

REGENBOGEN

DIE
SYNDIKATS
SCHLÄFERZELLE

REGELBUCH



CREDITS

Leitende Spielentwicklung:
Filippo Chirico

Unterstützende Spielentwicklung:
Tony Neville, Thibaud Tocqueville

Texte:
Tony Neville, Tracey Smart, Thibaud Tocqueville

Lektorat:
Tracey Smart, Luca Ruella

Künstlerische Leitung, Konzeption und Gestaltung der Miniaturen:
Alexei Popovici

Zusätzliche Gestaltung der Miniaturen:
Dmitri Obonin

Schachtelillustration:
Filip Cebotari

Spielplanillustration:
Ede Laszlo

Weitere Illustrationen:
Filip Cebotari, Valentin Cebotari

Grafikdesign der Spielanleitung:
Sergio Pérez Cruz

Produktionsleitung und Projektmanagement:
Emiliano Mancini

Deutsche Ausgabe:
Bodo Thevissen

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

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

INHALT

DIE SYNDIKATS-SCHLÄFERZELLE	
REGELN	3
ALLGEMEINE REGELN	3
Aufbau	3
Kartenfelder und Token	3
Halontank-Token	3
Verseuchungskarten	3
Schwierigkeitsgrad	3
Zusätzliche Regeln für Spiele mit 5 oder 6 Spielern	3
Missionsziele	3
Siegbedingungen	3
Zusätzliche Regel	3
VERRÄTER-MODUS	3
Agenten-Cache	4
Vorbereiten des Agentenstapels	4
Traditioneller Modus	4
Zellenmodus	4
Paranoia-Modus	4
In allen Modi gilt Folgendes während der Aufbauphase	4
MISSION 1	5
MISSION 2	6
MISSION 3	8
MISSION 4	10
MISSION 5	11
MISSION 6	12
MISSION 7	13
MISSION 8	14
MISSION 9	15
MISSION 10	16
ANMERKUNGEN	18
TOKEN-LEGENDE	19
RUNDENABLAUF	20

DIE SYNDIKATS-SCHLÄFERZELLE REGELN

Die Erweiterung Syndikats-Schläferzelle fügt zwei neue Crew-Mitglieder hinzu: Jasper Jackson und Akira Gozen.

Um das Spiel auf 5 bzw. 6 Spieler zu skalieren, bietet diese Erweiterung neben den zusätzlichen Crew-Mitgliedern auch noch einen neuen Neo-Morphosis-Würfel sowie Karten, um das Spiel zu skalieren.

Es sind neue Verseuchungskarten enthalten, welche mehr Aliens spawnen. Außerdem gibt es einen neuen Neo-Morphosis-Evolutionspfad der zähere Aliens hervorbringt. Zudem gibt es noch neue Aliens: die Knollen, die Witwen und die Bohrkäfer.

Diese neuen Aliens können in jede Partie mit dieser Erweiterung integriert werden, um es noch schwieriger zu machen.

- Wenn die Erweiterung Syndikats-Schläferzelle gespielt wird, müssen die 12 Karten des Verseuchungsstapels aus der Grundbox durch die 12 Verseuchungskarten aus der Erweiterung Syndikats-Schläferzelle ersetzt werden.
- Ersetze auch den Neo-Morphosis-Würfel aus dem Grundspiel durch den neuen Würfel aus der Erweiterung Syndikats-Schläferzelle.
- Wenn mit 5 oder 6 Spielern gespielt wird, werden auch die zusätzlichen Karten für diese Spielerzahl hinzugefügt.

Die untere Abbildung zeigt den neuen Neo-Morphosis-Evolutionspfad.



ALLGEMEINE REGELN

AUFBAU

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

KARTENFELDER UND TOKEN

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

HALONTANK-TOKEN

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

VERSEUCHUNGSKARTEN

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

SCHWIERIGKEITSGRAD

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

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

ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR SPIELE MIT 5 ODER 6 SPIELERN

- Ersetzt die Verseuchungskarten aus der Grundbox durch die neuen Verseuchungskarten aus der Erweiterung „Die Syndikats-Schläferzelle“.
- Ersetzt den Neo-Morphose-Würfel aus der Grundbox durch Neo-Morphose-Würfel aus der Erweiterung „Die Syndikats-Schläferzelle“.

MISSIONSZIELE

Das Hauptziel für die jeweilige Mission.

SIEGBEDINGUNGEN

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

ZUSÄTZLICHE REGEL

Sonderregeln für die jeweilige Mission..

VERRÄTER-MODUS

Um Neo-Morphosis im Verräter“-Modus zu spielen, sind mindestens drei Spieler erforderlich.

In diesem Spielmodus arbeitet/n einer oder mehrere der Spieler heimlich gegen die anderen Spieler.

Wenn ihr im Verrätermodus spielt, erhält jeder Spieler vor Spielbeginn eine Karte aus dem Agentenstapel, auf der seine Rolle im Spiel angegeben ist: Crew oder Agent.

