschalter. Stellt den auf die Mittelstellung. Jetzt fängt der Spaß erst an.


Auf OFF solltet ihr ihn lieber nicht stellen. Außer, ihr wollt rausfinden, wie lange die Luftreserven reichen, nachdem das Täubchen ohne euch nach Hause gesprungen ist.

Wenn man Zugriff auf Doppelaktionen hat, können die Spieler bis zu zwei Aktionen pro Zug ausführen. Ein Spieler, der mit den Abfangjägern angreift, hat diese Möglichkeit jedoch nicht, weil Abfangjäger nur ein Mal pro Zug angreifen können. Spielt man jedoch mit diesen Regeln, erhalten Abfangjäger eine zusätzliche Fähigkeit: Sie können sich vom Schiff entfernen, um Bedrohungen in anderer Entfernung anzugreifen.




## Sich vom Schiff entfernen

Wie in den Regeln des Grundspiels muss man einen Trupp Battlebots mit sich führen, um mit den Abfangjägern starten zu können. Führt man Aktivierung  in der oberen roten Station aus, verlässt man zusammen mit seinen Battlebots das Schiff. Man legt seine Figur (und die Battlebots-Figur) zu den Terrorbahnen, und zwar im Bereich der Entfernung 1. In diesem Zug greifen die Abfangjäger gemäß der üblichen Regeln des Grundspiels an.

Wie bisher auch, kann man mit seinen Abfangjägern weiterhin im All in der gleichen Entfernung bleiben, wenn man die -Aktion spielt.

Neu: Ist man bereits mit den Abfangjägern im All und spielt die Aktion , bewegt man sich weiter vom Schiff weg. Man legt die beiden Figuren in den Bereich der nächsthöheren Entfernung. Die Abfangjäger greifen nun lediglich Bedrohungen in dieser Entfernung an.




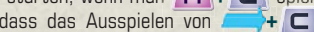
Wenn sich beispielsweise die Abfangjäger auf Entfernung 2 befinden, ignorieren sie alle Bedrohungen in Entfernung 1 (und alle in Entfernung 3 sowieso). Gibt es eine Bedrohung in Entfernung 2, greifen sie diese mit 3 Punkten Schaden an. Gibt es mehrere Bedrohungen in dieser Entfernung, greifen die Abfangjäger jede davon mit 1 Schaden an.









Um die aktuelle Entfernung zum Schiff zu halten, spielt man im jeweiligen Zug die -Aktion. Spielt man jedoch , bewegt man sich weiter weg (z.B. von Entfernung 2 in Entfernung 3). Doch Vorsicht: Ist man bereits in Entfernung 3, wenn man  spielt, schaltet sich der Autopilot ein und bringt einen sofort zurück zum Schiff (wie unten bei „Ultraschnelle Rückkehr“ erklärt).



Um wieder näher ans Schiff zu kommen, lässt man das Feld auf der Aktionstafel einfach leer. Das bringt einen von Entfernung 3 auf 2, oder von Entfernung 2 auf 1. War man bereits auf Entfernung 1, bringt einen das Auslassen einer Aktionskarte sofort zurück zum Schiff, wie in den Grundregeln erklärt.

## Doppelaktionen im Weltall













Man kann nur eine Aktion im All ausführen, selbst wenn man eine Doppelaktionskarte spielt.

Verlässt man das Schiff beispielsweise mit  oder , wird der zweite Teil der Doppelaktion ignoriert, weil einen der erste Teil ins All geführt hat. Andererseits kann man durchaus eine Kanone abfeuern und dann ins All starten, wenn man  spielt (man beachte, dass das Ausspielen von  einen allerdings in die weiße Zone bringt und man anschließend den Bildschirmschoner antippt, anstatt ins All zu starten).

Sobald man das Schiff verlässt, bewegt man seine Abfangjäger weiter weg, indem man Aktion  spielt oder eine Doppelaktion, in der  als eine der beiden Aktionen vorkommt. Auf ähnliche Weise hält man seine Entfernung zum Schiff, indem man entweder  spielt oder eine Doppelaktion, in der  vorkommt ... aber nicht . Die Aktionen  oder  wirken so, als hätte man bloß  gespielt.

Ist man im All, und man spielt eine Aktion, die weder  noch  beinhaltet, führt das zur Verzögerung, wie in den Grundregeln. Diese Verzögerung ersetzt die geplante Aktion durch ein leeres Feld, was einen näher zum Schiff bringt (oder ins Schiff zurück, falls man bereits in Entfernung 1 war).

Eine Zusammenfassung:

- , ,  +  – Bewegung von 1 auf 2; oder von 2 auf 3; von 3 gilt dies als Ultraschnelle Rückkehr (s.u.)
- , ,  +  (aber nicht  +  oder  + ) – die aktuelle Entfernung wird beibehalten.
- Keine Aktion – Bewegung von 3 auf 2; von 2 auf 1; oder von 1 zurück zum Schiff.
- Irgendetwas anderes – die Aktion wird verzögert, Ergebnis dieses Zuges ist „keine Aktion“.

## Ultraschnelle Rückkehr


Falls die Abfangjäger versuchen, sich weiter als Maximaldistanz (Entfernung 3) vom Schiff zu entfernen oder das Schiff einen Hypersprung vorbereitet, übernimmt der Autopilot und bringt die Abfangjäger sofort zum Schiff zurück.


# Neue Missionen

*Sergej und ich hatten da so einen kleinen Scherz: Immer wenn ein Grünschnabel meinte, er sei nach ein oder zwei Flügen zum Experten geworden, haben wir ihm weisgemacht, er sei zum Kommunikationsoffizier befördert worden. Natürlich hat in Wahrheit Sergej weiter ein Auge auf alles geworfen. Sobald dann die Angreifer von allen Seiten auf uns losgegangen sind und den Grünschnabel in ein stammelndes Häufchen Elend verwandelt haben, hat Sergej den Job übernommen.*

Die CD dieser Erweiterung enthält schwierigere Missionen, die zusammen mit den Doppelaktionskarten gespielt werden sollten. Es sind lediglich sechs Soundtracks, aber jeder ist länger als eine Normalmission. Man erhält ein bisschen mehr Zeit als die üblichen zehn Minuten, weil man sich in die Planungen und Aktionsabfolgen von hartgesottenen Weltraumveteranen hinein-denken muss.

**Anmerkung des Herausgebers:** Diese Erweiterung enthält keine Szenariokarten für die neuen Missionen. Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass nur ein kleiner Prozentsatz der Weltraumforscher diese Karten benutzt, daher haben wir durch das Weglassen dieser Karten den Preis der Erweiterung niedriger halten können. Für all jene, die diese Karten unbedingt benutzen wollen, haben wir eine Lösung: Sie finden eine druckfähige Version der Szenariokarten für die neuen Missionen auf unserer Internetseite, sowie eine ausführliche Erklärung, warum wir uns für diesen Weg entschieden haben.

In den Grundregeln hat man das kaum mitbekommen, denn man war ja nie weiter weg als Entfernung 1, wenn das Schiff springen sollte. Ist man jedoch auf Entfernung 2 oder 3, wenn sich das Schiff sprungbereit macht, oder ist man auf Entfernung 3 und spielt Aktion , führen die Abfangjäger eine Ultraschnelle Rückkehr aus, die nicht gerade angenehm ist: Die übermäßige Beschleunigung macht einen bewusstlos und seine Battlebots handlungsunfähig.

In Entfernung 3 ist es daher besser, nicht Aktion  zu spielen und die Folgen der Ultraschnellen Rückkehr zu erleiden, sondern sich schrittweise zum Schiff zu begeben, indem man keine Aktionen plant. Zum einen kann man bei der Rückkehr weiter angreifen, zum anderen bleibt man zusammen mit seinen Battlebots voll einsatzfähig, wenn man wieder auf dem Schiff ist (beim Ende einer Mission wird eine Ultraschnelle Rückkehr das Überleben nicht beeinträchtigen, lediglich die Wertung fällt etwas niedriger aus).

## Neue Terrorbahn-Marker

In den neuen Missionen kommen mehr Bedrohungen vor – so viele, dass manchmal externe und interne Bedrohungen gleichzeitig auftauchen können. Um diese Situationen abwickeln zu können, liegt der Erweiterung ein weiterer Satz Zahlenmarker bei (nummeriert von 1 bis 8).



Während der Vorbereitung bekommt der Kommunikationsoffizier einen Satz, den anderen bekommt der Sicherheitschef, so dass es für externe und interne Bedrohungen je einen Satz gibt.

In der Ausführungsrunde bewegen sich die Bedrohungen in der üblichen Reihenfolge, gemäß ihrer Zahlen. Wenn zwei Bedrohungen die gleiche Zahl haben, bewegt sich die externe vor der internen Bedrohung.

## Vereinfachte Missionen (1 und 2)

Für die ersten Spiele mit den Doppelaktionskarten sollte man Mission 1 oder 2 wählen. Beide enthalten weniger Bedrohungen als die Standard-Doppelaktionsmissionen, sind aber genau so lang, so dass man genug Zeit hat, sich an den effektiven Einsatz der Doppelaktionen zu gewöhnen.

Dennoch sind diese Einführungsmissionen nicht simpel. Es muss einem also nicht peinlich sein, wenn es das Schiff einige Male zerlegt, bevor man die Sache in den Griff bekommt.

## Standard-Missionen (3 bis 6)

Die anderen vier Soundtracks enthalten Missionen, die genau so schwierig sind, wie solche, die abgebrühte Forscher am Rande der Unendlichkeit durchlebt haben.

## Noch mehr Missionen

Auf [www.czechgames.com](http://www.czechgames.com) und voraussichtlich auch [www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de) kann man alle diese Soundtracks im mp3-Format herunterladen, außerdem weitere Missionen unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade. Insbesondere wird es dort einen Missionsgenerator geben, mit dessen Hilfe man neue Missionen nach eigenen Vorstellungen erzeugen kann.

# SPEZIALISIERUNGEN

*„An Bord des Schiffes ist ungenehmigte Ausrüstung strengstens verboten.“ Ja, so hieß die Vorschrift mal, aber die Missionskontrolle hat das nie so ernst genommen. Wenn man eine Crew in die große Leere schickt, drückt man schon mal ein Auge oder zwei zu, nicht wahr?*

*Jede Crew hat immer irgendwelche kleinen Extras mitgebracht, sogar unsere. Yoshiko hatte ihren Robohamster in einer Tasche ihres Overalls. Sergej hat sich niemals von seinem antiken Touchpad getrennt. Und Jonathan hatte immer ein Eisenrohr im Ärmel. Er nannte das sein Universalwerkzeug.*

*Das ging eine ganze Weile lang gut, bis die Jungs mit dem Lametta Krawall geschlagen haben. Wie üblich hatte McMarty daran Schuld. Sein Sicherheitsoffizier wurde vom Giftpfeil irgendeines Monsters erwischt. Der wäre hops gegangen, weil im Standard-Verbandskasten nur drei Heftpflaster und eine Flasche Aspirin sind. Der alte McMarty war aber nicht so der Standard-Verfechter. Er gab seinem Kameraden ... etwas ... und sofort war der wieder auf den Beinen. Nach der Mission haben die Ärzte in der Basis rausbekommen, dass McMarty das Leben des Jungen gerettet hat. Irgend so ein Sesselfurzer hat den Bericht gelesen und die Sache hing plötzlich an der großen Glocke.*

*Als sich alles wieder abgekühlt hatte und sie sich das genauer angesehen haben, stellten sie fest, dass dies nicht der erste Fall war, wo jemand jemandem durch irgendwas den Hintern gerettet hatte. Trotzdem: Regeln sind Regeln. Was sollte man also tun?*

*Heute heißt die Vorschrift daher: „An Bord des Schiffes ist ungenehmigte Ausrüstung nicht empfohlen.“*

Die Erweiterung „Spezialisierungen“ erlaubt es der Crew, bestimmte außergewöhnliche Aktionen während der Mission auszuführen. Spezialisierungen können mit oder ohne die Erweiterung „Erfahrungs-System“ benutzt werden. Dieser Regelabschnitt erklärt zuerst die Regeln, die in beiden Fällen gelten. Danach wird erläu-

tert, wie man Spezialisierungen ohne das Erfahrungs-System einsetzen kann. Der Abschnitt endet mit einer Beschreibung jeder Spezialisierung.

Wie man die Spezialisierungen zusammen mit dem Erfahrungs-System benutzt, steht im Abschnitt „Erfahrungs-System“.

## Wie man Spezialisierungen einsetzt

Diese Erweiterung enthält 10 Spezialisierungen. Zu jeder gibt es zwei spezielle Aktionskarten: Basis und Fortgeschritten. Mit einer Spezialaktionskarte plant man eine Spezialaktion. Auf der Basiskarte gibt es nur eine Option. Die Fortgeschrittenkarte hat zwei: Die hellere Hälfte zeigt die gleiche Aktion wie



die Basiskarte und die dunklere Hälfte zeigt eine Fortgeschrittenen-Aktion. Spielt man die Fortgeschrittenenkarte, sucht man sich aus, welche Aktion man plant, indem man diese nach oben hinlegt (wie man das mit anderen Aktionskarten auch macht).

## Vorbereitung

Jeder Spieler hat nur eine Spezialisierung pro Mission. Die Crew sollte sich so abstimmen, dass die Spezialisierungen gut zusammenpassen. Es ist verboten, dass zwei Spieler auf einer Mission dieselbe Spezialisierung haben. Die genauen Regeln zum Einsatz der Spezialisierungen hängen davon ab, ob man das Erfahrungssystem benutzt oder nicht. Entweder schaut man unter „Spezialisierungen ohne Erfahrungssystem einsetzen“ nach oder liest das Kapitel „Erfahrungssystem“.

Die Karten für die jeweils gewählte Spezialisierung hängen von der Stufe ab:

- Hat man Stufe 1 in dieser Spezialisierung, nimmt man sich nur die Basiskarte.
- Hat man Stufe 2 in dieser Spezialisierung, nimmt man sich nur die Fortgeschrittenenkarte.
- Hat man Stufe 3 in dieser Spezialisierung, nimmt man beide Karten (man hat zwar nur eine Spezialisierung, darf sie aber zwei Mal einsetzen).

Wenn man der Teleporter ist, nimmt man sich außerdem die beiden Teleport-Marker.



Benutzt man die Spezialisierungs-Erweiterung, spielt man ohne Heldenaktionskarten. Statt einer solchen Karte teilt man eine normale Aktionskarte aus (eine „normale“ Aktionskarte ist entweder eine Aktionskarte aus dem Grundspiel oder eine Karte der Doppelaktionskarten, falls man mit letzteren spielt). Im Spiel zu viert oder fünft hat jeder Spieler also 5 normale Aktionskarten pro Phase, keine Heldenaktionskarte und 1 oder 2 Spezialaktionskarten.

## Androiden

Spielt man mit Androiden, muss man für jeden davon eine Spezialisierung wählen (die genauen Regeln dafür sind abhängig davon, ob man mit oder ohne Erfahrungssystem spielt). Man legt die Spezialaktionskarten der Androiden offen auf deren zugehörige Aktionstafeln.

In der Spezialisierungs-Erweiterung wird jede Heldenaktionskarte, die man nach den Grundregeln einem Android geben würde, durch eine normale Aktionskarte ersetzt, die man in der ersten Phase an einen der Spieler austellt. Können die Karten nicht gleichmäßig aufgeteilt werden, entscheidet der Captain, wer die zusätzliche Karte bekommt.

Man würde beispielsweise im Spiel zu dritt mit einem Android diesem eine Heldenaktionskarte geben. In dieser Erweiterung jedoch bekommt ein vom Cap-

tain gewählter Spieler eine Extrakarte. Die Regel des Grundspiels besagt, dass jeder der drei Spieler 6 Aktionskarten pro Phase bekommt. In dieser Erweiterung hat der gewählte Spieler 7 Aktionskarten für seine erste Phase (keine davon eine Heldenaktion) plus seine Spezialaktionskart(e)n.

Im Spiel zu zweit mit zwei Androiden hat jeder Spieler 10 Karten für die erste Phase (eine mehr als üblich) und je 6 für die anderen beiden Phasen.

## Aktionsrunde

In der Aktionsrunde hat man zusätzlich zu seinen Aktionskarten eine oder zwei Karten, die zur gewählten Spezialisierung gehören. Spezialaktionskarten sind nicht übertragbar. Man darf sie während einer Datenübertragung nicht an einen anderen Spieler geben. Androiden jedoch haben ihre eigenen Spezialisierungen, die man für sie plant (geregelt ist dies abhängig davon, ob man mit oder ohne Erfahrungssystem spielt).

Spezialaktionskarten werden wie andere Aktionskarten gespielt. Man legt die Karte verdeckt auf seine Aktionstafel, um den Zug anzugeben, in dem man die Aktion ausführen möchte. Ist es eine Fortgeschrittenenkarte, muss man sich zwischen den beiden Aktionen entscheiden und die Karte so hinlegen, dass die gewählte Aktion nach oben liegt.

Sanitäter und Sonderkommando haben Spezialaktionen, die unter besonderen Voraussetzungen mit einer anderen, in diesem Zug gespielten Aktionskarte kombiniert werden können. Normalerweise darf man aber keine Spezialaktionskarte zusammen mit einer normalen Aktionskarte spielen.

Wie bei jeder anderen Aktionskarte auch, kann man seine Spezialaktionskarte jederzeit wieder von der Aktionstafel nehmen, so lange man diese Phase noch nicht beendet hat. Jede Spezialaktionskarte kann nur ein Mal während der Mission eingesetzt werden. Das bedeutet, dass ein Spezialist, 1. Stufe, nur eine Basisaktion einsetzen kann und die auch nur ein Mal während der Mission. Ein Spezialist, 2. Stufe, kann entweder die Basisaktion oder die Fortgeschrittenenkarte einsetzen. Ein Spezialist, 3. Stufe, hat zwei Karten. Eine davon kann nur für die Basisaktion eingesetzt werden, die andere für eine beliebige der beiden Aktionen.

## Ausführungsrunde

Spezialaktionskarten werden so aufgedeckt und ihre Spezialaktionen so ausgeführt, wie man das mit normalen Aktionskarten auch macht. Eine genaue Beschreibung jeder Spezialaktion steht weiter unten. Wird eine Spezialaktionskarte nicht korrekt benutzt, hat das keine Auswirkung.

# Spezialisierungen ohne Erfahrungs-System einsetzen

Die folgenden Regeln erlauben es, die Spezialisierungsstufen auch ohne das Erfahrungs-System zu benutzen.

## Ihre erste Mission

Für die erste Mission der Crew mischt man alle Basis-Spezialaktionskarten und teilt an jeden Spieler (und Android) zwei aus. Jeder sucht sich eine davon aus und legt die andere auf einen Ablagestapel. Die Spieler sollten ihre Wahl besprechen und aufeinander abstimmen. Wenn man mit Androiden spielt, wählen die Spieler auch eine der beiden Spezialisierungen für den Android (kann man sich nicht einigen, entscheidet der Sicherheitschef).

Jeder Spieler und jeder Android wird danach eine Spezialisierung, Stufe 1, haben.

## Weitere Missionen

Falls die erste Mission erfolgreich war und man erneut spielen will, sammelt man alle in der ersten Mission nicht gewählten Basiskarten (alle, die nicht gewählt wurden, sowie alle, die nicht ausgeteilt wurden) und legt sie offen für alle sichtbar hin. Jetzt hat man die Wahl: Entweder tauscht man seine Spezialisierung gegen eine der ausliegenden oder man behält seine Spezialisierung und erhöht deren Stufe.

Wenn man sich entscheidet, von Stufe 1 auf Stufe 2 aufzusteigen, legt man die Basisaktionskarte beiseite und nimmt sich die passende Fortgeschrittenenkarte (die Basiskarte legt man nicht zu den offen liegenden Karten, denn diese Spezialisierung steht den anderen Spielern nicht zur Verfügung). Wenn man die Mission erfolgreich abschließt, kann man sich entscheiden, zu

Man beachte, dass die Spezialaktion des Sanitäters außer der Reihe stattfindet, noch vor dem Captain (das ist beim Sanitäter auf Seite 18 beschrieben). Spielt der Sanitäter jedoch eine normale Aktion, ist die Spielreihenfolge die übliche des Grundspiels.

Stufe 3 aufzusteigen (und dann mit beiden Karten seiner Spezialisierung spielen) oder man kann seine Spezialisierung wechseln, indem man die Fortgeschrittenenkarte weglegt und die beiseite gelegte Basiskarte mit einer der offen liegenden anderen Basiskarten austauscht.

Über Stufe 3 hinaus kann man nicht aufsteigen. Entweder behält man dieselbe Spezialisierung auf Stufe 3 oder man wechselt zu einer neuen. Immer, wenn man eine neue Spezialisierung wählt, beginnt man erneut bei Stufe 1.

Man kann seine Entscheidung mit den anderen Spielern koordinieren und sogar einen Handel vereinbaren, bei dem ein Spieler eine Spezialisierung verfügbar macht, so dass sie ein anderer nehmen kann. Androiden haben dieselben Möglichkeiten wie Spieler, ihre Entscheidungen werden von der Gruppe getroffen.

Wenn man mitten in einer Spielserie einen neuen Mitspieler bekommt, wählt dieser eine Spezialisierung aus den verfügbaren. Muss ein Spieler die Gruppe verlassen, wird seine Spezialisierung verfügbar und der ihn ersetzende Android (falls nötig) bekommt eine der verfügbaren Spezialisierungen auf Stufe 1.

Eine erfolglose Mission bedeutet das Ende der Crew (und ihrer Androiden). Alle Basis-Spezialaktionskarten kommen wieder in einen Stapel und man beginnt wieder so, wie oben bei der ersten Mission beschrieben.

# Beschreibungen der Spezialisierungen



## Raketexperte



Wenn man hinter der Verkleidung von einem dieser Riesenknöpfe an der Verkabelung rumfummelt, kriegt man raus, wie man die Raketen auch von woanders starten kann. Der Trick ist alt. Yoshiko hat einen neuen Trick ausgetüfelt: Mit einer Rohrzange quetscht sie die Raketengreifer so fest zusammen, dass zwei Raketen gleichzeitig in die Startröhre rutschen. Sie gleichzeitig zu starten, ist bloß ein Timingproblem, sagt sie ... und dass ich das auf keinen Fall selber probieren soll.



### Basis

**Starten Sie eine Rakete, egal wo Sie gerade sind.**

Wenn keine Raketen mehr übrig sind oder wenn jemand anderes in diesem Zug bereits eine Rakete gestartet hat, ist die Aktion wirkungslos.

Wenn Raketen wegen einer Fehlfunktion  in der unteren blauen Station nicht gestartet werden können, zählt diese Aktion als Reparaturaktivierung , die in der unteren blauen Station gespielt wurde. Die Aktion darf der Fehlfunktion jedoch nicht den letzten Punkt Schaden zufügen und sie damit vollständig reparieren – in diesem Fall hat sie keine Wirkung.





### Fortgeschritten

**Wenn Sie in der unteren blauen Station sind, starten Sie 2 Raketen mit der Gesamtstärke 5.**

Das Raketepaar fliegt so, als handele es sich um eine einzige Rakete. Im nächsten Zug wählen beide Raketen dasselbe Ziel gemäß der üblichen Regeln. Ihre Gesamtstärke beträgt dabei 5 (nicht 6).

Falls in diesem Zug bereits jemand anderes eine Rakete gestartet hat, ist die Aktion wirkungslos.

**Falls weniger als 2 Raketen übrig sind, falls die Raketen derzeit eine Fehlfunktion haben, oder falls Sie sich nicht in der unteren blauen Station befinden, hat diese Aktion dieselbe Wirkung wie eine Aktivierung .**

Also kann man diese Fortgeschrittenen-Spezialaktion anstelle einer Karte mit Aktivierung  spielen, wenn man z.B. den Bildschirmschoner deaktivieren will oder um die Battlebots zu wecken.



## Datenanalytiker



Auf einer Mission sind die meisten von uns damit beschäftigt, ihr Leben zu retten. Ich kenne auch ein paar, die sich Sorgen ums Schiff machen. Aber nur Sergej ist die einzige Person, die ich kenne, die auch um die Mission selbst besorgt ist – das Kartografieren des Sektors. Er hat einen Weg gefunden, sein Touchpad mit dem Schiff zu verbinden, so dass er die Daten bereits analysieren kann, während sie noch gesammelt werden. Manchmal, wenn die Sache richtig brenzlig wird, macht uns Sergejs Faszination an dieser Datensammelerei fuchsteufelswild. Aber immerhin müssen wir uns nicht ums Antippen des Bildschirmschoners kümmern – und letzten Monat haben wir sogar einen Bonus für außerordentliche Visuelle Bestätigung bekommen.



### Basis

**Sie führen eine Computerwartung durch, selbst, wenn Sie nicht auf der Brücke sind. Das bringt 1 Bonuspunkt, wenn die Mission beendet wird.**

Sollte jemand anderes in dieser Phase bereits eine Computerwartung durchgeführt haben, oder wenn man sich nicht in einem der beiden ersten Züge einer Phase befindet, ist die Aktion wirkungslos (bringt aber einen Bonuspunkt).

Wenn die Computerwartung wegen einer Fehlfunktion  in der oberen weißen Station nicht durchgeführt werden kann, zählt diese Aktion als Reparaturaktivierung , die in der oberen weißen Station gespielt wurde. Die Aktion darf der Fehlfunktion jedoch nicht den letzten Punkt Schaden zufügen und sie damit vollständig reparieren – in diesem Fall hat sie keine Wirkung. In allen Fällen bringt die Aktion einen Bonuspunkt.

Man beachte, dass ein Analytiker, Stufe 3, diese Aktion zwei Mal pro Mission durchführen kann, und damit 2 Bonuspunkte für die Crew erzielt.



### Fortgeschritten


**Wenn Sie in der unteren weißen Station sind, führen Sie eine Visuelle Bestätigung durch, die für drei Spieler zählt.**


Dadurch wird es möglich, über die auf der Missionsablauf-tafel aufgedruckten Werte hinaus zu kommen. Die jetzt möglichen Werte lauten wie folgt:



Die fortgeschrittene Visuelle Bestätigung des Daten-Analytikers bringt

- alleine: 3 Punkte
- mit einem anderen Spieler: 5 Punkte
- mit zwei anderen Spielern: 7 Punkte
- mit drei anderen Spielern: 9 Punkte
- mit vier anderen Spielern: 11 Punkte

**Sollte die Visuelle Bestätigung derzeit von einer Fehlfunktion betroffen sein oder Sie sich nicht in der unteren weißen Station befinden, hat diese Aktion denselben Effekt wie Aktivierung .**

Also kann man diese Fortgeschrittenen-Spezialaktion anstelle einer Karte mit Aktivierung  spielen, wenn man z.B. eine Rakete starten will oder um die Battlebots zu wecken.

## Techniker

*Weil die Energieleitungen des Taubchens freiliegen, hat's nicht lange gedauert, bis Technikbegeisterte damit rumexperimentiert haben, um rauszubekommen, was man mit ein paar Metern Kabel und einigen Energieklemmen so machen kann. Diejenigen, die bei dieser Bastelei ihre Schiffe nicht ins All geblasen haben, wirkten wahre Wunder. Man erzählte, dass der alte McMarty den sekundären Plasmakreislauf mit der Schiffshülle kurzgeschlossen und diese Energieumleitung als Notschutzschild missbraucht hatte. Wie er das genau gemacht hat, wusste natürlich keiner, und den alten McMarty, tja, den konnte man nicht mehr fragen.*



*Ich hab immer gedacht, das wär bloß Raumfahrergarn, bis wir vor ein paar Wochen beinahe in einen Asteroiden reingeknallt sind. Wir hatten alle cleveren Optionen schon wirkungslos ausprobiert, da dachte ich, jetzt könnte man mit den total irren Optionen beginnen. Es hat funktioniert! Der Schild hielt nur ein paar Sekunden, aber das reichte. Wäre es nicht so gewesen, könnte ich nicht mehr davon erzählen.*



### Basis

**Sie laden den mittleren Reaktor auf, selbst wenn Sie nicht an dessen Station sind.**

Man legt eine Brennstoffkapsel in den Vorrat und füllt den mittleren Reaktor bis zu seiner vollen Leistung auf, wie üblich. Gibt es keinen Brennstoffkapseln mehr, ist die Aktion wirkungslos.

Wenn die Aufladung des Reaktors wegen einer Fehlfunktion  in der unteren weißen Station nicht durchgeführt werden kann, zählt diese Aktion als Reparaturaktivierung , die in der unteren weißen Station gespielt wurde. Die Aktion darf der Fehlfunktion jedoch nicht den letzten Punkt Schaden zufügen und sie damit vollstän-

dig reparieren – in diesem Fall hat sie keine Wirkung. Hinweis: Es ist mit dieser Aktion möglich, „Kurzschluss im Batteriepack“ einen Punkt Schaden zuzufügen (nicht den letzten), und dann den Bonusschaden-Effekt der Bedrohung auszulösen, selbst wenn der Bonusschaden die Bedrohung zerstört.



### Fortgeschritten

**Wenn Sie auf dem oberen Deck sind, erhält das Schiff einen temporären Schutzschild, der nur für diesen Zug gültig ist. Er hat Stärke 2 in Ihrer Zone und Stärke 1 in den anderen beiden Zonen.**

Der temporäre Schild absorbiert lediglich den Schaden aus Angriffen dieses Zuges. Er wirkt etwa so, als hätten die Schiffs-Schutzschilde Extra-Energiewürfel erhalten. Wenn das Schiff Schaden erleidet, absorbiert der temporäre Schild den Schaden zuerst. Der verbleibende Schaden wird wie üblich auf die echten Schilde angewendet und dann auf das Schiff. Die imaginären Energiewürfel des temporären Schildes verschwinden am Ende des Zuges, egal, ob sie zum Einsatz kamen oder nicht.

Der temporäre Schild zählt nicht zu der maximal möglichen vollen Leistung der Schilde. Er beeinflusst auch keine Auflade-Aktivierungen der Schilde.

Diese Spezialaktion funktioniert sogar, wenn ein (oder mehr) Schilde von einer Fehlfunktion betroffen sind.

**Wenn Sie diese Spezialaktion auf dem unteren Deck benutzen, ist sie wirkungslos.**



### Pulskanonier

*Die Pulskanone wird oft unterschätzt. Ich muss leider gestehen, dass keiner in meiner Crew aus ihr das Äußerste rausholte. Sicher, wir haben sie dann und wann benutzt, aber besonders gut waren wir darin nicht.*

*Dann kam Samantha. Normalerweise fliegt die bei Kowalski mit, aber für ein paar Wochen hat sie sich bei uns eingetragen und dabei haben wir gelernt, was eine Pulskanone so kann. Manchmal sah es fast so aus, als würde Samantha die ganze Arbeit machen, und wir an unseren Lasern seien nur dazu da, die Überreste aufzuwischen. Bei einem Flug hab ich gescherzt, dass das Schiff mich ja gar nicht brauchen würde, weil sie alles alleine erledigt. „Gut,“ hat sie geantwortet, mein Geschütz mit der Pulskanone verdrahtet, und beide gleichzeitig abgefeuert.*



### Basis

**Sind Sie an einer Station mit einer Laserkanone ohne Fehlfunktion, feuern Sie diese Kanone und die Pulskanone gleichzeitig ab.**

Beide Kanonen sind miteinander verbunden. Jede benötigt nach wie vor ihren Energiewürfel. Falls eine der beiden nicht feuern kann (weil ihr Reaktor keine Energie mehr hat, oder weil ein anderer Spieler sie in diesem Zug bereits abgefeuert hat, oder weil die Pulskanone eine Fehlfunktion hat), feuert keine der beiden und die Aktion ist wirkungslos.

**Wenn Sie in der unteren weißen Station sind, oder wenn die Laserkanone an Ihrer Station eine Fehlfunktion hat, hat diese Aktion dieselbe Wirkung wie eine Aktivierung **A**.**

Also kann man diese Fortgeschrittenen-Spezialaktion anstelle einer Karte mit Aktivierung **A** spielen, wenn man z.B. die Pulskanone ganz normal abfeuern will oder um die Fehlfunktion einer Waffe zu reparieren.



### Fortgeschritten

**Wenn Sie in der unteren weißen Station sind, feuern Sie die Pulskanone mit Zusatzeffekt ab.**

Den Zusatzeffekt kann man auf der Aktionskarte erkennen. Eine unbeschädigte Pulskanone erzeugt 2 Schaden (statt einem) bei Zielen in Entfernung 1 und 2. Außerdem fügt sie Zielen in Entfernung 3 einen Schaden zu. Sie benötigt dazu die ganz normale Energieversorgung. Falls keine Energie mehr im mittleren Reaktor ist, oder falls jemand anderes die Pulskanone bereits in diesem Zug abgefeuert hat, ist die Aktion wirkungslos.

Wenn man diese Aktion benutzt, um eine beschädigte Pulskanone abzufeuern, erzeugt sie einen Schaden (statt zwei) bei Zielen in Entfernung 1. Außerdem fügt sie Zielen in Entfernung 2 einen Schaden zu.

**Falls die Pulskanone derzeit von einer Fehlfunktion betroffen ist, oder wenn Sie nicht in der unteren weißen Station sind, hat diese Aktion dieselbe Wirkung wie eine Aktivierung **A**.**

Also kann man diese Fortgeschrittenen-Spezialaktion spielen, wenn man eine Laserkanone abfeuern will, oder um eine Fehlfunktion zu reparieren.