Die Identität des/der Agenten ist zu Beginn des Spiels geheim. Bis sich der oder die Agenten entscheiden, sich allen Spielern offen zeigen, wissen auch die Agenten nicht, ob sie alleine oder mit mehreren agieren.

Solange sie verborgen sind, spielen die Agenten als Teil des Teams, obwohl sie das Spiel heimlich zu ihrem Vorteil manipulieren können. Jeder Agent kann seine wahre Natur zu jedem Zeitpunkt des Spiels offenbaren. Um als Agent zu gewinnen, muss sich dieser zu erkennen geben bevor die letzte Siegbedingung erfüllt ist.

Der bzw. die Agenten geben sich zu erkennen, indem sie die Agentenkarte zeigen. Dies ist eine Aktion, die jederzeit durchgeführt werden kann, auch wenn der Agent gerade nicht am Zug ist. Der erste Agent, der sich als solcher zu erkennen gibt, nimmt sich sofort den Agenten-Cache, einen Kartenstapel mit nützlichen Gegenständen und Waffen, welche der Agent gegen die anderen Spieler einsetzen kann, um das Spiel zu gewinnen. Sofern andere Agenten anwesend sind, können diese wählen, zu welchem Zeitpunkt sie sich zu erkennen geben und dadurch den ersten Agenten offen unterstützen.

Um im Verrätermodus zu spielen, wählt einfach eine der Missionen aus dieser Erweiterung.

Um zu gewinnen, müssen die Agenten das in der Missionsinfo beschriebene Agentenziel erfüllen.



Sobald ein Agent enttarnt ist, gibt es einige kleine Änderungen im Spielablauf:

Von nun an ist der Agent der erste Spieler in der Crew-Phase. Die übrigen Crew-Mitglieder entscheiden über ihre Spielreihenfolge, nachdem der Agent aktiviert wurde.

Wenn Charaktere neue Gegenstände aus Kisten erhalten, ziehen sie diese verdeckt.

Jeder Spieler hält die noch nicht verwendeten Gegenstandskarten verdeckt in seinem Spielbereich. Die Karten werden erst aufgedeckt, wenn sie gespielt werden. Die kooperierenden Spielteilnehmer (einschließlich der Agenten, die sich noch nicht selbst enttarnt haben) dürfen sich gegenseitig verdeckte Gegenstände zeigen, damit sie kooperativ handeln können.

Der Agent bzw. die Agenten haben andere Ziele als der Rest der kooperierenden Crew.

Der Agent bzw. die Agenten dürfen Türen und Terminals und Spieler angreifen. Der Tür- und Terminal-In-

tegritätswerte sind auf dem SIT angegeben. Die Spieler dürfen ihrerseits auch die Agenten bekämpfen.

AGENTEN-CACHE

Der erste aufgedeckte Agent hat Zugriff auf ein verdecktes Lager mit Ressourcen, die durch Karten im Agenten-Cache dargestellt werden. Die Agenten erhalten diese Karten nur, wenn sie den anderen Spielern ihre wahre Natur offenbaren. Die Karten können später mit anderen Agenten getauscht werden.

VORBEREITEN DES AGENTENSTAPELS

Beim Aufbau von Spielen im Verrätermodus mischt ihr die Rollen-Karten, um einen Agentenstapel zu erstellen und die Rollen nach dem Zufallsprinzip zuzuweisen.

Hierbei gibt es drei verschiedene Möglichkeiten:

TRADITIONELLER MODUS

Bereitet den Agentenstapel wie folgt vor:

- Eine Agentenkarte
- Eine Anzahl von Crew-Karten, die der Anzahl der Spieler minus eins entspricht.

In diesem Modus wissen alle Crew-Spieler, dass es genau einen Agenten gibt - aber niemand weiß, wer es ist.

ZELLENMODUS

Bereitet den größeren Agentenstapel wie folgt vor:

- Eine Anzahl von Agentenkarten, die der Anzahl der Spieler minus eins entspricht.
- Eine Anzahl von Crew-Karten, die der Anzahl der Spieler minus eins entspricht.

Die Crew-Spieler wissen, dass es mindestens einen Agenten gibt, aber es könnten auch mehrere Agenten sein, die zusammenarbeiten. Selbst die Agenten wissen nicht, wie viele andere Agenten sich auf der Station befinden.

PARANOIA-MODUS

Bereitet den Agentenstapel wie folgt vor:

- Zwei Agentenkarten.
- Eine Anzahl von Crew-Karten, die der Anzahl der Spieler entspricht.

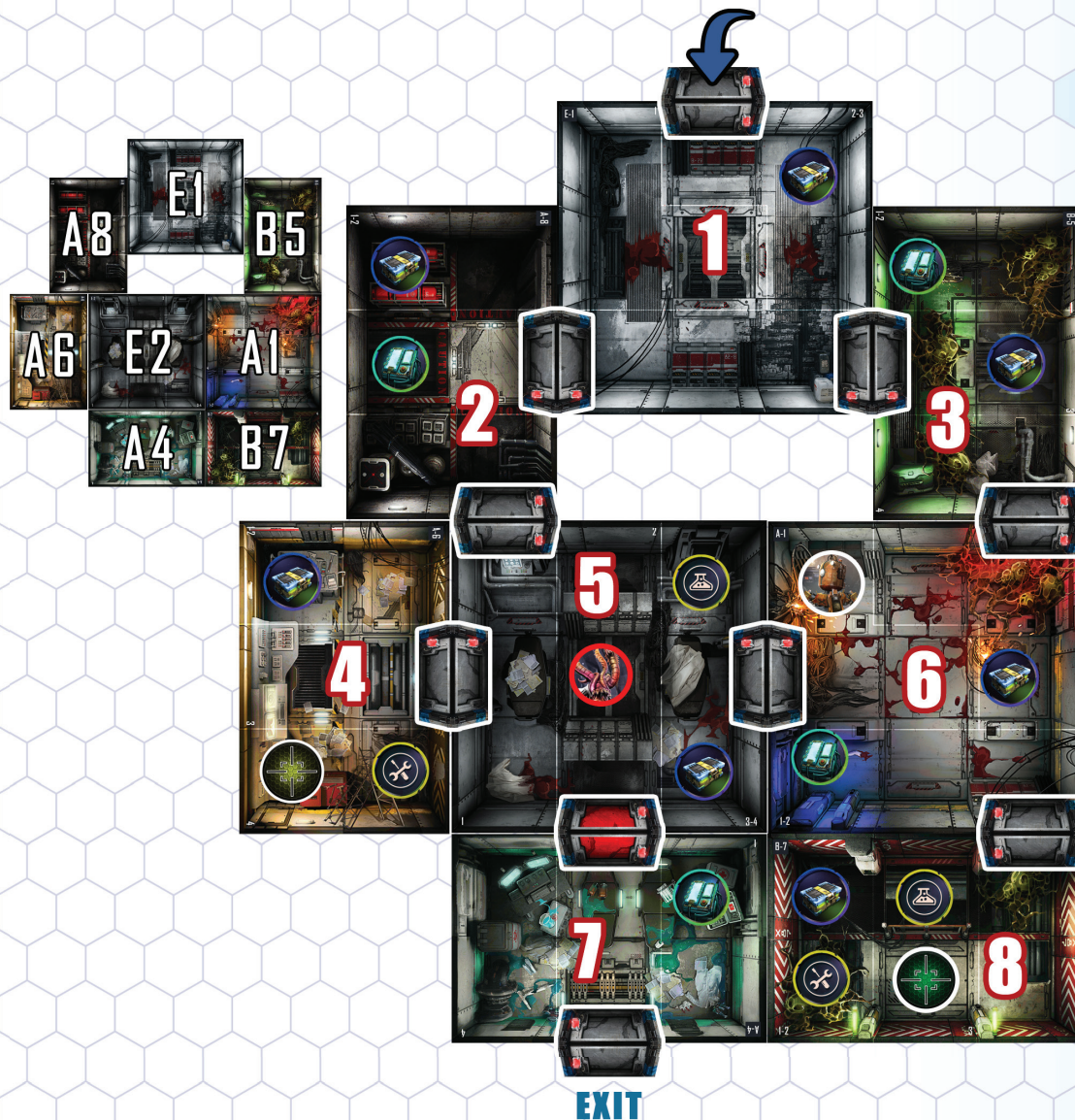
Keiner weiß genau, was vor sich geht. Es kann ein Team von Agenten geben - oder auch gar keine!

IN ALLEN MODI GILT FOLGENDES WÄHREND DER AUFBAUPHASE

- Mischt die Rollenkarten sorgfältig und gibt jedem Spieler eine Karte.
- Die Spieler sehen sich die Karte verdeckt an.
- Die unbenutzten Rollenkarten werden so beiseitegelegt, dass die Spieler die nicht verwendeten Karten nicht sehen können.

MISSION 1: FLUCHT AUS DEM LABOR!

He, was ist hier los? Was sind das für Schreie, die von der anderen Seite des Raums kommen?
Ich weiß es nicht, aber irgendetwas Unheimliches versucht, hier reinzukommen!
OK, wir sollten schleunigst von hier verschwinden! Die Ausgangstür ist zwei Sektoren entfernt, los geht's!



Missionsziel

- Das Stockwerk verlassen

Siegbedingungen

- Den Ausgang mit allen Crew-Mitgliedern erreichen.
- Die rote Tür kann nur geöffnet werden, wenn sich die Crew-Mitglieder, die im Besitz der beiden Magnetpass-Token sind, im selben Bereich wie die Tür aufhalten.