### Sanitäter

*Ja, wir nennen sie „Sanis“, aber für medizinische Eingriffe gibt es auf einer Mission eigentlich gar keine Zeit. Entweder fliegt man in die Luft oder man kommt zurück und die Ärzte in der Basis nähern einen wieder zusammen. Daher machen die Sanis nur das, was man machen muss, um die Mission abzuschließen, und kümmern sich nicht um die Langzeitfolgen. Ich weiß nicht, was Alice in ihrer braunen Flasche hat (ich will's auch gar nicht wissen), aber sie sagt, es wirkt. Sie erzählt, dass sie mich damit einmal feindliche Enterkommandos durchs Schiff hat jagen lassen, obwohl ich eine offene*

*Fraktur des Schienbeins hatte. Ich bin echt froh, dass ich mich daran nicht erinnern kann.*

*Jetzt testen sie diese neue Technologie, die sie von den Bugs geklaut haben. Sie nennen es „phaseninduzierenden Trauma-Inhibitor“. Das Teil soll verletzte Zellen mit den gesunden einer anderen Realitätsebene tauschen. Oder so. Klingt für mich zu sehr nach Sciencefiction. Unserer Crew hat das gar nicht geschmeckt, es testen zu müssen. Weiß ja niemand, ob es Nebenwirkungen gibt. Und Sergej sagt immer, wer weiß, was für einen Schlamm das in dieser anderen Realitätsebene anrichtet.*

Für die Basis- und Fortgeschrittenen-Spezialaktionen des Sanitäters gelten die üblichen Regeln, mit diesen beiden Ausnahmen:


- Die Spezialaktion kann mit einer einzelnen Bewegungsaktion kombiniert werden:   oder . Das heißt, man darf zwei Karten auf ein und dasselbe Feld seiner Aktionstafel legen – die Spezialaktionskarte des Sanitäters und darauf eine Aktionskarte mit einer Einzel-Bewegung nach oben. Man kann die Spezialaktionskarte auch alleine auslegen. Man darf sie jedoch nie mit der Aktionshälfte einer Aktionskarte nach oben oder mit einer Doppelaktion kombinieren (nicht mal eine, auf der zwei Bewegungen sind). Man darf auch nicht beide Spezialaktionskarten im selben Zug kombinieren. Sollte man die Spezialaktionskarte mit irgendeiner anderen Karte außer einer Einzelbewegung kombinieren, wird die Spezialaktion ignoriert.
- In einem Zug, in dem man seine Spezialaktion spielt, ist man als erster an der Reihe, vor dem Captain. Hat man nur die Spezialaktion geplant, führt man diese aus. Hat man auch eine Bewegung geplant, bewegt man sich zuvor und führt die Aktion in der neuen Station aus. Der Sanitäter, der in Eile ist, stellt den einzigen Spieler dar, der dem Captain beim Gravaloff zuvorkommen kann.



### Basis

**Sie verabreichen allen Spielern in Ihrer Station ein Stimulanz. Hatten diese Spieler Aktivierung **A** oder **B** oder Aktion **AA** in diesem Zug geplant, werden sie als die entsprechende Heldenaktion des Grundspiels ausgeführt.**

Bei Spielern, die Aktivierung **C**, Bewegung, keine Aktion oder eine Spezialaktion (selbst wenn diese die gleiche Wirkung wie eine normale Aktion hat) geplant hatten, bleibt das Stimulanz wirkungslos.

Bei einem Spieler, der eine Doppelaktion geplant hat, wirkt sich das Stimulanz nur bei dessen erster Aktion aus. Bei Aktion **A+B** z.B. wäre **A** eine Heldenaktion, **B** jedoch nicht. Bei Aktion  + **A**

hätte das Stimulanz keine Wirkung.

Das Stimulanz wird ab dem Moment wirksam, in dem man die Aktion ausführt, und nur die Spieler sind davon betroffen, sie sich in diesem Moment in der Station des Sanitäters befinden.



### Fortgeschritten

**Sie lösen den phaseninduzierenden Trauma-Inhibitor aus. In diesem Zug kann niemand in Ihrer Station bewusstlos werden.**

Ausschließlich Spieler, die in der Station des Sanitäters bleiben, sind geschützt. Wer die Station verlässt, kann in der neuen Station bewusstlos werden. Andererseits wird jeder geschützt, der die Station des Sanitäters betritt. Wechselt der Sanitäter die Stationen (durch eine Teleportation), verschwindet die Wirkung in der ursprünglichen Station und gilt ab dann in der neuen Station.



Der Schutz gilt auch für den Sanitäter selber. Er schützt Battlebots aber nicht davor, handlungsunfähig zu werden.

**Zusätzlich sorgt der Einsatz dieser Spezialaktion dafür, dass Ihre Crew einen Abzug von 1 Punkt bei der Punktwertung für diese Mission erhält.** Dieser Abzug gilt sogar dann, wenn niemand in der Station des Sanitäters von einer Bewusstlosigkeit bedroht gewesen sein sollte.



### Teleporter

*Kowalski hat die Translokationsgeräte von einer Technikmesse in Neu-Dubai mitgebracht. Er wollte uns ein paar verkaufen, aber ich habe ihm geantwortet, unsere Crew braucht diesen ganzen Technikschnickschnack nicht. Kowalski hat es dann bei Sergej versucht, der hat aber auch bloß den Kopf geschüttelt und gesagt, „Brauchen wir nicht.“ Danach hat sich rausgestellt, dass Sergej längst welche im Online-Versand besorgt hatte.*



Wenn man der Teleporter ist, bekommt man zwei Teleport-Marker:  und . Zu Beginn der Aktionsrunde sollte man diese vor sich legen.

Bei einer Datenübertragung kann man diese Marker an zwei Spieler geben, man selber kann einer dieser Spieler sein. Man benötigt dazu nicht die Zustimmung der Spieler. Man legt die Marker einfach vor sie auf den Tisch. Man kann außerdem wie üblich während der Datenübertragung eine Karte abgeben und Karten bekommen, aber man muss alles erledigt haben, wenn der Computer piept. Am Ende der Übertragung muss man die Teleport-Marker, die nicht präzise vor einem Spieler liegen, bzw. die man vor keinen Spieler gelegt hat, wieder

zurück nehmen. Kein anderer Spieler darf die Marker bewegen. Hat man es sich anders überlegt, kann man die Marker bei einer weiteren Datenübertragung anders hinlegen, außerhalb einer Datenübertragung darf man sie jedoch nicht bewegen.



### Basis

**Der Spieler mit dem -Marker stellt seine Figur sofort auf dieselbe Station des Spielers mit dem -Marker.**

Das zählt nicht als Bewegung. Es ignoriert sämtliche Hindernisse, inklusive zerstörter oder besetzter Gravo-Lifte, unpassierbarer Türen oder jeglicher Effekte, die wirksam werden, wenn ein Spieler eine Station verlässt oder betritt.

Die Teleportation findet statt, sobald der Teleporter seine Spezialaktion ausführt. Der teleportierte Spieler führt seine Aktion in ganz normaler Spielreihenfolge aus, was dementsprechend vor oder nach der Teleportation sein kann.

**Sollten sich beide Marker vor ein und demselben Spieler befinden oder sich beide Spieler mit den Markern in ein und derselben Station befinden oder sich einer dieser Spieler im All mit den Abfangjägern befinden, ist die Aktion wirkungslos.**

Wichtig: Die Wirkung der Teleportation hängt nicht davon ab, wer die Marker hat, während man seine Aktionen plant – sie hängt davon ab, wo sich die Marker am Ende der Aktionsrunde befinden. Ein Teleporter, Stufe 3, kann diese Basisaktion zwei Mal ausführen, aber die Teleportation wird beide Male dieselben Spieler betreffen, weil die Marker in der Ausführungsrunde nicht mehr versetzt werden dürfen.



### Fortgeschritten

**Wenn Sie diese Aktion in der roten oder blauen Zone ausführen, bewegen Sie Ihre Figur in die entgegengesetzte Zone des entgegengesetzten Decks.**

Ist man also beispielsweise in der unteren blauen Station, bewegt man sich durch die Aktion in die obere rote Station.

Das zählt nicht als Bewegung. Alle Hindernisse werden ignoriert, inklusive zerstörte oder besetzte Gravo-Lifte, unpassierbare Türen oder sogar Schleim im Zielort.

**Sind Sie in der weißen Zone, ist diese Aktion wirkungslos.**



## Hypernavigator

*Ich hab sie im Starlight-Casino getroffen, wo wir die Trauerfeier von McMartyrs Crew abgehalten haben. Sie starrte bloß auf ihr Glas und sagte immer wieder: „Warum sind sie nicht gesprungen?“ Also machte ich was Dummes und fragte sie, ob sie den alten McMarty gekannt hat. „Ach, verpiss dich,“ sagte sie, „Ich bin der Klon seiner Navigatorin.“*

*Eins führte zum anderen und als ich ihr am nächsten Morgen Frühstück machte, erzählte sie mir die ganze Geschichte. Sie war die Neue in der Crew und die einzige, die fürs Klonen unterschrieben hatte. Sie hat sich die Flugschreiber-Aufzeichnung hundertmal angehört, aber immer lief es auf dasselbe hinaus: Sie hätte alle retten können, wenn sie früher gesprungen wären. Gut, nicht wirklich „sie“, ihr Original halt. Sie war so durcheinander. War es ihr Fehler oder war es der Fehler der Toten?*

*Das war die erste Hypernavigatorin, die ich je getroffen habe. Ich habe sie nie wiedergesehen. Ich weiß nicht, vielleicht hat man sie ja weggesperrt. Hätte ich mal nach ihrem Namen gefragt.*

Der Hypernavigator weiß, wie man den Hyperantrieb des Schiffes bedient und den vorprogrammierten Flugablauf verändern kann.



### Basis

**Wenn Sie auf dem unteren Deck sind, verursachen Sie einen kurzen, defensiven Hypersprung: Falls sich in diesem Zug Bedrohungen bewegen sollten, bewegen sie sich um ein Feld weniger.**

Das gilt für externe wie interne Bedrohungen. Bedrohungen mit Geschwindigkeit 1 bewegen sich in diesem Zug gar nicht.

Sind Sie auf dem oberen Deck, ist die Aktion wirkungslos.



### Fortgeschritten

**Wenn Sie diese Aktion in Zug 10 oder 11 in der unteren weißen Station ausführen, springt Ihr Schiff vorzeitig in den Hyperraum zurück: War es Zug 11, verfällt Zug 12; war es Zug 10, verfallen Zug 11 und 12.**

Man spielt den Rest des laufenden Zuges wie üblich zu Ende und springt dann sofort zum 13. Zug – dem Zug, in dem sich die Bedrohungen bewegen, aber man selber nicht mehr. (Während dieses Zuges können Raketen aus dem vorhergehenden Zug Schaden auslösen und Abfangjäger zum Schiff zurückkehren. Er funktioniert

wie der normale letzte Zug, außer, dass er etwas früher stattfindet.) Danach springt das Schiff in den Hyperraum.

**Wenn Sie diese Karte vor Zug 10 oder in Zug 12 spielen, oder sie in irgendeiner anderen Station spielen, ist die Aktion wirkungslos.**



## Sonderkommando

*Ich kann nicht sagen, dass ich Norm sofort gemocht hätte. Unser Start war um ein paar Stunden verschoben worden, weil die Crew vor uns mit Problemen zu kämpfen hatte. Jeder hat so seine Art, sich die Zeit zu vertreiben. Manche gehen holobrowsen, manche machen Brettspiele, manche ein Nickerchen. Ich esse immer was in der Kantine und suche mir jemanden zum Quatschen.*

*Norm dagegen – der reinigte seine Waffe, prüfte seine Ausrüstung, polierte seine Stiefel, und starrte dann die Wand an. Fünf Stunden lang.*

*Na toll, dachte ich. Schon wieder so ein Irrer in der Truppe. Aber als es dann wirklich losging, war ich froh, Norm dabei zu haben. Der Mann wusste, was er tat. Ich bin noch nie mit jemandem geflogen, der so ruhig, so gelassen und so unbeirrbar zuverlässig und präzise war.*

*Ich habe Norm also falsch eingeschätzt. Er ist zwar wirklich ein Irrer, aber ich mag ihn.*



### Basis

**Sie bereiten sich in diesem Zug lediglich vor: Wenn Sie das nächste Mal die Aktion**

**A, B oder C ausführen, wirkt sie wie eine Heldenaktion (aus dem Grundspiel).**

Die Vorbereitung gilt für eine der oben genannten Aktionen (auch eine Doppelaktion), sobald man diese das nächste Mal spielt. Zwischen der Vorbereitung und der dadurch beeinflussten Aktion kann sich jede beliebige Zahl von Bewegungen, Aktivierungen **C** oder leeren Aktionsfeldern befinden. Die Vorbereitung beeinflusst diese nicht und wird durch sie auch nicht wirkungslos.

Wirkungen, die dazu führen, dass eine Aktion zu einer Heldenaktion wird, sind nicht kumulativ. Sollte ein Sonderkommando, Stufe 3, z.B. zwei Basis-Spezialaktionen benutzen, um sich auf eine Aktion vorzubereiten, bei der dieser Spieler auch noch Unterstützung durch die Basis-Spezialaktion des Sanitäters erhält, bleibt das Ergebnis dennoch nur eine Heldenaktion. Nur eine der Wirkungen gilt, die anderen beiden verfallen (sie gelten nicht für später kommende Aktionen!).



## Fortgeschritten

**Diese Aktion wird mit einer anderen Aktionskarte kombiniert, die Sie in demselben Zug spielen. Sie konzentrieren sich auf diese Aktion: Sie kann nicht auf direktem Wege verzögert werden, Wirkungen, die früher in diesem Zug ausgelöst wurden, gelten für sie nicht, sie ignoriert Bewegungshindernisse und sie löst keine Wirkungen aus, die sich gegen Sie richten.**

Die zweite Karte wird also durch die Fortgeschrittenen-Spezialaktion geschützt.

- Wenn die eigene Aktion in diesem Zug direkt verzögert würde (z.B. durch den Angriff einer Bedrohung oder eine fehlende Computerwartung), ignoriert man die Verzögerung. Ist es jedoch die Aktion eines anderen Zuges, die eine Verzögerung erleidet, kann diese indirekte Verzögerung dazu führen, dass man dieses Kartenpaar auf das nächste Feld der Aktionsstapel verschieben muss.
- Man ignoriert jegliche Wirkungen, die von Spielern ausgelöst werden, die vor einem selbst in diesem Zug spielen (wie der Wechsel des Decks, der durch die Zerstörung des Raum-Zeit-Vortex ausgelöst wird oder die Bewusstlosigkeit, die bei der abschließenden Reparatur eines überhitzten Reaktors entsteht). Dennoch darf man immer noch von der Wirkung beider Spezialaktionen des Sanitäters profitieren oder vom Teleporter teleportiert werden.
- Die eigene Aktion ignoriert sämtliche Bewegungshindernisse (man kann also einen zerstörten Gravo-Lift ohne Verzögerung benutzen, und man kann durch eine Tür gehen, die durch eine explosive Dekompression verriegelt wurde).
- Man ignoriert sämtliche Nebenwirkungen, welche die Aktion normalerweise auf einen selber hat (man wird also nicht dadurch bewusstlos; die eigene Bewegung kann in diesem Zug nicht dazu führen, dass sich der Parasit an einen heftet oder man durch die Drohnen des Attentäters vergiftet wird). Insbesondere kann die eigene Aktion nicht zur eigenen Verzögerung führen (man kann einen besetzten Gravo-Lift benutzen, ohne in seiner nächsten Aktion verzögert zu werden; bringt einen die Aktion in eine Station mit dem Schleim, ignoriert man die Verzögerung durch den Schleim).

Der Schutz gilt nur für einen selbst. Führt man Battlebots, können diese immer noch durch die eigene Aktion handlungsunfähig werden (auch bei Aktionen, die einen normalerweise bewusstlos werden lassen, wie die Zerstörung des Späher-Droiden oder die ultraschnelle Rückkehr mit den Abfangjägern). Falls man sich im All

mit handlungsunfähigen Battlebots befinden sollte (weil man den Behemoth mit Abfangjägern angegriffen hatte), kehrt man sofort zur oberen roten Station zurück. Die eigene Aktion kann Nebenwirkungen für die anderen Spieler haben (benutzt man z.B. einen funktionierenden Gravo-Lift, erleidet jeder eine Verzögerung, der diesen Lift in demselben Zug benutzen will).

Der Schutz hält nur an, bis man die geschützte Aktion ausgeführt hat. Man ist nicht mehr geschützt vor den Wirkungen, die später in diesem Zug stattfindende Aktionen von Bedrohungen oder Spielern haben.

Der Schutz gilt für die gesamte geschützte Karte, benutzt man ihn also für eine Doppelaktion, sind beide Teile geschützt.

Wenn man ein Sonderkommando, Stufe 3, ist, kann man diese Aktion mit der Basisaktion kombinieren, um die Vorbereitung zu schützen. Es ist auch erlaubt, die Aktion zu schützen, die man mit seiner Basisaktion vorbereitet hat.