Zusätzliche Regeln

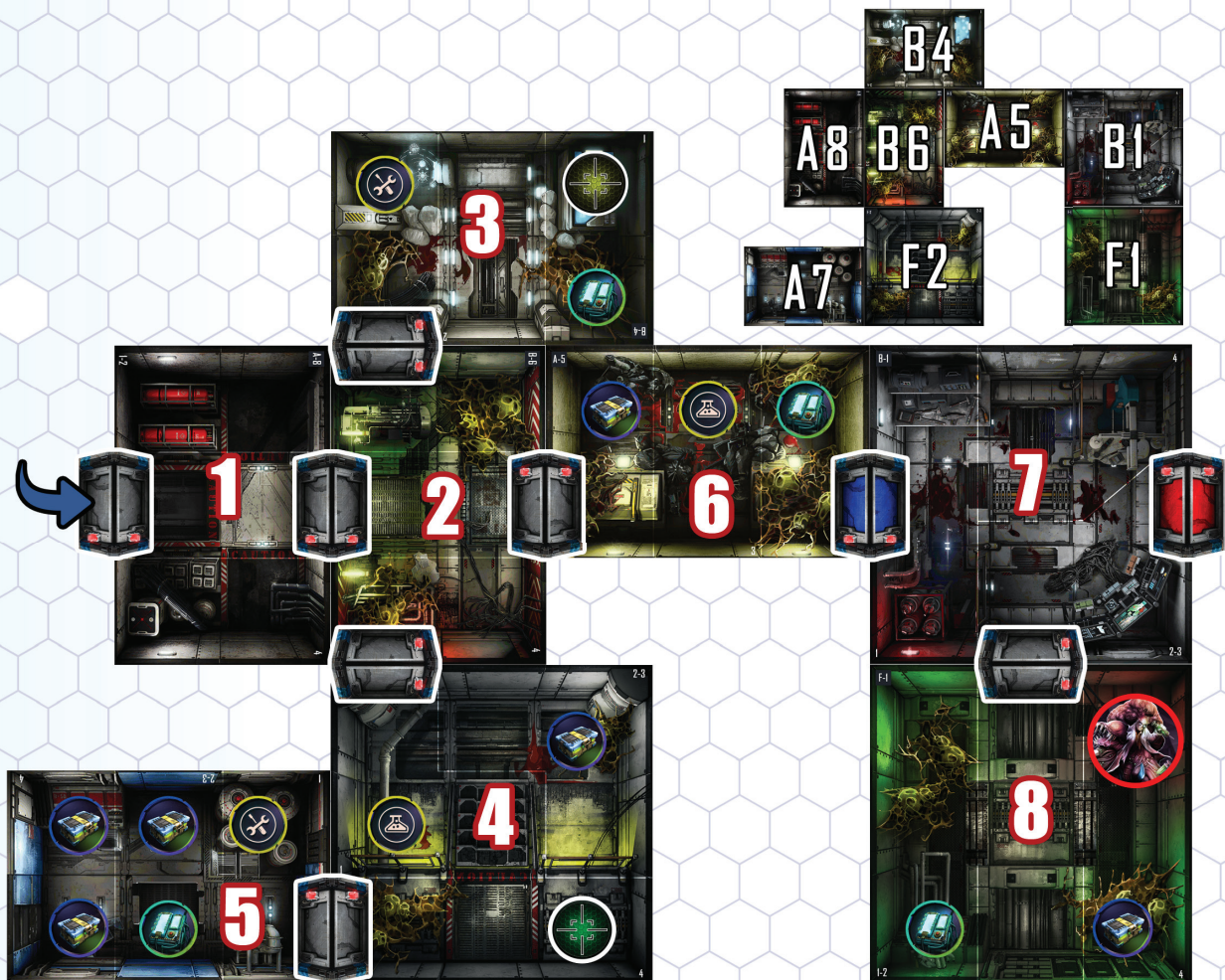
- Die Magnetpässe werden durch den grünen und gelben Ziel-Token dargestellt.

Agent/en-Ziele

- Besiege 2 Crew-Mitglieder mithilfe des Feuerlöschsystems und erreiche mit allen Agenten den Ausgang, bevor das erste rote Feld auf der Zeitleiste erreicht wird.

MISSION 2: ZU VIELE PODS

Der Computer piept. Lass mich nachsehen... Schlechte Nachrichten, der Sauerstoffgehalt sinkt! Sieht aus, als müssten wir den Sauerstoffgehalt in Sektor 7 stabilisieren, um den Zusammenbruch des Belüftungssystems zu verhindern. Moment, was ist das?? Der Computer zeigt an, dass Sektor 7 voll von diesem seltsamen organischen Gas ist!
Was? Meinst du das Gas, das aus diesen ekligen Alien-Eiern austritt?
Ja, genau das meine ich. Ich fürchte, Sektor 7 ist voller Pods! Wir müssen diese Tür trotzdem öffnen, also los!



Missionsziel

- Die rote Tür öffnet sich nach außen. Sie muss geöffnet werden, um den Sauerstoffgehalt zu stabilisieren und den Zusammenbruch des Belüftungssystems zu verhindern.

Siegbedingungen

- Sichert Sektor 7
- Besiegt Dr. Blare
- Öffnet die rote Türe

Zusätzliche Regeln

- Platziert keine Verseuchungskarte in Sektor 7.
- Die blaue Tür kann nur durch Aktivierung von zwei Schaltern geöffnet werden. Die Schalter werden durch den gelben und den grünen Ziel-Token in Sektor 3 und 4 dargestellt.
- Um die Schalter zu aktivieren, muss 1 Aktion angewendet werden, wenn der Spieler sich im selben Bereich wie der Schalter-Token befindet. Die 2 Schalter müssen in derselben Runde aktiviert werden. Wenn sie aktiviert sind, werden sie abgelegt und der blaue Tür-Token wird durch einen normalen Tür-Token (geöffnete Seite) ersetzt.
- Die rote Tür ist verschlossen. Sie kann nur über das Terminal in Sektor 8 geöffnet werden. Ein Crew-Mitglied, das den Magnetpass besitzt, muss die Terminalfunktion "Ferngesteuerte Türen" verwenden, um die rote Türe zu öffnen.
- Sobald ein Crew-Mitglied Sektor 7 betritt, platziert 9 Pods (3 für jeden Bereich).
- Wenn die Pods in Sektor 7 eine Neo-Morphose durchlaufen, platziert 5 Larvenwürmer und 4 Larven-Hydras anstatt den Neo-Morphose-Würfel zu werfen.
- Das Feuerlöschsystem hinter der blauen Tür funktioniert nicht. Es ist in Sektor 7 und 8 deaktiviert.

Dr. Blare:

- Wenn das Feuerlöschsystem in einem Sektor aktiviert wird, in dem sich die Dr. Blare befindet, verliert er 2 Gesundheitspunkte, anstatt besiegt zu werden.
- Wenn Dr. Blare besiegt wird, flieht er. Entfernt seine Miniatur und legt einen Ziel-Token ab. Dies ist der Magnetpass.

Agenten-Ziele

- Verhindert, dass die Crew die Siegbedingungen erfüllen kann bevor das erste rote Feld auf der Zeitleiste des SIT erreicht wird.



MISSION 3: ETWAS GROßES

Seht euch den Computer an, er zeigt etwas Großes, Organisches in Sektor B.
Sektor B? Verdammt, da müssen wir durch, um das nächste Stockwerk der Station zu erreichen.

Gibt es noch einen anderen Weg nach draußen?

Nein!

Moment mal... Sektor B ist durch den Lastenaufzug mit dem Hangar verbunden - und dort steht ein Gyrocopter. Wenn irgendetwas Großes in Sektor B ist, müssen wir uns darum kümmern, bevor es den Gyrocopter erreicht und unsere letzte Chance, hier rauszukommen, zunichtemacht.



Missionsziel

- Verhindert, dass die Schwarmmutter den Hangar erreicht.

Siegbedingungen

- Besiegt die Schwarmmutter
- Verlässt das Stockwerk mit allen Crew-Mitgliedern.

Zusätzliche Regeln

- Die blaue Tür kann nur von einem oder mehreren Crew-Mitgliedern geöffnet werden, die im Besitz der 3 Magnetpass-Token sind und sich im selben Bereich wie die blaue Tür befinden.
- Die Magnetpässe werden durch grüne, gelbe und rote Ziel-Token dargestellt.

Die Schwarmmutter

- Wenn das Feuerlöschsystem in einem Sektor aktiviert wird, in dem sich die Schwarmmutter befindet, verliert sie 2 Gesundheitspunkte, anstatt besiegt zu werden.
- Wenn die Schwarmmutter nur noch einen Lebenspunkt hat, wird sie vom Spielplan entfernt. Sie entkommt mit dem Lastenaufzug.

Agenten-Ziele

- Besiegt 2 Crew-Mitglieder, die sich im selben Sektor wie die Schwarmmutter befinden. Tut dies in einer Runde.
- Verlässt das Stockwerk mit allen Agenten.



MISSION 4: KABOOM! KABOOM! KABOOM!

-Unter diesem Stockwerk wächst etwas. Es sieht aus wie Pods! Wenn sich all diese Pods öffnen, sind wir am Arsch!

Es gibt einen Ausweg.

Wenn wir die Halon-Tanks in den Sektoren 6, 7 und 8 in die Luft jagen, wird der Boden einstürzen und sie alle zerstören! Es gibt nur ein Problem...

Wie bringen wir sie zur Explosion?

Wartet mal... in Sektor 5 gibt es Feuerfackeln, die wir benutzen können.



Missionsziel

- Zündet die Halontanks an und verschwindet von dort!

Siegbedingungen

- Platziert je einen Ziel-Token über den Halontank-Token in den Sektoren 6, 7 und 8.
- Alle Crew-Mitglieder müssen das Stockwerk verlassen, bevor das erste rote Feld auf der Zeitleiste des SIT erreicht wird.