## Truppführer

*Manchmal wird der Job einfach zu hart. Für uns alle. Manchmal reicht irgendeine Kleinigkeit und alle schreien sich bloß noch an. Wenn die Luft so dick wird, dass man sie schneiden kann, dann gehe ich raus zu den Battlebots. Sie stehen einfach da, in einer Reihe, und warten stumm auf ihren Einsatz. Jepp, Battlebots beruhigen mich.*

*Manchmal aktiviere ich sie und drille sie für den Ernstfall. Ich mag es, ihnen neue Tricks beizubringen. Ich mag es, wenn sie dazulernen. Gut, Sergej sagt zwar, sie hätten gar nicht genug künstliche Intelligenz dazu, aber ich und meine 'Bots wissen es besser.*



## Basis

**Wenn Sie einen aktivierten Battlebot-Trupp mit sich führen, reparieren diese einen Punkt Schaden des Schiffs in dieser Zone. Wenn Sie einen handlungsunfähigen Battlebot-Trupp mit sich führen, werden diese reaktiviert.**

Falls man eine aufrecht stehende Battlebot-Figur bei seiner Figur hat, entfernt man einen Schadensmarker aus der Zone der Figuren und mischt ihn wieder in den Stapel der Schadensmarker dieser Zone ein. Man hat nicht die freie Wahl, welcher Schaden repariert wird. Die Battlebots reparieren bevorzugt ein beschädigtes Waffensystem (sind beide beschädigt, reparieren sie das in ihrer derzeitigen Station befindliche). Falls es kein reparaturbedürftiges Waffensystem gibt, reparieren sie stattdessen den Gravo-Lift. Ist der ebenfalls unbeschädigt, reparieren sie stattdessen ein Energiesystem

(Schild oder Reaktor, Priorität hat das System der aktuellen Station der Battlebots). Gibt es in der Zone nur strukturellen Schaden, reparieren sie diesen.

Wenn man Battlebots mit sich führt, ihre Figur aber auf der Seite liegt, reparieren sie nicht. Die Aktion stellt die Battlebots lediglich wieder aufrecht, so dass sie jetzt kampfbereit sind. Dadurch ist es möglich, Battlebots zu reaktivieren, ohne sich in einer der Battlebots-Stationen aufzuhalten oder wenn die Battlebots-Stationen beschädigt sein sollten.

**Wenn Sie keinen Battlebot-Trupp mit sich führen oder wenn Sie einen aktivierten Battlebot-Trupp mit sich führen, aber in einer unbeschädigten Zone sind, ist die Aktion wirkungslos.**




### Fortgeschritten


**Wenn Sie einen aktivierten Battlebot-Trupp mit sich führen und nicht in der unteren blauen Station sind, bewegen**

**Sie sich zur oberen roten Station und verlassen das Schiff in den Abfangjägern.**

Das gilt nicht als normale Bewegung und ist auch keine richtige Teleportation. Die Bewegung benötigt nicht den Gravolift. Man ignoriert sämtliche Hindernisse, die normalerweise eine Verzögerung auslösen würden, wie besetzte oder beschädigte Gravolifte oder Schleim. Sind jedoch die Türen zwischen dem Startpunkt und der roten Zone durch eine Explosive Dekompression verriegelt, bewegt man sich nur so weit wie möglich an die obere rote Station heran, ohne diese Türen zu durchschreiten (beispielsweise würde das einen von der unteren weißen Station zur Brücke bringen, wenn die roten Türen verriegelt wären).

Wenn man die Voraussetzungen zur Bewegung erfüllt, aber die Abfangjäger nicht verfügbar sind (weil sie gerade jemand benutzt oder sie durch eine Fehlfunktion unbrauchbar sind), bewegt man sich zwar, verlässt aber das Schiff nicht (wenn die Abfangjäger eine Fehlfunktion haben, kann einen die Aktion zwar in die obere rote Station bringen, aber sie zählt nicht als Reparaturaktivierung. .)

**Wenn Sie keinen Battlebot-Trupp mit sich führen oder Ihr Battlebot-Trupp handlungsunfähig ist oder Sie in der unteren blauen Station sind, ist die Aktion wirkungslos.**

**Wenn Sie bereits in den Abfangjägern sein sollten, wenn Sie diese Aktion ausführen, hat sie dieselbe Wirkung wie die Heldenaktion : Sie bleiben Im All und die Abfangjäger haben einen +1-Bonus auf die Angriffsstärke.**



## Mechaniker

*Ich war mal der Schrauber, aber seit Norm sein eigenes Kommando hat, musste ich mich mehr auf Battlebots und Nahkampf konzentrieren. Ich hab also meinen Werkzeugkasten irgendwann nicht mehr mitgebracht und eine Weile hatten wir dann überhaupt keinen Mechaniker mehr.*


*Wir alle waren überrascht, als Yoshiko den Job übernommen hat. Sie passt so gar nicht zu den übrigen Schraubertypen, die jede Samstagnacht im Casino rumhängen. Aber sie hat mehr drauf als die alle zusammen. Sie braucht nicht mal eine Werkzeugkiste: Sie hat nur zwei Schraubenzieher, eine 6er-Sicherung und eine Haarnadel dabei.*



### Basis

**Wenn Sie in der mittleren unteren Station sind, richten Sie die Pulskanone so ein, dass diese bei der nächsten Benutzung eine Reichweite +1 haben wird. Wenn Sie in irgendeiner anderen Station sind, richten Sie die dortige Laserkanone so ein, dass diese bei der nächsten Benutzung +1 Stärke hat.**

Man legt einen roten Würfel auf die Kanone, um jedermann daran zu erinnern, dass diese Kanone eingerichtet wurde. Sobald jemand die Kanone das nächste Mal abfeuert (entweder später in diesem Zug oder in einem folgenden Zug), hat die Kanone einen Bonus. Der Bonus gilt nur für diesen nächsten Versuch, die Kanone auszulösen (inklusive dem Versuch, sie mittels der Pulskanone auszulösen, im Fall der Basis-Spezialaktion des Pulskanoniers). Sobald die Kanone ausgelöst wurde, nimmt man den roten Würfel weg. Der Würfel kommt auch weg, wenn die Kanone beim Auslösen nicht feuert, weil nicht genug Energie vorhanden oder sie von einer Fehlfunktion betroffen ist.

Eine eingerichteter Laser hat +1 Stärke. Dieser Bonus darf mit einer Spezialisierung kombiniert werden, die eine Aktivierung  zur Heldenaktion macht, wodurch die Laserkanone einen Gesamtbonus von +2 erhält.

Eine eingerichtete Pulskanone hat eine um 1 vergrößerte Reichweite. Das bedeutet, dass sie Ziele in allen drei Entfernungen anvisiert. Falls dieser Bonus mit der Fortgeschrittenen-Spezialaktion des Pulskanoniers kombiniert wird oder mit einer Spezialaktion, die das Abfeuern der Pulskanone zur Heldenaktion macht, wird die Pulskanone alle drei Zonen mit Stärke 2 anvisieren.

Wenn die Pulskanone beschädigt ist, wirkt sich ihre Einrichtung so aus, dass sie wie eine unbeschädigte Pulskanone funktioniert.

Ist die Kanone an Ihrer Station durch eine Fehlfunktion unbrauchbar, ist die Aktion wirkungslos.



### Fortgeschritten

Sie führen eine Helden-Reparaturaktion **A**, **B** oder **C** in Ihrer derzeitigen Station aus.

Wenn es eine Fehlfunktion in der derzeitigen Station des Mechanikers gibt, fügt diese Aktion der Fehlfunktion 2 Schaden zu. Ist nur 1 Schaden nötig, um die Reparatur

abzuschließen, verfällt der zweite Punkt.

Gibt es mehrere Fehlfunktionen in der Station, gilt die Reparatur nur für diese mit dem niedrigsten Zahlenmarker. Bei Gleichstand gilt die Reparatur für die erste Fehlfunktion in alphabetischer Reihenfolge (**A**, **B**, **C**).

**Gibt es keine Fehlfunktion in Ihrer derzeitigen Station, ist die Aktion wirkungslos.**

# ERFAHRUNGS-SYSTEM

*Damals, als ich selber noch ein Grünschnabel war, hatte ich was mit einem Mädchen namens Hellcat. Sie war Pilotenass, Kampfsportlerin, Meisterschützin ... und sie führte Tagebuch. Ich konnte es nicht fassen: Ein knochenharter Veteran schreibt alles auf, was ihm auf jeder Mission passiert, wie eine 12jährige mit Einhornpostern in ihrem Kinderzimmer.*

*Klar, inzwischen wünschte ich, ich hätte dann und wann auch mal was aufgeschrieben. Ich wünschte, ich könnte genau sagen, auf wie vielen Missionen ich mitgeflogen bin, wann ich den ersten Rotalarm miterlebt habe, oder wie oft mir und meiner Crew ein Hypersprung den Arsch gerettet hat, aber in meiner Erinnerung wird alles zu Brei. Hin und wieder würde ich schon gerne mal Geschichten über unsere besten Missionen lesen, oder über die Male, wo uns ausgerechnet ein Missgeschick das Leben gerettet hat. Ich wünschte, ich hätte mehr Erinnerungen an meine erste Crew. Zumindest wäre es schön, wenn ich Hellcats richtigen Namen noch wüsste.*

Mit dem Erfahrungs-System hat man die Möglichkeit, die Geschichte seiner Heldentaten über eine Mission oder einen Spielabend hinaus zu spinnen. Man schlüpft in die Rolle eines Forschers, der bereit ist, sein Leben im Dienst der Weltraumforschung zu geben.

Die Forscher beginnen als unerfahrene Neulinge – Grünschnäbel frisch von der Akademie. Man entscheidet gemeinsam, wie schwierig die Forschungsmissionen sein sollen. Alle Missionen – zumindest die erfolgreichen – werden im Forscherlogbuch aufgezeichnet. Dort notiert man die Fähigkeiten und gesammelte Erfahrung seines Forschers. Mit der Zeit wird der Forscher (oder vermutlich eher dessen Klon) zum hartgesottenen Veteran, der nicht mal vor den schwierigsten Missionen zurückschreckt.

Das Erfahrungs-System wird die Messlatte jeder Mission noch einmal anheben. Für die Spieler ist es nur ein

Spiel, für die Forscher geht es um ihr virtuelles Weiterleben.

**Warnung:** Nicht mal der Weltraumforschungsdienst würde Rekruten ohne Ausbildung nach da draußen schicken. Sicherlich haben die Forscher bereits das „Eimaleins der Weltraumforschung“ hinter sich gebracht, den Kurs, der im Handbuch des Grundspiels gelehrt wird. Die Spieler sollten ungefähr so viel Erfahrung mitbringen, wie die Charaktere, die sie verkörpern. Wer das Spiel also noch nicht kennt, sollte erst mal die Chance haben, anhand der simulierten Missionen des Grundspiels zu lernen, bevor er an Missionen mit dem Erfahrungs-System teilnimmt.

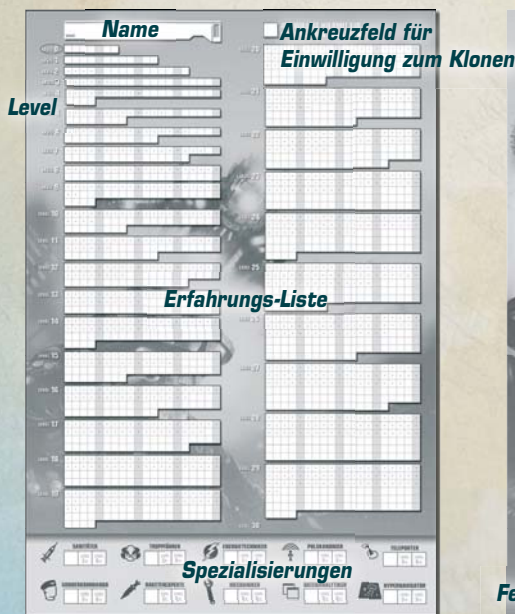
**Hinweis:** Das Erfahrungs-System sollte nie ohne die Spezialisierungs-Erweiterung benutzt werden. Siehe den Abschnitt „Spezialisierungen“ im Regelheft.

# Forscher-Logbuch

Man notiert alle Informationen zu seinem Forscher-Charakter auf einem doppelseitigen Forscherlogbuch-Bogen.

Einen neuen Forscher-Charakter zu erschaffen, ist ein-

fach: Man nimmt sich ein Forscherlogbuch(-Blatt) und schreibt den Namen des Forschers oben in das Namensfeld (man kann seinen eigenen Namen oder einen ausgedachten nehmen, ganz wie man will).



Alles andere kann man zunächst leer lassen. Weil der Forscher noch auf keiner Mission war, hat er auch keine Erfahrung, keine Spezialisierungen und keine Erfolge. Auf der Vorderseite ist „Level 0“ der Einfachheit halber bereits eingekringelt – „Level“ bezieht sich auf die Summe aller Spezialfähigkeiten des Charakters. Dieser Level wird steigen, sobald der Charakter Erfahrung auf abgeschlossenen Missionen gesammelt hat.

Eine Sache gibt es allerdings noch – das Kästchen neben dem Text „Ich willige hiermit ein, mich klonen zu lassen“. Frische Rekruten sollten vor dem Ankreuzen besser die Informationsbroschüre zum Thema Klonen lesen, und Spieler sollten zuvor die kompletten Regeln des Erfahrungs-Systems lesen und verstehen, bevor sie diese Box ankreuzen oder es lieber lassen.

## Forscher auf Missionen schicken

Das Erfahrungs-System kann auf alle möglichen Spielweisen angewendet werden – Einzelmisionen oder Kampagnen, Standardaktionen oder Doppelaktionen, mit oder ohne Androiden, und sogar für das Solospiel.

In jedem Fall benötigt das Erfahrungs-System die Spezialisierungs-Erweiterung.

Vor dem Flug müssen sich alle Spieler auf den Schwierigkeitsgrad der Mission oder Kampagne einigen. Im Gegensatz zum Weltraumforschungsdienst sollte man Leute nicht zu etwas zwingen, was sie nicht wollen.

Das Erfahrungs-System kann nicht bei Simulationen

oder fortgeschrittenen Simulationen des Grundspiels benutzt werden. Man muss nach den vollständigen Regeln spielen und die Forscher müssen immer der echten Gefahr ausgesetzt sein.

Glaubt man, dass die Crew mit den Standardmissionen der CD nicht klarkommt, will aber trotzdem mit dem Erfahrungs-System spielen, kann man sich einfachere Missionen von [www.czechgames.com](http://www.czechgames.com) herunterladen. Einfachere Missionen mit Doppelaktionen befinden sich außerdem auf der CD in dieser Erweiterung (Soundtrack 1 und 2).



## Vorbereitung für die ersten Missionen

Neu geschaffene Forscher haben keine Spezialisierungen. Trotzdem spielt man mit den Spezialisierungsregeln, was bedeutet, dass man statt der Heldenaktionskarte eine normale Aktionskarte bekommt.

Dadurch werden die ersten Missionen etwas schwieriger, weil man Spezialaktionskarten erst bekommt, wenn man genug Missionen geflogen ist, um auf Level 1 zu kommen. Man sollte also einen Schwierigkeitsgrad wählen, den man auch ohne Helden- oder Spezialaktionen in den Griff bekommt.

**Hinweis:** Wenn neugeschaffene Forscher bei einer Crew mit Forschern höherer Levels mitfliegen, können letztere ihre Spezialisierungen einsetzen (die Neulinge aber noch nicht).

## Zu den Missionen

Man spielt die Missionen ganz normal, entsprechend deren Schwierigkeitsgrad und mit eventuell gewählten Erweiterungen. Das Erfahrungs-System tritt erst in Kraft, wenn die Mission beendet ist. Was dann passiert, hängt davon ab, ob die Mission erfolgreich war oder nicht.

## Missglückte Mission

Der ungünstige Fall: Die Forscher kamen nicht zurück, das Schiff wurde zerstört.

Das weitere Vorgehen hängt davon ab, ob man das „Ich lasse mich klonen“-Kästchen angekreuzt hat oder nicht. Wer dem Klonen zugestimmt hat, an dem wurde vor der Mission oder Kampagne ein Hirnscan vorgenommen (damit ist klar, dass man sich nicht während einer Mission oder Kampagne für das Klonen entscheiden kann). Sollte von dem Schiff der Tontaubenklasse nur noch die Blackbox zurückgekehrt sein, wird ein Klon belebt und die Erinnerungen des Forschers in dessen Hirn übertragen. Der Klon entspricht in Körper, Gedanken, Erinnerungen und Erfahrungen exakt dem Forscher, bevor dieser zu der missglückten Mission aufbrach. Natürlich erinnert sich der Klon an nichts von dieser Mission, weil er ja nicht dabei war.

Der (geklonte) Forscher erhält durch die Mission keine Erfahrung, daher gibt es keinerlei Änderungen im Forscherlogbuch. Man kann, wenn man will, einen Strich auf der Rückseite des Forscher-Logbuchs machen, um ablesen zu können, den wievielten Klon man bereits spielt.