Zusätzliche Regeln

- Die Feuerfackeln werden durch die roten, gelben und grünen Ziel-Token dargestellt.

- Die blaue Türe kann nur über das Terminal in Sektor 3 geöffnet werden.

- Die rote Türe kann nur über das Terminal in Sektor 8 geöffnet werden.

- Jede Larve, die einen strukturellen Angriff ausführt, erhält einen zusätzlichen Bonus von +1

- S.A.M. kann nur über das Terminal in Sektor 3 aktiviert werden.

Agent/en-Ziele

- S.A.M. muss im selben Bereich wie die Ausgangstür explodieren, um sie zu versiegeln.

- Verlässt das Stockwerk mit allen Agenten durch die Eingangstüre.

MISSION 5: HOLT DEN DOC!

Auf diesem Stockwerk gibt es eine Menge Bewegung.

Na großartig... Können wir das irgendwie umgehen?

Nein, wir müssen da durch. Aber der Scanner erkennt Menschen, keine Aliens!

Das ist ja großartig! Vielleicht wissen sie, was man mit diesen Viechern macht!

Ähm, es sind Menschen, aber sie verhalten sich seltsam. Sie bewegen sich ständig im Kreis, wie Tiere in einem Käfig. Und es sieht auch so aus, als fehlten den Terminals in diesen Sektoren einige Hardwareteile. Ich kann mich nicht mit ihnen verbinden. Lasst uns nachsehen. Schlimmer kann es nicht mehr werden!



Missionsziel

- Die Terminals reparieren

Siegbedingungen

- Die mutierten Wissenschaftler besiegen
- Die Terminals reparieren
- Mit allen Crew-Mitgliedern den Ausgang erreichen.

Zusätzliche Regeln

- Den Terminals in den Sektoren 4, 5 und 8 fehlt eine magnetische SSD. Jeder mutierte Wissenschaftler hat einen magnetischen SSD bei sich. Um diese zu erhalten, muss der Wissenschaftler besiegt werden. Wenn ein Wissenschaftler besiegt wird, hinterlässt er einen Ziel-Token. Dies ist die magnetische SSD.

- Um das Terminal zu reparieren, legt ihr die magnetische SSD ab, wenn ihr euch in einem Bereich mit einem Terminal befindet. Dann dreht ihr den Terminal-Token ohne Probe auf Technologie auf die aktive Seite.

- Um die rote Türe zu öffnen, muss in derselben Runde an den Terminals in den Sektoren 4 und 5 eine „Ferngesteuerte Türen“-Aktion durchgeführt werden. Danach wird der rote Tür-Token durch einen blauen Tür-Token ersetzt.

- Die blaue Tür kann nur über das Terminal in Sektor 8 geöffnet werden.

Agenten-Ziele

- Haltet einen oder mehrere Mutanten-Ärzte am Leben, bis das erste rote Feld auf der Zeitleiste erreicht wird.

MISSION 6: ETWAS GANZ GROßES!

Wir müssen diese Schaltkreise reaktivieren, sonst öffnet sich das Hangartor nicht.

Bist du dir da sicher?

Ja, ziemlich sicher.

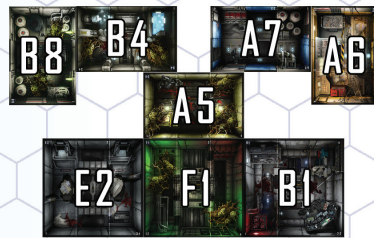
Ok, und was ist das Problem?

In diesem Sektor treibt sich etwas Gewaltiges herum.

Gibt es eine andere Möglichkeit, den Stromkreis zu reaktivieren?

Nein.

Okay, los geht's!



Missionsziel

- Reaktiviert den Schaltkreis für das Hangartor!

Siegbedingungen

- Repariert beide Terminals in Sektor 7, indem ihr ein Ersatzteil in jedes Terminal einbaut.

Zusätzliche Regeln

- Teilt die Crew so auf, dass zwei Mitglieder an jedem Eingang starten.
- Die Ersatzteile werden durch den roten und den gelben Ziel-Token dargestellt.
- Um das Ersatzteil in das Terminal einzubauen, legt ihr den Ziel-Token im selben Bereich

wie das Terminal ab. Dreht anschließend das Terminal ohne Tech-Test auf die aktive Seite.

BEHEMOTH

- Wenn das Feuerlöschsystem in einem Sektor aktiviert wird, in dem sich die BEHEMOTH befindet, verliert er 2 Gesundheitspunkte, anstatt besiegt zu werden.
- Wenn BEHEMOTH besiegt ist, flieht er. Entfernt seine Miniatur.

Agenten-Ziele

- Stellt sicher, dass BEHEMOTH am Leben und ein Terminal defekt bleibt, bis das erste rote Feld auf der Zeitleiste des SIT erreicht wird.