*Alice hat mir alles darüber erzählt. Sie entnehmen dir nur einmal die DNA – und zwar, wenn du die Zustimmung zum Klonen unterschreibst. Aber vor jeder neuen Mission jagen sie dich durch den Encephaloscanner.*

*Ein Hirnscan dauert bloß ein paar Minuten, aber vorher müssen sie dich betäuben, um Neuralinterferenzen zu verhindern. Wenn du aufwachst, geht's auf die Mission.*

*Aber irgendeines Tages wachst du auf und liegst nicht im Encephaloscanner, in dem du eingeschlafen bist. Stattdessen liegst du in einem Regenerationsbecken mitten im Biolab. Zuerst weißt du nicht, wo hinten und vorne ist. Dann wird es dir schlagartig bewusst: Du bist gestorben. Der Körper, der da gerade aufwacht, bist gar nicht du. Es ist bloß ein Klon, in den sie dein Ich reingeklopft haben.*

*Wenn du dann etwas wacher bist, wird dir klar, dass es gar nicht dein Ich ist. Dein Ich ist grausam in den Tiefen des Alls ums Leben gekommen und das Ding in dem Klon, das deine Gedanken denkt, ist das Ich des Klons. Bloß eine Kopie dessen, was du mal warst, bevor du deine letzte Mission angetreten hattest. Und schließlich kommt die Erkenntnis, dass es ja doch dein Ich ist – denn du bist der Klon! Und diese Erinnerungen in deinem Kopf gehören zu dem anderen – zu dem, der es nicht geschafft hat.*

*Alice hatte das nur einmal durchgemacht, bevor wir uns kennen gelernt haben. Sie sagte, es war anfänglich schwer zu akzeptieren, aber nach einer Weile kam sie damit klar. Trotzdem, immer wenn sie sich in den Encephaloscanner legt und die Augen schließt, kommt der Moment der Angst vor dem, was sie sehen wird, wenn sie die Augen wieder öffnet.*

Hat man das Kästchen vor der Mission nicht angekreuzt, bedeutet eine erfolglose Mission, dass der Forscher verschollen ist. Auf ewig. Man kann sein Forscher-Logbuch durchstreichen, zerreißen oder einfach wegschmeißen (sparsame Naturen können natürlich auch alles darauf ausradieren). Für die nächste Mission muss man einen völlig neuen Forscher erschaffen ... und vielleicht darüber nachdenken, ob man das besagte Kästchen doch lieber ankreuzt.

*Es gab mal eine Wand mit den Namensplaketten aller Weltraumforscher, die in der Tiefe ihr Leben gelassen haben, aber sie wurde abgerissen, als sie das Biolab gebaut haben. Ich tippe, irgendwo gibt's noch eine Datenbank mit den Namen ... wenn man den Zugangscode hat. Naja, ich war nicht wirklich auf eine Namensplakette scharf, um ehrlich zu sein.*

## Erfolgreiche Mission

War die Mission erfolgreich, kommen die Forscher zurück. Jeder erhält eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten, die von speziellen Erfolgen und dem Punktwert der Mission abhängen.

Erfahrungspunkte häufen sich an. Nach ein paar Missionen hat ein Forscher genug davon, um zum nächsten Level aufzusteigen. Jedes Mal, wenn ein Forscher einen Level aufsteigt, erhält er auch eine Stufe mehr in einer gewählten Spezialisierung. In den Kapiteln Missions- und Kampagnen-Belohnungen steht mehr dazu.

*Das All lässt mich einfach nicht los. Immer wenn ich denke, dass ich schon alles gesehen habe, was diese Dreckssterne bieten, immer wenn ich denke, dass es Zeit wird, zu kündigen, zeigt mir die Unendlichkeit einen Grund, doch dabei zu bleiben. Manchmal ist es der nagende Ehrgeiz, einen durch die übliche Vorgehensweise nicht zu besiegenden Feind vielleicht doch zu schlagen. Manchmal ist es der Reiz, die Möglichkeiten neuer Technologien auszuprobieren. Und manchmal ist es das Wunder, mitanzusehen, wie unsere Crew derart reibungslos zusammenarbeitet, dass es an Perfektion grenzt.*

*Und immer dann stelle ich fest, dass diese Crew alles ist, was ich in dieser Galaxis habe und dass dieser Job genau das ist, was ich machen möchte. Und ich weiß, dass ich niemals so gut darin sein werde, um nicht doch noch ein kleines bisschen besser werden zu können.*

## Spätere Missionen und Kampagnen

Sobald der Forscher den ersten Level erreicht (was bereits nach der ersten erfolgreichen Mission passieren kann), erlernt er seine erste Spezialisierung. Mit weiter steigendem Level wird der Forscher irgendwann mehrere Spezialisierungen auf unterschiedlichen Stufen besitzen. Diese Informationen trägt er auf der Vorderseite des Forscherlogbuchs ein.

Vor jeder Mission (sobald der Forscher Level 1 erreicht hat) sucht man sich eine der Spezialisierungen seines Forschers aus, die er auf der Mission einsetzen kann. Erfahrene Charaktere haben nicht nur den Vorteil, höhere Spezialisierungs-Stufen zu besitzen, sondern können auch aus mehr Spezialisierungen wählen, um die Crew möglichst vielseitig zu machen.

*Vor etwa einem Monat, als unsere Fluggruppe Landurlaub hatte, bin ich ein paar Missionen mit einer anderen Gruppe geflogen. Als ich in der Unterkunft ankam, fragte mich der Captain: „Und was können Sie so?“*

*Gute Frage – ich selber halte mich für einen passablen Mechaniker, habe aber auch viel mit den Battlebots gearbeitet. Und ich kenne mich mit den Raketen aus. Sergei hat mir ein paar Computertricks beigebracht, Alice ein paar Grundkenntnisse als Sani.*

*Anstatt ihm also zu sagen, ich wäre ein Mechaniker, stellte ich die Gegenfrage: „Was brauchen Sie denn so?“*

## Spezialisierungen für Androiden

Jeder Android darf eine Spezialisierung haben. Bei der Wahl der Spezialisierung für einen Android müssen die Spieler eine wählen, die mindestens einem der anderen Spieler bekannt ist. Der Android bekommt die Spezialisierung auf derselben Stufe, die der Forscher hat, der sie am besten kennt. Die entsprechende/n Spezialaktionskarte/n kommen neben die Aktionstafel des Androiden.

Obwohl alle Spieler die normalen Aktionen eines Androiden planen können, kann die Basis-Spezialaktion des Androiden nur von einem Spieler geplant werden, der diese Spezialisierung kennt. Die Fortgeschrittenen-Spezialaktion kann nur von einem Spieler geplant werden, der diese Spezialisierung auf Stufe 2 oder 3 besitzt.

Beim Spiel mit Androiden hilft es, mit unterschiedlichen Spezialisierungen vertraut zu sein – speziell im Solo-Spiel, wo man bis zu vier Androiden programmieren und jedem eine seiner Spezialisierungen verleihen kann. Wenn Spieler niedriger Level mit Androiden spielen, kann es sein, dass einer oder mehr Androiden gar keine Spezialisierungen erhalten.

## Solo-Missionen und -Kampagnen

Solo-Missionen und -Kampagnen können auch einen Teil der Karriere eines Forschers darstellen. Obwohl die Regeln des Grundspiels festlegen, dass man vier Androiden spielt, sollte man einen der Forscher als Captain annehmen, der drei Androiden-Helfer hat. Der Spielablauf ist derselbe, aber die Folgen der Mission gelten: Für den Forscher(-Captain) ist die Mission eine auf Leben oder Tod (oder Klon).

# Missions-Belohnungen

Man notiert jede erfolgreiche Mission in seinem Forscherlogbuch.

DATUM	BESCHREIBUNG	PUNKTE	ERFAHRUNG

Die ersten beiden Spalten sind für das Datum und eine kurze Beschreibung der Mission vorgesehen. Die Beschreibung kann alles sein, was man will, mindestens sollte man jedoch ein M eintragen, damit man weiß, dass es sich um eine Einzelmision und nicht um eine Kampagne handelte.

## Missions-Erfahrung

Man erhält Erfahrungspunkte, deren Höhe auf dem Punktwert der Mission basieren (wie man die Punkte für Missionen ermittelt, steht im Handbuch des Grundspiels). Man bekommt einen Grundwert von 2 Erfahrungspunkten für die Erfüllung der Mission plus 1 Erfahrungspunkt pro 10 Punkte des Missions-Punktwerts:

Missions-Punktw.	≤ 9	10–19	20–29	etc.
Erfahrungsp.	2	3	4	

Auf dem Forscher-Logbuch-Blatt) ist das noch einmal abgedruckt.

## Erfolge

Der Forscher erhält außerdem Erfahrungspunkte, wenn er etwas erreicht, was ihm zuvor noch nicht gelungen ist. Auf der Rückseite des Forscher-Logbuchs steht eine Liste von Erfolgen. Ausführliche Erklärungen dazu befinden sich auf dem Erfolgsbogen.

Man schaut nach, ob man von den noch verfügbaren Erfolgen auf der gerade erfolgreich beendeten Mission einen oder mehr erreicht hat, nach folgenden Regeln:

- Der Forscher kann Punkte für einen Erfolg nur ein Mal während seiner Karriere erhalten. Man kreuzt das Kästchen an, wenn man einen Erfolg erzielt hat.
- Erfolge sind in unterschiedlichen Kategorien gruppiert. Ein Forscher darf nie gleichzeitig zwei oder mehr Erfolge innerhalb ein und derselben Kategorie erzielen. Erfüllt man die Voraussetzungen für mehrere Erfolge innerhalb einer Kategorie, muss man sich einen davon aussuchen und die anderen ignorieren (man kann versuchen, sie in späteren Missionen erneut zu erfüllen). Diese Einschränkung gilt jedoch nicht für die Kategorie Süchtig (siehe unten).
- Erfolge mit einem **2+** sind fortgeschrittene Erfolge, die ein Forscher erst erzielen kann, wenn er mindestens Level 2 erreicht hat (Level werden gleich er-

klärt). Experten-Erfolge mit **5+** kann man erst erzielen, wenn der Forscher mindestens Level 5 erreicht hat. Die meisten der Erfolge stellen Anforderungen, die eine neue Crew kaum erfüllen kann – ein Neuling wird überhaupt keine Möglichkeit haben, sie zu erfüllen, es sei denn, er war auf einer Mission zusammen mit einer Crew aus erfahrenen Forschern.

Einige besondere Erfolge sind unten im Detail erklärt.

Falls der Forscher einen Erfolg erzielt, kreuzt man das entsprechende Kästchen auf dem Forscherlogbuch an (aber wie gesagt nie mehr als einen Erfolg pro Kategorie gleichzeitig). Man rechnet alle Punkte zusammen, die man durch Erfolge auf dieser Mission erzielt hat und notiert sie bei den Missionspunkten. Erhält man beispielsweise durch die Mission 4 Punkte und durch Erfolge 3 Punkte, notiert man „4 + 3“.

*Ich sah sie drüben an der Bar, die neue Crew der Vesta-Gruppe. Sie kam gerade von ihrem ersten Orange-Alarm zurück und feierte. Ich musste grinsen. Klar, wir fliegen jetzt nur noch orange und sogar rote Alarme, aber ich kann mich noch gut an unser erstes Mal erinnern. Uns ging's ganz genauso.*

## Erfahrungspunkte und Level

Die Vorderseite des Forscherlogbuchs wird im Wesentlichen für das Notieren von Erfahrungspunkten gebraucht.

Die Eintragung „Level 0“ ist eingekrengelt, weil der Forscher bei diesem Level beginnt. Direkt daneben befinden sich 7 leere Kästchen. Man kreuzt pro gewonnenem Erfahrungspunkt eines dieser Kästchen an (Punkte der Mission und der Erfolge). Auf den Folgemissionen fährt man fort, Kästchen anzukreuzen.

LEVEL 0	X	X	X	X	X	X	X
LEVEL 1							
LEVEL 2	.	.	.	.	.	.	.
LEVEL 3	.	.	.	.	.	.	.

Sobald die ersten sieben Kästchen angekreuzt sind, erhält der Forscher Level 1. Man kringelt die Eintragung „Level 1“ ein und fährt fort, die Kästchen neben dieser Eintragung anzukreuzen, falls man noch Erfahrungspunkte übrig hat, so lange, bis für jeden gewonnenen Erfahrungspunkt ein Kästchen angekreuzt wurde. Sind alle Kästchen der zweiten Reihe angekreuzt, kringelt man „Level 2“ ein, und so weiter. Jeder neue Level erfordert mehr Erfahrungspunkte als der vorhergehende, und schon bald nehmen die Kästchen für die Punkte mehrere Reihen pro Level ein.

Höher als „Level 30“ geht es nicht. Diesen Level erreicht



# Kampagnen-Belohnungen

Eine Kampagne besteht aus bis zu 3 direkt aufeinanderfolgenden Missionen, so wie das in den Regeln des Grundspiels beschrieben ist. Zwischen den Missionen wird das Schiff nur teilweise repariert und die Punktwertung erfolgt erst am Ende der Kampagne. Weil man die Möglichkeit hat, eine Kampagne vorzeitig abzubrechen, kann sie aus einer, zwei oder drei Missionen bestehen.

Es gibt keinen Hirnscan zwischen den Missionen einer Kampagne. Wird das Schiff auf irgendeiner der Missionen zerstört, ist die gesamte Kampagne missglückt und die Forscher bekommen keine Erfahrungspunkte dafür. Hardcore-Forscher werden zusammen mit dem Schiff vernichtet. Man kann während der Kampagne dem Klonen nicht nachträglich zustimmen. Man muss das entsprechende Kästchen vor Kampagnenbeginn angekreuzt haben, um seinen Forscher vor der Vernichtung zu bewahren.

Falls das Schiff nicht vernichtet wurde, war die Kampagne erfolgreich (selbst wenn man sie nach einer oder zwei Missionen abgebrochen hatte). Die gesamte Kampagne wird auf dem Forscherlogbuch so eingetragen, als ob es sich um eine Einzelmission gehandelt hat. Man sollte eine Kampagne als K1/3, K2/3 oder K3/3 eintragen (K für Kampagne, dann die Zahl der bis zum Abbruch geflogenen Missionen).

**Hinweis:** Der Weltraumforschungsdienst schickt keine Grünschnäbel auf Kampagnen; Forscher sollten dazu mindestens auf Level 2 sein.

*Als ich damals anfang, gab's praktisch nur Einzelflüge. Fast alle Hyperspace-Routen ins Unbekannte waren noch nicht erfasst und sie hatten noch nicht so viele Außenposten errichtet. Aber als die Weite des Alls immer weiter wurde, wurde klar, dass sich auch dort mal jemand umschauen musste.*

*Das Problem ist halt, dass man dort nicht einfach in einem Satz hinspringen kann. Also springt man zu einem unbemannten Außenposten, hält sich das Empfangskomitee dort vom Leib, macht ein paar Reparaturen und springt dann weiter. Meine Crew hasst das, besonders die Frauen. Ein Außenposten hat bloß ein Dock für Schiffsreparaturen und eine Bioplasma-Röhre für ramponierte Crewmitglieder. Irgendwelche Extravaganzen – Duschen zum Beispiel – gibt es nicht. Am Ende einer langen Kampagne stinken wir wie die Itisse (und sehen auch so aus). Außer Norm. Der hat ein paar Flecken auf seiner Uniform, aber sonst ist bei ihm alles streng nach Vorschrift. Wie er das macht? Keine Ahnung. Ist auch nicht so wichtig. Wir fliegen kaum noch Dreiersprünge. Das macht jetzt vor allem Norms Crew.*

## Erfahrungspunkte für eine Kampagne

Man erhält 2, 6 oder 12 Erfahrungspunkte für eine Kampagne (abhängig davon, ob man eine, zwei oder drei Missionen abgeschlossen hat) plus 1 Erfahrungspunkt pro zehn Missionspunkte (genau wie bei einer Einzelmission). Selbst wenn man eine begonnene Kampagne frühzeitig beendet, gilt diese als erfolgreich und man erhält die entsprechende Punktzahl.

Bevor man beginnt, kann man vereinbaren, eine Kampagne zu fliegen, die länger als drei Missionen ist. So eine Kampagne bringt 2 Punkte für die erste Mission, 4 Punkte für jede mittlere Mission und 6 Punkte für die letzte Mission. Also würde eine Kampagne aus 5 Missionen 2, 6, 10, 14 oder 20 Punkte bringen, je nachdem, wann man die Kampagne beendet.

## Erfolge in Kampagnen

Erfolge in einer Kampagne funktionieren genauso wie in einer Einzelmission. Auch in einer Kampagne kann man nur einen Erfolg pro Kategorie erzielen (ein Erfolg, der in einer einzelnen Mission erzielt werden kann, zählt auch in einer Kampagne, wenn er in einer ihrer Missionen erzielt wurde). Man notiert sich die Erfolge nach jeder Mission, kreuzt aber keinerlei Kästchen an, bevor die Kampagne vorbei ist, denn: Man darf wie gerade erklärt niemals mehrere Erfolge innerhalb einer Kategorie gleichzeitig erzielen, und man erhält überhaupt nichts, wenn das Schiff vernichtet wird.

Erfolge aus der Kategorie „Missionen“ können innerhalb jeder Mission der Kampagne erzielt werden (jedoch kann man, selbst wenn man drei oder mehr Missionen innerhalb der Kampagne fliegt, höchstens einen Erfolg in dieser Kategorie erzielen). Erfolge aus der Kategorie „Forschungskampagnen“ können nur erzielt werden, wenn man alle Missionen der Kampagne abschließt. Bricht man vorzeitig ab, ist die Kampagne zwar erfolgreich, aber nicht vollständig.

# Erfahrener Forscher

Je höher die Level werden, die der Forscher erreicht, desto schwerer wird es, den nächsten Level zu erreichen. Irgendwann werden die Level aber zweitrangig, weil man bereits Zugriff auf alle seine bevorzugten Spezialisierungen hat.

Dann sollte man sich darauf besinnen, dass Level noch mehr als Spezialisierungen bedeuten können. Falls die Spielgruppe Lust am Rollenspiel hat, kann man seinem Level Ausdruck durch das Verhalten seines Forscher-Charakters verleihen. Forscher mit niedrigen Leveln schauen voller Ehrfurcht zu den erfahrenen Forschern auf; bekommt man einen Grünschnabel in seine Crew, sollte man sich überlegen, wie ein Forscher-Veteran wohl auf diesen zu sprechen ist.