MISSION 7: IRGENDWAS IST KAPUTT!

Wir haben ein Problem. Es sieht so aus, als ob die Türe auf dieser Ebene keinen Strom hat. Sie piept, was auf eine Fehlfunktion hinweist.

Glaubst du, wir können sie reparieren?

Ja, wir können versuchen, den Strom aus den Netzen in den Sektoren 6, 7 und 8 zu nutzen, aber es gibt noch ein anderes Problem: Irgendetwas hat die Terminals beschädigt.

Können wir sie reparieren?

Ja. Los geht's!



Missionsziel

- Öffne die rote Türe und entkomme.

Siegbedingungen

- Alle Crew-Mitglieder müssen das Stockwerk durch die rote Türe in Sektor 2 verlassen.

Zusätzliche Regeln

- Beginnt das Spiel mit einem bereits kompromittierten Sektor 4. Legt eine „kompromittierter Sektor“ Karte auf ein Berichtsfeld für Notfälle des SIT
- Sektor 4 ist kompromittiert, aber gesichert.
- Die Aktion "Zwei Räume scannen" ist deaktiviert.
- Teilt die Crew so auf, dass zwei Mitglieder an jedem Eingang starten.

- Jeder Ripper, der einen strukturellen Angriff durchführt, erhält einen zusätzlichen Bonus von +1

- Die rote Türe kann nur über die Funktion "Ferngesteuerte Türen" geöffnet werden. Diese muss von den Terminals in den Sektoren 6, 7 und 8 in derselben Runde aktiviert werden.

- Wenn ihr mit 4 Spielern spielt, müsst ihr nur das Terminal in Sektor 6 aktivieren. Bei 5 Spielern müssen die Terminals in Sektor 6 und 7 aktiviert werden. Wenn ihr mit 6 Spielern spielt, müsst du alle 3 Terminals aktivieren, wie in der Regel oben angegeben.

Agenten-Ziele

- Verhindert, dass die Crew das Stockwerk verlässt bevor das erste rote Feld auf der Zeitleiste des SIT erreicht wird.

MISSION 8: ETWAS BREITET SICH AUS

Irgendetwas breitet sich in diesem Stockwerk aus.

„Ja, sieh dir Sektor 8 an, dort gibt es eine Art von Bakterien, die eine Flüssigkeit produzieren. Es ist Säure! Wir müssen das aufhalten. „Ja, aber wie? Willst du Bakterien mit einer Knarre töten?“

Sieh mal hier, da sind Halontanks. Wir können sie füllen und sie benutzen, um alle Bakterien zu vernichten.

Mrnh, klingt gut!



Missionsziel

- Zerstört die Bakterien in den Sektoren 3, 6 und 8.

Siegbedingungen

- Legt Halon-Token in das SIT
- Benutzt sie, um die Sektoren 3, 6 und 8 zu säubern

Zusätzliche Regeln

- Befolgt die Regeln für das Feuerlöschsystem. Es darf nie mehr als ein Halon-Token gleichzeitig verwendet werden.
- Die Sektoren 3, 6 und 8 müssen gesichert sein bevor das Feuerlöschsystem verwendet werden kann.

- Die Türen zu den Sektoren 3, 6 und 8 sind beschädigt.
- Legt während des Aufbaus keinen Halon-tank-Token auf das SIT.
- Es dürfen sich keine Crew-Mitglieder im Sektor aufhalten, wenn die Feuerlösch-Funktion auf dem SIT aktiviert wird.