Wie auch immer, man sollte den Spielablauf und den Werdegang der Charaktere so realistisch ausgestalten, wie man kann und möchte.

*Kürzlich hab ich Erik getroffen. Er war mein Zimmergenosse auf der Akademie. Seit dem Abschluss hatten wir uns nicht mehr gesehen, also hab ich ihn ins Starlight-Casino auf ein Bier eingeladen. Er hatte einen Holoclip dabei, den er von mir einen Tag nach der Graduierung aufgenommen hatte.*

*Ich hab ihm gesagt, er soll das ausschalten, bevor es jemand sieht. Ich weiß zwar, dass jeder irgendwann mal ein Grünschnabel war, aber dass ich mal selber derart grün hinter den Ohren war ... leuchtende Augen, aufgeregt wie ein Hundewelpen – und dieses blöde Grinsen! Würde mich ein Grünschnabel so ansehen, würde ich ihm sein Grinsen sofort aus der Fresse prügeln. Trotzdem: Ich war damals so drauf.*

*Aber das ist lange her. Das ist vorbei. Wir tranken noch was zusammen und gingen dann unserer Wege. Allerdings hab ich Erik später noch geschrieben. Nur, um in Kontakt zu bleiben. Und damit er mir den Clip zumailt.*

## Erfolgs-Kategorien

Auf dem Erfolge-Bogen steht eine Übersicht sämtlicher Erfolge und eine Beschreibung jedes Erfolgs. Die Anordnung entspricht der auf dem Forscherlogbuch(-Blatt).

Erfolge sollen eine kleine nette Belohnung sein, nicht Sinn und Zweck des Spiels. Im Vordergrund soll der Spielspaß stehen.

Erfolge sind in Kategorien aufgeteilt. Es ist zwar möglich, innerhalb einer Mission oder Kampagne aufgrund mehrerer Erfolge Punkte zu bekommen, es ist jedoch nicht möglich, Punkte durch mehrere Erfolge innerhalb ein und derselben Kategorie zu bekommen. Alle Erfolge, die man innerhalb einer Mission oder Kampagne erzielt, müssen aus unterschiedlichen Kategorien stammen. Einzige Ausnahme ist die Kategorie „Süchtig“.

*Der alte McMarty sagte mir mal: „Ich hab schon 'ne Menge gesehen. Ich hab Kühe gesehen, so groß wie Planeten, und Planeten so groß wie Kühe. Ich hab Wracks gesehen, die älter als die Sterne waren und Sterne, die jünger als ich waren. Ich hab gesehen, wie die Hölle zu friert und wie Eis brennt. Ich hab gesehen, wie ein Mann zur Hälfte wegoszilliert ist, und ich hab meinen eigenen Hintern am Ende eines Zeitunnels gesehen. Aber eins habe ich bisher noch nicht gesehen: einen größeren Trottel als dich.“*

## Missionen

Man kann die Anforderungen eines Erfolges in der Kategorie „Missionen“ nur dann erfüllen, wenn die Mission den Standard-Bedrohungswert\* hatte. Andere Missionen mit gleichem oder höherem Bedrohungswert (z.B. von unserer Website) gelten ebenfalls.

Spielt man ohne Doppelaktionen, sind alle „echten“ Missionen des Grundspiels für diese Kategorie gültig. Spielt man mit Doppelaktionen, gelten lediglich die Soundtracks 3 bis 6 der Erweiterungs-CD (nur „Doppelter Ärger“ kann auch mit Soundtrack 1 oder 2 erreicht werden). **Hinweis:** Erfahrung und Erfolge lassen sich auch mit den einfacheren Missionen (in anderen Kategorien) erzielen, insbesondere, wenn man glaubt, für Missionen mit Standard-Bedrohungswert noch nicht bereit zu sein.

Die erste Spalte in der Missions-Kategorie ist für Erfolge gedacht, deren Voraussetzungen bei jeder „richtigen“ Mission erfüllt werden können, mit oder ohne Doppelaktionen („Ohne d'Artagnan“ benötigt eine spezielle Voraussetzung – ein Spiel zu zweit oder dritt ohne Androiden).

\* Der Bedrohungswert eines Missions-Soundtracks bemisst sich aus der Anzahl normaler Bedrohungen plus der verdoppelten Anzahl der ernsthaften Bedrohungen. Die Missionen des Grundspiels haben einen Bedrohungswert von 7 (oder 8 bei fünf Spielern). Die „echten“ Missionen für Doppelaktionskarten haben einen Bedrohungswert von 10 (oder 12 bei fünf Spielern).

Die zweite Spalte enthält Erfolge mit Voraussetzungen, die nur in Missionen mit Doppelaktionen erfüllbar sind.

Die dritte Spalte gilt lediglich für „perfekte Missionen“ – also solche, die ohne Strafen für Schaden, bewusste Forscher oder handlungsunfähige Battlebots erfüllt wurden (die Benutzung einer Spezialaktionskarte, die einem eine Strafe einbringt, beeinträchtigt die „Perfektion“ einer Mission allerdings nicht). Einige dieser Erfolge können auf Missionen mit Aktions- oder Doppelaktionskarten, einige nur auf Missionen mit ausschließlich Doppelaktionskarten erzielt werden.

Wie man sieht, wird man sich immer wieder aus unterschiedlichen Erfolgen einen herausuchen müssen. Wenn man z.B. eine perfekte Vier-Spieler-Mission mit Doppelaktionen abschließt, erfüllt man gleichzeitig die Voraussetzungen für „Doppelt kratzerlos“, „Nicht mal ein Kratzer“, „doppeltes Quartett“, „Fantastische Vier“ und „Doppelter Ärger“.

Falls ein Erfolg einen Schwierigkeitsgrad für die Bedrohungen vorgibt, erfüllt man diese auch, wenn man mit schwierigeren Bedrohungen gespielt hat.

Reihenfolge der Schwierigkeit:



(Ausschließlich gelbe Bedrohungen gelten als unterschiedlich zu einem Mix aus allen Farben. Weder sind sie einfacher, noch schwieriger zu meistern, sie sind eben anders.)

**Beispiel:** Wenn man eine Mission mit Doppelaktionen beendet, und allen Bedrohungsfarben (weiß, gelb und rot), erfüllt man die Voraussetzungen für „Doppelter Zufall“. Man könnte aber auch das Kästchen für „Bunter Alarm“ oder „Doppelt bunt“ ankreuzen. Man dürfte aber nicht das Kästchen bei „Doppelt gelb“ ankreuzen, weil eine Mission mit rein gelben Bedrohungen nicht einfacher ist, als eine Mission mit Bedrohungen aller Farben.

Wenn die ernsthaften und normalen Bedrohungen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade aufweisen, gilt der niedrigere als gültiger Schwierigkeitsgrad.

## Vollständige Kampagnen

Obwohl eine Kampagne auch dann als „erfolgreich“ gilt, wenn man sie bereits nach ein oder zwei Missionen abbricht, gelten die Erfolge unter „Forschungskampagnen“ nur, wenn man sämtliche Missionen der Kampagne abgeschlossen hat.

Um die Voraussetzung dieser Kategorie zu erfüllen, müssen alle Missionen der Kampagne mindestens den Standard-Bedrohungswert aufweisen (siehe oben unter der Kategorie „Missionen“).

Wenn man sich vor Beginn einigt, kann man sich auch für eine Kampagne entscheiden, die länger als drei Missionen dauern soll, aber sie gilt nur dann als vollständige Kampagne, wenn man alle zuvor vereinbarten Missionen beendet hat (der Erfolg „Transgalaktische Tour“ kann nur erzielt werden, wenn man eine solche verlängerte Kampagne gespielt hat).

Voraussetzungen wie Doppelaktionskarten müssen bei allen Missionen der Kampagne erfüllt werden. Sollte eine Kampagne unterschiedliche Schwierigkeitsgrade der Bedrohungen auf verschiedenen Missionen aufweisen, entspricht der Schwierigkeitsgrad der Bedrohungen für die gesamte Kampagne dem der einfachsten Mission. Wie bei Missionen erfüllt auch eine Kampagne höherer Schwierigkeit die Voraussetzungen für Kampagnen mit niedriger Schwierigkeit.

Eine perfekte Kampagne ist eine, die ohne Schaden, ohne bewusstlose Forscher und ohne handlungsunfähige Battlebots endet. Schaden, der zwischen den Einzelmissionen der Kampagne repariert wurde, beeinträchtigt die „Perfektion“ der Kampagne nicht. Desgleichen gilt sie weiterhin als perfekt, wenn ein bewusstloser Forscher wiederbelebt werden konnte oder ein handlungsunfähiger Battlebot-Trupp repariert werden konnte. Diese Reparaturen müssen allerdings zwischen den Missionen stattfinden, es gibt keine Gelegenheit zur Reparatur nach der letzten Mission der Kampagne.

**Hinweis:** Wir haben absichtlich Belohnungen für Kampagnen mit Doppelaktionen und nur einer einzelnen Bedrohungsfarbe ausgelassen. Es gibt nicht genug Karten für eine solche Kampagne (es wäre langweilig, wenn man immer wieder denselben Bedrohungen auf den Missionen begegnen würde). Natürlich kann man eine solche Kampagne trotzdem spielen und mit ihr die Voraussetzungen für andere Erfolge erfüllen.

## Soft Skills

Diese Kategorie ist mal etwas völlig anderes. Anstatt sich auf den Erfolg der Mission zu konzentrieren, dreht sie sich um die Rollen und das Sozialverhalten der Crew.

Die erste Spalte ist für persönliche Erfolge. Das Lob für die Fähigkeiten des Forschers sollte spontan erfolgen.

Man sollte nicht um Anerkennung buhlen und auch keinen Handel mit anderen Spielern abschließen, nur um hier ein Kreuzchen machen zu können. Wenn es ganz schlimm kommen sollte, gibt es hier sogar ein Kästchen, das man ankreuzen kann, selbst wenn einem kein einziger Mitspieler zustimmt.

„Zuneigung“ und „Promiskuität“ (aus der zweiten Spalte) können nach der ersten Mission angekreuzt werden, welche die jeweilige Voraussetzung erfüllt oder nach einer späteren Mission am selben Tag.

Um zum „Chronist“ bzw. „Meister-Chronist“ zu werden, muss man zunächst mit [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com) vertraut sein. „Daumen hoch“ ist eine Anerkennung, die Leser dieser amerikanischen Spiele-Fansite einem dort veröffentlichten Beitrag verleihen können. Wenn man auf einen der Chronisten-Erfolge aus ist, kreuzt man keine anderen Kästchen in der Kategorie „Soft Skills“ an. Man schreibt einen Bericht, einen „Session-Report“, und sobald man die geforderte Anzahl Daumen hat, kann man das Kästchen ankreuzen. Wenn man seinen Bericht nicht in Englisch verfassen kann, schreibt man ihn in seiner Muttersprache und reduziert die Anzahl der geforderten Daumen um die Hälfte.

Die dritte Spalte dreht sich um die Zusammensetzung der Crew. Man sollte jetzt aber nicht einfach Leute rausschmeißen, damit man anderen den Platz geben kann, um die Voraussetzungen zu erfüllen. Diese Erfolge sollen die Ereignisse auf eine witzige Art dokumentieren, nicht Ziel des Spiels sein.

## Um Haaresbreite

Das ist eine Kategorie für besonders üble Ereignisse. Trotzdem sollte man nicht vergessen, dass man nur Erfolge erzielen kann, wenn das Schiff die Missionen überlebt.

Man beachte, dass einige dieser Ereignisse persönlicher Natur sind – sie passieren einem einzelnen Forscher, nicht der gesamten Crew. Kein Forscher bekommt Punkte für Dinge, die nur einem Androiden zugestoßen sind. Auf einer Solomission gilt ein solches Ereignis deshalb nur dann, wenn es dem Captain zustoßt, also dem Spieler, nicht seinen Androiden.

## Spitzenkräfte

Das ist eine Kategorie für eindrucksvolle individuelle Leistungen. Z.B. kann man den „Troubleshooter“-Erfolg nur dann erzielen, wenn der eigene Forscher persönlich internen Bedrohungen 6 Schaden zugefügt hat (auf einer Solomission kann man nur dann den Erfolg in der Kategorie „Spitzenkräfte“ erzielen, wenn der Captain die Leistungen erbringt). Einige der Erfolge benötigen die Einschätzung der Mitspieler, daher kann man sie bei

Solomissionen nicht erzielen. Beim Einschätzen eines Crewmitglieds sollte man nett sein, aber keinesfalls Punkte für sinnloses Rumgerenne und Aktionen vergeben, die lediglich zum Erzielen dieses Erfolges stattgefunden haben.

Oh, und man sollte versuchen, sich nicht allzu sehr auf die faule Haut zu legen.

## Expertenwissen

Diese Kategorie hat zwei Erfolge für jede Spezialisierung. Der geringere Erfolg gilt für den Einsatz der Basis-Spezialaktion und der größere Erfolg für den Einsatz der Fortgeschrittenen-Spezialaktion. Beide Erfolge benötigen die Einschätzung der Mitspieler, daher können sie nicht auf Solomissionen erzielt werden.

Man erfüllt die Voraussetzungen dieser Kategorie, wenn man einen wirklich guten Einsatzzweck für seine Basis- oder Fortgeschrittenen-Aktion während der Mission gefunden hat. Man sollte das den anderen Spielern gegenüber erwähnen. Wenn sie zustimmen, dass die Aktion wirklich nützlich war, und ohne diesen Einsatz die Mission schlechter ausgefallen oder komplizierter geworden wäre, darf man das zugehörige Kästchen ankreuzen. Hätte es aber auch eine einfachere Möglichkeit gegeben, dieselbe Sache ohne die Spezialaktion zu erreichen, gilt das nicht (wenn man z.B. den Computer per Fernwartung bedient hat, obwohl jemand anders das auch auf der Brücke hätte erledigen können, oder wenn man einen +1-Schaden-Bonus nutzt, um eine Bedrohung zu zerstören, die auch anders hätte vernichtet werden können, bevor sie dem Schiff Schaden zugefügt hätte).

Die endgültige Entscheidung liegt bei den Mitspielern. Wenn sie sagen, dass die Aktion keinen Erfolg wert ist, sollte man sich nicht ärgern. Jedes Kästchen kann ohnehin nur einmal angekreuzt werden, und das nächste Mal gelingt einem eine vielleicht viel größere Heldentat.

## Süchtig

Die Erfolge dieser Kategorie beziehen sich nicht auf eine bestimmte Mission, sondern eher auf das Ansammeln von Missionen und Erfolgen. Man kann diese Kästchen ankreuzen, sobald man die Voraussetzungen erfüllt. Es ist die einzige Kategorie, in der man gleichzeitig mehrere Erfolge erzielen kann. Außerdem gibt es hier den einzigen Erfolg, den man für missglückte Missionen erhalten kann („Bin ich das noch?“).



# CREWABZEICHEN

In dieser Erweiterung sind außerdem sieben Crewabzeichen als Bonusbeigabe. Man kann sie benutzen, um die offiziellen Funktionen der Mitspieler anzuzeigen.

Warum gibt es mehr Abzeichen als Mitspieler? Weil wir wissen, dass unterschiedliche Crews die Tätigkeiten an Bord unterschiedlich aufteilen. Wir hoffen, dass unsere Wahl es erlaubt, die Mitglieder jeder Crew für den gewünschten Spielstil mit Abzeichen ausstatten zu können.

Es folgt eine Auflistung der Abzeichen. Natürlich kann man sie auch umbenennen und jedem Abzeichen eine völlig andere Funktion zuweisen. Wie man möchte.



## Captain

Manche Crews brauchen eine starke Persönlichkeit, die alles zusammenhält. Manche nicht. Aber jede Crew braucht einen Startspieler.



## Kommunikationsoffizier

Diese Rolle wird im Handbuch des Grundspiels beschrieben. Der Kommunikationsoffizier ist für das Abhören und Weitergeben der vom Computer kommenden Informationen zuständig. In den meisten Crews ist der Kommunikationsoffizier derjenige, der die Übersicht über die externen Bedrohungen behält. Außerdem überprüft er, ob auch der Sicherheitschef die Übersicht über die internen Bedrohungen behält.



## Sicherheitschef

Der Sicherheitschef behält die Übersicht über die internen Bedrohungen. Ein erfahrener Sicherheitschef weiß, wo sich Eindringlinge während eines bestimmten Zuges aufhalten und kann seine Crewkameraden darauf aufmerksam machen, wenn interne Bedrohungen ihren Plänen im Wege stehen.



## Taktischer Offizier

Im Handbuch kommt die Rolle des taktischen Offiziers erst zum Tragen, wenn die Ausführungsrunde beginnt. In einigen Crews jedoch sorgt er dafür, dass die Handlungen der Crew in der Aktionsrunde koordiniert ablaufen und der Spielplan immer die aktuelle Situation widerspiegelt.



## Chefindgenieur

In einigen Crews hat eine Person die Aufgabe, sich um die Energie zu kümmern. Der Chefindgenieur sorgt dafür, dass Ort und Anzahl der Energiewürfel immer der aktuellen Situation im Schiff entsprechen und warnt die Spieler, wenn die Reaktor-Energie zur Neige geht.



## Leutnant

In einer schwierigen Mission braucht so mancher Captain einen Helfer – jemand, mit dem er sich beraten kann, jemand, der prüft, ob sich wirklich um alle Bedrohungen gekümmert wird, jemand, der den Captain daran erinnert, dass auch ein Captain Aktionskarten auf seine Aktionstafel legen sollte.



## Wissenschaftsoffizier

Irgend jemand muss ja die Punkte am Ende einer Mission zusammenrechnen. Ist das immer wieder dieselbe Person? Falls ja, kann man ihr den Titel des Wissenschaftsoffiziers verleihen, um daran zu erinnern, dass er oder sie die bei der Mission gesammelten Daten wirklich zu schätzen weiß.

*Eigentlich sollte ich diesen Text schon letzten Abend abliefern, ich kann mich aber nicht konzentrieren. Ich starte bloß mein Abzeichen an. Captain. Ja, genau. Ich war noch nie Captain. Oh, ein paar Mal ist mir das schon angeboten worden, ich habe aber immer abgelehnt. Ich wollte nie für die gesamte Crew verantwortlich sein. Ich will mich auf meinen eigenen Job konzentrieren, wisst ihr?*

*Im vergangenen Jahr hatte Alice das Kommando und ich war ihr Sicherheitschef. Aber ihr Vertrag ist ausgelaufen und sie wird sich nicht noch einmal verpflichten. Und Sergej wird zum Geheimdienst wechseln.*

*Blieben nur Yoshiko und ich. Wir bekommen einen altge-*

dienten Kommunikationsoffizier der Deltagruppe und ein paar Grünschnäbel. Ach ja ... jedes Ende ist gleichzeitig ein Anfang.

Mit dem Abzeichen haben sie mir auch eine nagelneue Einwilligungserklärung für das Klonen überreicht. „Sie sollten noch mal drüber nachdenken,“ haben sie gesagt. Wisst ihr, ich ziehe es diesmal tatsächlich in Erwägung.

<to do - irgendwie positiven Abschluss zusammenschreiben. Ist schon spät. mss jetzt pennen. Morgen erster sprung mit meinerneuen Crew. Endgltige Version, wenn ich zurück bin>

# ANHANG

## Erläuterungen zu bestimmten Karten

Dieser Abschnitt enthält Hinweise zu den Regeln bestimmter Karten. Das Kapitel „Neue Bedrohungen“ weiter vorne in diesem Regelheft erklärt allgemein neue Spielmechanismen, darunter:

- **Trägerschiffe.** Schaden wird reduziert, wenn die Abfangjäger im All sind.
- **Plasma-Schiffe.** Schaden macht alle Spieler in der Zone bewusstlos, es sei denn, ein Teil Schaden wurde von den Schilden absorbiert.
- **Oszillierende Bedrohungen.** Sie bewegen sich in jedem Zug, können aber in jedem zweiten Zug nicht anvisiert werden.
- **Megaschilde.** Die Schildpunkte der Bedrohung werden durch Beschuss reduziert.
- **Polarisations-Schiffe.** Die Angriffstärke der Laser gegen sie wird halbiert.
- **Unzugänglichkeit.** Funktioniert wie Schilde für interne Bedrohungen.
- **Springt.** Externe Bedrohung kann von einer Terrorbahn zur anderen springen.
- **Umfasst alle drei Terrorbahnen.** Externe Bedrohung kann von Laserkanonen aller Zonen anvisiert werden.
- **Erzeugt andere Bedrohung.** Bedrohungen rufen weitere Bedrohungen durch eine ihrer Aktionen herbei.

Im Kapitel „Neue Bedrohungen“ ist das alles im Detail erklärt.

### Externe Bedrohungen

#### Killer-Kreissäge



Wenn die Killer-Kreissäge von einer Rakete getroffen wird (egal, ob dabei Schaden durch ihre Schilde dringt), legt man einen schwarzen Würfel auf die **Z**-Zeile der Karte. Sobald die Bedrohung das **Z**-Feld der Terrorbahn erreicht, erinnert der Würfel daran, dass die **Z**-Aktion nicht ausgeführt wird. Alle übrigen Regeln für eine überlebte Bedrohung gelten.

#### Megaschild-Zerstörer



Wie bei allen Zerstörern gilt auch hier die Regel „Schaden verdoppelt sich, wenn er durch die Schilde dringt“ für den Angriff des Zerstörers auf das Schiff und nicht etwa

umgekehrt.

#### Plasma-Speeder



Eine schwere Laserkanone ignoriert dieses Schiff und visiert stattdessen die nächstliegende Bedrohung auf dieser Terrorbahn an (wie beim Aufklärer aus dem Grundspiel).

#### Hermetische Kapsel



Hat die Hermetische Kapsel beim Ausführen ihrer **Z**-Aktion 0 oder 1 Schaden, legt man einen weißen Würfel neben die interne Bedrohungskarte, die sie erzeugt. Der Würfel erinnert daran, dass die interne Bedrohung einen dauerhaften Bonus von +1 auf ihre Geschwindigkeit bekommt.

## Energieschlange,

### Energiedrache



Die Regel für die Pulskanone funktioniert genauso wie die Regel für die Energiewolke oder den Mahlstrom des Grundspiels.



Die Bedrohung wird nur in Zügen verlangsamt, in denen sie Schaden hinnimmt. In Zügen, in denen sie keinen Schaden erleidet (weil sie nicht anvisiert wurde oder der Schaden nicht durch ihre Schilde dringt), hat sie die volle Geschwindigkeit, selbst wenn sie in einem vorhergehenden Zug durch einen Schaden verlangsamt worden ist.

Wenn sie ihre **X**- oder **Y**-Angriffe ausführt, heilt die Bedrohung einen Punkt Schaden für jeden Punkt ihres Angriffs, der von den Schilden des Schiffes absorbiert wurde (das gilt auch für den temporären Schild, den der Energietechniker mit seiner Fortgeschrittenen-Spezialaktion erzeugen kann).

Die **Z**-Aktion ist kein Angriff. Sie verursacht Schaden, der nicht durch Schilde absorbiert werden kann, etwa so, wie eine interne Bedrohung ihn auslösen würde. Die Höhe des Schadens hängt von der Menge der Energie im Reaktor der betroffenen Zone ab. Die Energieschlange verursacht 1 Schaden plus 1 weiteren pro Energiewürfel im Reaktor der Zone. Der Energiedrache verursacht ganz ähnlichen Schaden, außer dass dieser separat für jede Zone ermittelt wird. Das Schiff verliert durch diese **Z**-Aktion keinerlei Energie.

### Dimensionsspinne



Selbst wenn die Dimensionsspinne das **Z**-Feld ihrer Terrorbahn im letzten Bedrohungsaktions-Schritt nicht erreicht (kurz bevor das Schiff in den Hyperraum springt), wird sie ihre

**Z**-Aktion dennoch ausführen. In diesem Fall, wenn die Aktion das Schiff nicht zerstört, wird die Dimensionsspinne als „überlebte“ Bedrohung angesehen (weil sie die **Z**-Aktion ausgeführt hat) und der Kommunikationsoffizier bekommt ihre Karte.

Die Dimensionsspinne kann ihre **Z**-Aktion auch ganz normal ausführen. Der einzige Weg, ihre **Z**-Aktion zu verhindern, besteht darin, sie zu zerstören (oder wenn man durch etwas anderes in die Luft gejagt wird).

### Riesenschwarm



Er funktioniert wie der Schwarm des Grundspiels, außer dass man ihm bis zu 2 Schaden pro Zug zufügen kann.

## Beam-Satellit




Falls der Beam-Satellit auf Entfernung 3 ist, ignorieren ihn alle Waffensysteme (selbst Abfangjäger mit variabler Reichweite auf Entfernung 3 oder ein Schuss aus der zuvor einggerichteten Pulskanone ignorieren ihn).

Wenn er seine **Y**-Aktion ausführt, bewegen sich alle internen Bedrohungen sofort um 1 Feld weiter. Sie bewegen sich der Reihe nach, entsprechend ihrer Zahlenmarker. Eine Bedrohung, die auf ein **X**-, **Y**- oder **Z**-Feld zieht, führt ihre Aktion sofort aus (man beachte, dass einige dieser Bedrohungen möglicherweise noch eine reguläre Bewegung im Bedrohungsaktions-Schritts ausführen, nachdem die Aktion des Beam-Satelliten ausgeführt wurde).

### Planetoid




Der Angriff des Planetoiden funktioniert genauso wie die Angriffe von Asteroiden, so wie es die Grundspielregeln beschreiben.


Die Geschwindigkeit des Planetoiden erhöht sich um 1 am Ende jedes Bedrohungsaktions-Schritts. In dem Zug, in dem er auftaucht, hat er Geschwindigkeit 1. Im nächsten Zug hat er Geschwindigkeit 2. Und so weiter. Mit einem ringförmigen Marker  zeigt man seine aktuelle Geschwindigkeit an.

## Interne Bedrohungen

**Hinweis zur Bewegung:** Einige interne Bedrohungen (Parasit, Explosive Dekompression, Attentäter und Schleim aus dem Grundspiel) verhindern (oder reagieren auf) Bewegungen. Das gilt nicht für Teleportationen, die durch die Spezialaktion des Teleporters oder durch die interne Bedrohung des Raum-Zeit-Vortex ausgelöst werden können.

Heldenbewegungs-Aktionen und die Fortgeschrittenen-Spezialaktion des Sonderkommandos erlauben das Durchqueren mehrerer Stationen des Schiffes. Sie lösen keine Wirkungen interner Bedrohungen in Stationen aus, die man durchquert, aber sie können solche Wirkungen in der Station auslösen, in der die Bewegung endet. Diese Bewegungen werden auch durch verriegelte Türen beeinflusst, wie man das unten bei den Hinweisen zur Explosiven Dekompression nachlesen kann.

**Hinweis zu Waffen-Fehlfunktionen:** Im Grundspiel konnten Waffensysteme keine Fehlfunktionen haben. Diese neuen Fehlfunktionen benötigen die beiliegenden ovalen -Marker.

Wenn man mit den Heldenaktionskarten des Grundspiels spielt, kann die Heldenaktion  +1 dazu genutzt werden, einen Extrapunkt Schaden beim Reparie-

ren einer **A**-Fehlfunktion zu verursachen, analog zur Heldenreparaturaktion **B**+1 des Grundspiels.

Spielt man mit der Erweiterung „Spezialisierungen“, hat man keine Heldenaktionskarten, jedoch können einige Spezialaktionen dazu führen, dass die Reparaturaktivierung **A** oder **B** zur Heldenaktion wird. Aktivierung **C** wird nie zur Heldenaktion.

## Fehlfunktion mittlere, seitliche Kanone



Die Reparaturaktion, die der Fehlfunktion den letzten Punkt Schaden zufügt, verbraucht 1 Energie vom Reaktor derselben Zone. Gibt es dort keine Energie mehr, wird der letzte Schaden nicht zugefügt und die Fehlfunktion nicht zerstört (wenn eine Reparaturaktivierung mehr als einen Schaden zufügt, werden alle zugefügt, bis auf den letzten, der die Fehlfunktion zerstören würde).

Der Ort der Fehlfunktion der seitlichen Kanone hängt vom Zug ab, in dem sie auftaucht. Wenn sie in einem ungeraden Zug auftaucht (sie also einen ungeraden Zahlenmarker hat oder sie von einer anderen Bedrohung während eines ungeraden Zuges erzeugt wurde), ist sie in der oberen roten Station. Erscheint sie in einem geraden Zug, ist es die obere blaue Station.

## Kurzschluss im Batteriepack



Die **X**-Aktion hat die kombinierte Wirkung der **X**-Aktionen beider Schleime des Grundspiels.

Die Regel für den Extraschaden der Reparatur entspricht der Regel für den Battlebot-Aufstand des Grundspiels.

## Pulskanone außer Kontrolle



Man beachte, dass die Pulskanone Schaden durch „Angriffe“ verursacht. Sie wirken wie externe Angriffe, daher können die Schilde des Schiffes Schaden absorbieren.

Eine zusätzliche Wirkung dieser Fehlfunktion sorgt dafür, dass die Pulskanone das Schiff jedes Mal angreift, wenn die mittlere Laserkanone ausgelöst wird. Diese Wirkung benötigt keine zusätzliche Energie. Wenn die mittlere Laserkanone versagt (wegen einer Fehlfunktion oder weil der mittlere Reaktor keine Energie mehr hat), versagt auch der ungewollte Angriff der Pulskanone. Wenn die mittlere Laserkanone jedoch feuert, aber kein Ziel trifft (weil sich kein anvisierbares Ziel auf der Terrorbahn befindet), wird der ungewollte Angriff der Pulskanone das Schiff treffen.

Dieser ungewollte Angriff ist nicht dauerhaft. Falls Pulskanone außer Kontrolle so lange bestehen bleibt, bis ihre **Z**-Aktion ausgelöst wird, bleibt die Pulskanone bis zum Ende der Mission (wie bisher auch) unbenutzbar, doch das Abfeuern der mittleren Laserkanone löst den ungewollten Angriff nicht mehr aus.

## Umgekehrte Schildpolarität



Diese Bedrohung verändert die Funktion der Schilde des Schiffes, allerdings erst, wenn sie eine Aktion auslöst. Wenn sie erscheint, bleiben die Schilde ganz normal in Funktion (man kann wegen der **B**-Fehlfunktion allerdings keine Energie zu den Schilden übertragen).

Sobald die Umgekehrte Schildpolarität ihre **X**-Aktion ausführt, schützen die Schilde das Schiff nicht mehr. Angriffe ignorieren die Schilde und die in den Schilden vorhandene Energie wird nicht verbraucht.

Sobald die Umgekehrte Schildpolarität ihre **Y**-Aktion ausführt, ändern die Schilde ihre Polarität. Immer, wenn der Schild einer Zone getroffen wird, kommt die Energie in diesem Schild zur Stärke des Angriffs hinzu, alle Energiewürfel des Schields kommen in den Vorrat. Dies zählt als Angriff, bei dem kein Schaden von Schilden absorbiert wurde (daher würde die Bewusstlosigkeits-Wirkung von Plasmawaffen zur Anwendung kommen).

Umgekehrte Schildpolarität hat keine Wirkung auf den temporären Schild, den der Energietechniker mit seiner Fortgeschrittenen-Spezialaktion erzeugen kann. Wenn das Schiff über einen solchen Schild verfügt, wendet man zuerst dessen Wirkung an. Kommt danach noch Schaden durch, verfährt man wie oben beschrieben.

Wenn diese Fehlfunktion nicht repariert wird, bevor sie ihre **Z**-Aktion auslöst, bleibt die **Y**-Wirkung bestehen (oder die **X**-Wirkung, wenn der Terrorbahn kein **Y**-Feld hat), bis zum Ende der Mission.

Diese Bedrohung ist eine der wenigen, bei denen es sich lohnt, alleine dagegen vorzugehen. Wenn nur ein einziger Spieler eine Reparaturaktivierung während eines Zuges durchführt, bekommt die Fehlfunktion einen zusätzlichen roten Würfel am Ende des Spieleraktionsschrittes (selbst dann, wenn der einsame Reparierer mehr als einen Punkt Schaden an der Fehlfunktion ausgelöst hat).

## Explosive Dekompression



Die **X**-Aktion der Explosiven Dekompression dient dazu, die Türen zwischen der roten und weißen Zone zu verriegeln. Bis die Bedrohung zerstört ist, können Spieler und Eindringlinge sich nicht mehr zwischen diesen Zonen bewegen. Das gilt auch für Heldenbewegungen und für die Fortgeschrittenen-Spezialaktion des Truppführers: Der Spieler bewegt sich so nah wie möglich zur Zielstation, kann aber verriegelte Türen nicht durchschreiten.


Die **Y**-Aktion der Explosiven Dekompression verriegelt zusätzlich die Türen zwischen weißer und blauer Zone. Gravitafte sind von der Explosiven Dekompression nicht betroffen.

Wenn die Fehlfunktion nicht repariert wird, bevor sie ihre **Z**-Aktion ausführt, bleiben die Türen bis zum Ende der Mission verriegelt.

**Ausnahmen:** Verriegelte Türen behindern die Teleportation nicht, was die Spezialaktionen des Teleporters und die Teleportation der Sirene einschließt. Die Fortgeschrittenen-Spezialaktion des Sonderkommandos ermöglicht ihm, eine verriegelte Tür zu durchschreiten („Ich könnte Ihnen erklären, wie ich das mache, aber dann müsste ich Sie töten.“). Schleim kann sich auch durch verriegelte Türen fortpflanzen.

## Oszillations-Anomalie




Die Oszillations-Anomalie zerfetzt die Visiere des Schiffs in ihrer **X**-, ersten **Y**- und zweiten **Y**-Aktion. man legt einen -Marker auf den Tisch, direkt oberhalb der schweren Laserkanone der zerfetzten Zone. Die Laserkanonen einer Zone mit zerfetzten Visieren sind blind. Das heißt, sie können nichts anvisieren (nicht mal eine Bedrohung, die alle drei Terrorbahnen umfasst), es sei denn, ein Spieler ist während des Schadensberechnungs-Schritts mit den Abfangjägern im All oder ein Spieler hat in diesem Zug eine Visuelle Bestätigung ausgeführt. Diese Wirkung bleibt auch bestehen, wenn die Anomalie gerade wegoszilliert. Laser mit zerfetztem Visier benötigen weiterhin beim Abfeuern Energie, selbst in Zügen, in denen sie gar nichts anvisieren könnten.

Wenn die Oszillations-Anomalie ihre **Z**-Aktion ausführt, bleiben die zerfetzten Visiere bis zum Ende der Mission bestehen.

Zerfetzte Visiere gelten nur für Laserkanonen. Abfangjäger, Raketen oder Pulskanone sind nicht betroffen.

Weil die Bedrohung oszilliert, ist es immer noch möglich, die Computerwartung in Zügen auszuführen, in denen sie wegoszilliert ist. Sobald sie jedoch ihre **Z**-Aktion ausgeführt hat, oszilliert sie nicht mehr und es ist in keinem Zug mehr möglich, die Computerwartung auszu-

führen (der -Marker bleibt auf dem Plan liegen, wie bei jeder Fehlfunktion, die man nicht repariert).

## Raum-Zeit-Vortex



Wenn dem Raum-Zeit-Vortex irgend ein Schaden zugefügt wird, wechseln die Spieler sofort die Decks. Das bedeutet, dass die Aktionen derjenigen, die nach dem Zufügen des Schadens an der Reihe sind, in ihren neuen Stationen ausgeführt werden. Der Teleportations-Effekt wird auch durch die Reparaturaktivierung ausgelöst, welche die Bedrohung zerstört.

Ein Spieler, der dieser Bedrohung mit der ersten Hälfte einer Doppelaktion Schaden zufügt, wird die zweite Hälfte der Aktion in seiner neuen Station ausführen. Helden- oder Spezialaktionen jedoch, die einen Spieler befähigen, der Bedrohung mehr als einen Schaden zuzufügen, lösen lediglich einen einzigen Deckwechsel aus.

Als **X**-Aktion verzögert der Raum-Zeit-Vortex die nächste Aktion jedes Spielers. Wie üblich macht man das Feld der Aktionstafel leer und verschiebt die Karten. Wenn die Aktion des zuletzt gespielten Zuges „keine Aktion“ war, funktioniert das als normale Verzögerung; doch wenn man im zuletzt gespielten Zug eine Aktion geplant hatte, schiebt man deren Karte (oder Karten) auf das leere Feld. Die Planung für den zuletzt gespielten Zug wird wiederholt, als ob man sie zwei Mal gespielt hätte, selbst wenn es sich um eine Spezialaktionskarte handelt, die man eigentlich nur einmal spielen darf.

Der Deckwechsel und der Zonenwechsel der **Y**-Aktion sind Teleportationen. Teleportationen benutzen keine Gravitafte. Teleportationen können durch verriegelte Türen nicht behindert werden (also nicht durch die Explosive Dekompression). Teleportationen lösen keine Wirkungen aus (wie die Verzögerung durch Schleim oder die Vergiftung durch den Attentäter), die normalerweise beim Verlassen oder Betreten einer Station stattfinden.

Der Raum-Zeit-Vortex teleportiert keine internen Bedrohungen.

Wenn der Raum-Zeit-Vortex seine **Z**-Aktion ausführt, zieht man eine neue interne Bedrohung (normal, nicht ernsthaft). Alle Aktionen der Bedrohung werden sofort ausgeführt (man beachte, dass sie 0, 1 oder 2 **Y**-Aktionen ausführt, je nachdem, wie oft **Y** auf der internen Terrorbahn vorkommt). Danach wirft man sie ab. Für diese zusätzliche interne Bedrohung bekommt man keine Punkte.

## Bohrer



Bei den **X**- und **Y**-Aktionen des Bohrers vergleicht dieser alle drei Zonen des Schiffs und bewegt sich näher zu der am stärksten beschädigten. Z.B. würde sich ein Bohrer in der blauen Zone zur weißen Zone bewegen, wenn entweder die rote oder die weiße Zone am stärksten beschädigt wären; in der blauen Zone würde er nur bleiben, wenn diese am stärksten beschädigt wäre.

Wenn zwei (oder alle drei) Zonen gleichstark beschädigt sind, bewegt sich der Bohrer in die weiße Zone (bzw. verbleibt dort).

Der Bohrer wechselt das Deck nicht.

## Raumflechte



Man beachte, dass die **X**-Aktion der Raumflechte darin besteht, sich nach rechts zu bewegen, wenn sich irgendein Spieler in ihrer derzeitigen Station befindet. An- oder Abwesenheit von Spielern in der potenziellen Zielstation der Flechte beeinflusst ihre Bewegung nicht.

## Oszillations-Bombenleger



Man benutzt einen roten Würfel, um eine vom Bombenleger gelegte Bombe darzustellen. Es kann mehr als eine Bombe in einer Station liegen.

Wenn der Oszillations-Bombenleger vernichtet wird, nimmt man die Bomben ohne weitere Wirkung weg.

Wenn der Oszillations-Bombenleger seine **Z**-Aktion ausführt, erhält jede Zone 2 Schaden pro dort liegender Bombe und die Würfel werden entfernt.

## Attentäter



Wenn der Attentäter auftaucht, legt man einen **!**-Marker in die obere blaue und rote Station. Jeder Spieler, der hier seine Bewegung beginnt oder beendet (selbst mit einer Heldenaktion), wird vergiftet.

Die Vergiftung wird nicht ausgelöst durch:

- Spieler, die diese Stationen innerhalb eines Zuges durchqueren (durch eine Doppelbewegung oder eine Heldenbewegung, die in keiner markierten Station beginnen oder enden).
- Spieler, die in diese oder von diesen Stationen weg teleportiert werden.
- den Spieler des Sonderkommandos in einem Zug, in welchem dessen Bewegung durch seine Fortgeschrittenen-Spezialaktion geschützt ist.
- Spieler, die sich nicht bewegen oder deren Bewe-

gungsversuch darin endet, dass sie die Station nicht wechseln.

Ein vergifteter Spieler wird mit einem grünen Würfel auf dessen Aktionstafel markiert.

Wenn der Attentäter vernichtet wird, nimmt man die **!**-Marker weg, um anzuzeigen, dass keine weiteren Spieler mehr vergiftet werden können. Wer jedoch bereits vergiftet wurde, bleibt dies auch. Den Zahlenmarker des Attentäters lässt man auf der Terrorbahn liegen. Er wird sich weiter während der Bedrohungsaktions-Schritte mit seiner bisherigen Geschwindigkeit bewegen. Der vernichtete Attentäter wird zwar keine Aktionen mehr ausführen, aber wenn sein Zahlenmarker das **Z**-Feld erreicht, werden alle vergifteten Spieler bewusstlos. Springt das Schiff vor diesem Moment in den Hyperraum, passiert nichts. In jedem Fall zählt der Attentäter als vernichtete Bedrohung und seine Karte bekommt der Captain am Ende der Ausführungsrunde.

Falls der Attentäter nicht vernichtet wird, hat seine **Z**-Aktion die volle Wirkung. Alle vergifteten Spieler werden bewusstlos, und die **!**-Marker werden entfernt. Außerdem startet der Attentäter alle verbliebenen Raketen. Sie treffen die rote Zone und verursachen Schaden wie eine externe Bedrohung mit „Angriff 2“ pro Rakete. Das bedeutet, dass der Schild der roten Zone den Schaden dieser Angriffe reduzieren kann.

## Seuchenbestie



In ihren **X**- und **Y**-Aktionen infiziert die Seuchenbestie alle Spieler in ihrer derzeitigen Station, bevor sie sich bewegt. Man legt einen roten Würfel auf die Aktionstafel jedes infizierten Spielers.

Wenn die Seuchenbestie vernichtet wird, bleibt die Infektion dennoch bestehen. Den Zahlenmarker der Seuchenbestie lässt man auf der Terrorbahn liegen. Er wird sich weiter während der Bedrohungsaktions-Schritte mit seiner bisherigen Geschwindigkeit bewegen. Die vernichtete Seuchenbestie wird zwar keine Aktionen mehr ausführen, aber wenn ihr Zahlenmarker das **Z**-Feld erreicht, werden alle infizierten Spieler kurzzeitig wahnsinnig und fügen dem Schiff an ihrer jeweiligen Zone 2 Schaden zu (Spieler, die bewusstlos sind oder im All in den Abfangjägern, erzeugen den Schaden nicht). Springt das Schiff vor diesem Moment in den Hyperraum, passiert nichts. In jedem Fall zählt die Seuchenbestie als vernichtete Bedrohung und ihre Karte bekommt der Captain am Ende der Ausführungsrunde.

Falls die Seuchenbestie nicht vernichtet wird, hat ihre **Z**-Aktion die volle Wirkung. Zusätzlich zu den Schäden durch die infizierten Spieler verursacht die Seuchenbestie in ihrer Zone 4 Schaden.

Sobald die infizierten Spieler ihren Teil der **Z**-Aktion der

Seuchenbestie erledigt haben, klingt die Infektion ab. Die Würfel kommen in den Vorrat zurück.

## Sirene



Die Sirene teleportiert sich, sobald sie getroffen wird. Das bedeutet, dass sie im selben Zug erneut getroffen werden kann, von einem Spieler, der in der Station wartet, zu der sie sich teleportiert (falls dieser Spieler noch nicht an der Reihe war).

Bei der **X**-Aktion der Sirene sucht man jede Station mit nur einem einzigen Forscher: Diese Forscher werden bewusstlos. Bei der **Y**-Aktion sucht man jede Station mit mehr als einem einzigen Forscher: Diese Forscher werden bewusstlos.

Keine der Aktionen der Sirene betreffen einen Spieler, der mit den Abfangjägern im All ist.

## Cyber-Dämon



Wenn der Cyber-Dämon „alle Systeme hier“ sabotiert, erhält dessen aktuelle Station alle drei Fehlfunktionsmarker: **(A)**, **(B)** und **(C)**. Jeder gilt als interne Bedrohung mit 1 Trefferpunkt. Diese Fehlfunktionen verschwinden nicht, wenn der Cyber-Dämon vernichtet wird. Sie können aber repariert werden. Und sie können auch noch repariert werden, wenn der Cyber-Dämon seine **Z**-Aktion ausgeführt hat.

Die Wirkung des Cyber-Dämons kann dazu führen, dass eine Station mehrere Fehlfunktionen an demselben System hat. Um festzulegen, welche zuerst repariert wird, haben die Fehlfunktionen denselben Zahlenmarker wie der Cyber-Dämon.

Solange man den Cyber-Dämon nicht vernichtet, werden alle Spieler bewusstlos, wenn das Schiff in den Hyperraum springt. Selbst wenn er seine **Z**-Aktion bereits ausgeführt hat, „versteckt“ sich der Cyber-Dämon noch

im Schiff, um am Ende seine finale Bewusstlosigkeits-Aktion auszuführen (man erhält aber die Punkte, wenn man einen Dämon überlebt hat, der seine **Z**-Aktion ausgeführt hat). Da die Mission vorbei ist, hat das keinen Einfluss auf ihren Erfolg mehr. Es wird nur die Punktwertung ankratzen (und möglicherweise den Stolz der Forscher).

## Parasit



Wenn diese Bedrohung erscheint, legt man ihren ovalen Eindringlingsmarker neben den Spielplan. Der Parasit wird sich an den ersten Spieler heften, der sich bewegt. Dieser Effekt gilt für jeden, der eine Bewegungsaktion ausführt, die zu einem Stationswechsel führt, inklusive Bewegungen durch Heldenaktionen oder die Spezialaktion des Truppführers. Für Teleportierungen oder die geschützte Bewegung eines Sonderkommandos (durch dessen Fortgeschrittenen-Spezialaktion) gilt der Effekt nicht. Die Spielreihenfolge ist entscheidend.

Sobald sich der Parasit an einen Spieler geheftet hat, legt man den Parasiten-Marker unter die Forscherfigur. Der Parasit bewegt sich zusammen mit diesem Forscher. Bei seiner **X**-, **Y**- und **Z**-Aktion zwingt er seinen Wirt zu den angegebenen Handlungen (wenn der Parasit bei seiner **X**-, **Y**- oder **Z**-Aktion an niemandem haftet, hat die Aktion keine Wirkung).

Der Wirt kann den Parasiten nicht vernichten, aber jeder andere Spieler, der einen aktiven Battlebot-Trupp mit sich führt, kann das auf die übliche Weise tun: Er spielt die Aktion **(H)** in derselben Station wie der Parasit (und der Wirt). Das macht den Wirt bewusstlos und den Battlebot-Trupp handlungsunfähig. Solange der Parasit keinen Wirt hat, kann man ihm allerdings nicht schaden.

Wenn etwas anderes den Wirt bewusstlos macht oder der Parasit das **Z**-Feld erreicht, hat er keine weitere Wirkung und zählt wie eine überlebte Bedrohung.

## Ein Spiel von Vlaada Chvátil

**Art-Direction & Layout:** Filip Murmak

**Karten- & Schachtelillustrationen:** Milan Vavroň

**Crewabzeichen-Design:** Oldřich Kříž

**Übersetzung:** Michael Kröhnert

**Korrekturen:** Monika „dilli“ Dillingerová

**Schulungsleiter:** Petr Murmak

**Testpiloten:** Monika Dillingerová, Vít Vodička, Dita Lazárková, Ondra Břížek, Michal Štách, Patrik Dillinger, Petra Dostálová, Aleš Ronovský, Helena Pětrošová, Peter Černák und viele andere. Eure Klone werden euer Opfer nie vergessen ...

**Dank an:** Jason Holt, Paul Grogan



© Czech Games Edition,  
October 2010.  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)

Exklusive Distribution  
der Deutschen Ausgabe:

[www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de)



**Heidelberger  
Spieleverlag**

# Zusammenfassung der Erweiterungen

Diese Box enthält diverse Erweiterungen, die man dem Grundspiel in unterschiedlicher Kombination hinzufügen kann. Diese Zusammenfassung soll als Erinnerungstütze für die Hauptregeln der Erweiterungen dienen:

## Neue Bedrohungen

- Man sollte eine kurze Erklärung der Spielmechanismen für alle Spieler geben, die diese noch nicht kennen.
- Die neuen weißen und gelben Bedrohungskarten kommen in die entsprechenden Stapel.
- Rote Bedrohungskarten können allein genutzt werden, zusammen mit gelben oder mit weißen und gelben, um die Missionen noch schwerer zu machen.

## Doppelaktions-Karten

- Sie ersetzen die Aktionskarten aus dem Grundspiel.
- Man muss die neuen Soundtracks benutzen, wenn man mit den Doppelaktionskarten spielen möchte.
- Man sollte die Regeln für Abfangjäger mit variabler Reichweite benutzen.
- Wenn man mit Androiden spielt, bekommt die Crew eine Extrakarte pro Androiden bei „eingehenden Daten“.
- Man benutzt den zweiten Satz Zahlenmarker für die internen Bedrohungen.

## Spezialisierungen

- Man benutzt die Heldenkarten des Grundspiels nicht. Stattdessen teilt man eine normale Aktionskarte aus.
- Wenn man mit Androiden spielt, bekommt die Crew eine zusätzliche Karte pro Android bei der Vorbereitung.
- Jeder Spieler (und Android) bekommt eine Spezialisierung mit einer oder zwei Spezialaktionskarten.
- Jeder Spieler kann sich nur eine Spezialisierung pro Mission aussuchen. Die Auswahlregeln hängen davon ab, ob man mit oder ohne Erfahrungs-System spielt.

- Wenn man das Erfahrungs-System nicht benutzt, wählt man genau wie für Spieler auch Spezialisierungen für die Androiden. Jeder Spieler darf die Spezialaktion eines Androiden planen.
- Wenn man das Erfahrungs-System benutzt, bekommen die Androiden nur Spezialisierungen, die auch mindestens ein Spieler bereits beherrscht. Nur Forscher, die diese Spezialisierung beherrschen, dürfen die Spezialaktion des Androiden planen.

## Erfahrungs-System

- Das Erfahrungs-System kann nicht ohne die Spezialisierungs-Erweiterung benutzt werden. Auf der ersten Mission hat man allerdings weder Spezialaktionskarten noch Heldenaktionskarten.
- Trainingsmissionen und Simulationen zählen nicht für das Erfahrungs-System.
- Erfolgreiche Missionen und Simulationen zählen nicht für das Erfahrungs-System.
- Hardcore-Forscher sammeln Erfahrung schneller, können aber sterben. Ein Hardcore-Forscher kann sich vor einer Mission oder Kampagne zum Klonen entscheiden. Sobald er das gemacht hat, kann er nie wieder zum Hardcore-Forscher werden.
- Nur ein Erfolg je Kategorie ist pro Mission oder Kampagne erlaubt (Ausnahme ist die Kategorie „Süchtig“). Es gibt Level-Voraussetzungen für bestimmte Erfolge.
- Bei jedem neuen Level kann man eine Spezialisierung verbessern oder eine neue dazulernen. Es gibt Level-Voraussetzungen für höhere Spezialisierungsstufen.

## Abzeichen

- Machen Sie damit, was Sie wollen und haben Sie einfach Freude daran.