Agenten-Ziele

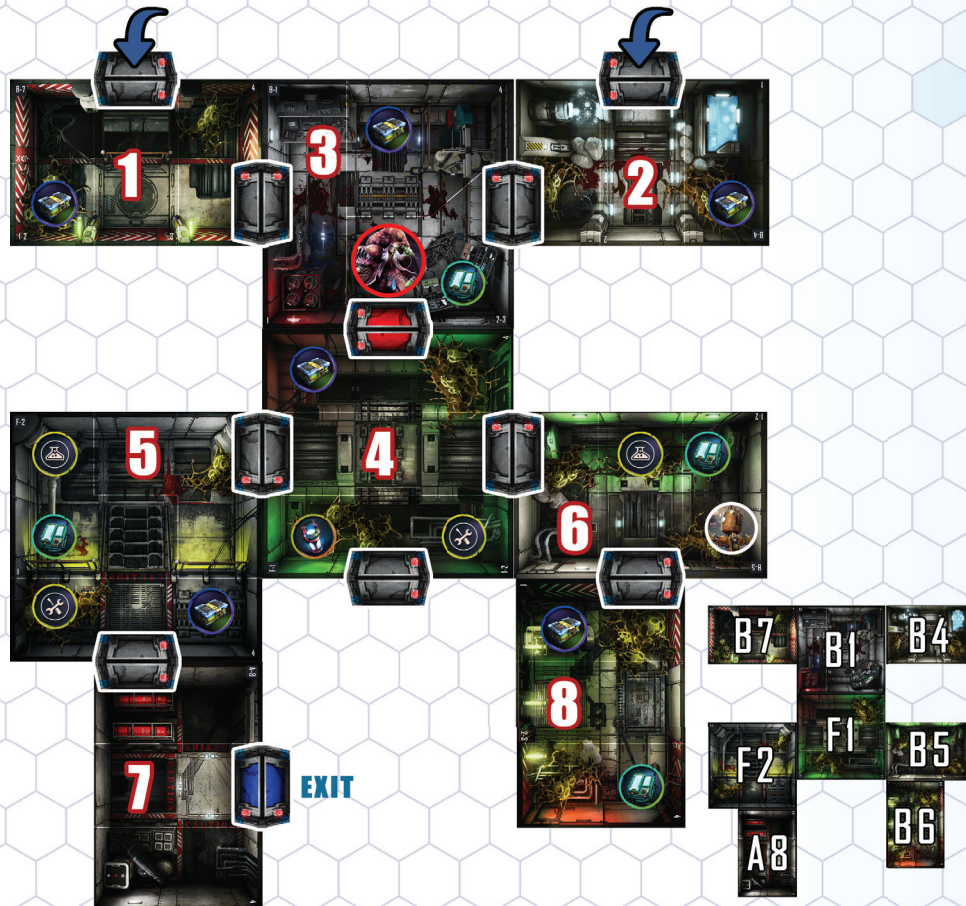
- Besiegt 2 oder mehr Crew-Mitglieder in einer Runde.

MISSION 9 : BESIEGT DEN GROßEN DOC!

Wir sitzen fest! Seht euch diese Tür an, sie ist verschlossen. Diese Art von Tür kann nur mit einem Magnetpass oder einer großen Explosion geöffnet werden.

Sollen wir den Bot zur Explosion bringen?

Das ist EINE Idee. Aber wie wäre es, wenn wir stattdessen erstmal nach dem Magnetpass suchen?



Missionsziel

- Öffnet die verschlossenen Türen und entkommt!

Siegbedingungen

- Besiegt Dr. Blare.
- Verlasst das Stockwerk mit allen Crew-Mitgliedern.

Zusätzliche Regeln

- Teilt die Crew so auf, dass zwei Mitglieder an jedem Eingang starten.
- Ihr braucht den Magnetpass, um die rote Türe zu öffnen.
- Ihr könnt SAM auch in demselben Bereich wie die rote Tür zur Explosion bringen. Befolgt in diesem Fall die Regeln für Explosionen.
- Die blaue Tür kann nur über das Terminal in Sektor B geöffnet werden.

Dr. Blare

- Wenn das Feuerlöschsystem in einem Sektor aktiviert wird, in dem sich die Dr. Blare befindet, verliert er 2 Gesundheitspunkte, anstatt besiegt zu werden.
- Wird Dr. Blare besiegt, entfernt ihr seine Miniatur und ersetzt sie durch einen Ziel-Token. Dies ist der Magnetpass.

Agenten-Ziele

- Haltet Dr. Blare am Leben, bis das erste rote Feld auf der Zeitleiste des SIT erreicht wird.
- Verlasst mit allen Agenten das Stockwerk.

Missionsziel

- Besiegt den BEHEMOTH!

Siegbedingungen

- BEHEMOTH besiegen
- Die Station mit allen Crew-Mitgliedern verlassen.

Zusätzliche Regeln

- Teilt die Crew in 3 Gruppen auf (mindestens ein Crew-Mitglied pro Eingang).
- Platziert 2 Verseuchungskarten in Sektor B.
- Die blaue Türe kann nur über das Terminal in Sektor B geöffnet werden.



Behemoth

- Platziert BEHEMOTH in Sektor 4, zusammen mit zwei Verseuchungskarten statt einer.
- Nach seiner ersten Aktivierung heilt BEHEMOTH am Ende jeder Runde 1 Wunde und spawnt einen Pod in seinem Bereich.
- Wenn sich ein Agent am Ende der Alien-Aktivierungsphase im selben Bereich wie BEHEMOTH befindet, spawnt er zwei Pods statt einem.
- Wenn das Feuerlöschsystem in einem Sektor aktiviert wird, in dem sich die BEHEMOTH befindet, verliert er 2 Gesundheitspunkte, anstatt besiegt zu werden.
- Wenn BEHEMOTH besiegt wird, flieht er, entfernt seine Miniatur vom Spielfeld.

Agenten-Ziele

- Verhindert entweder, dass die Crew BEHEMOTH besiegt oder die Station verlässt.

EPILOG

Mit letzten Kräften erreicht die Crew etwas, das mal ein Wald gewesen sein musste. Dort findet Sie auch das besagte Hüttchen vor. Es ist, den Umständen entsprechend, in einem recht guten Zustand. Schnell wird mit dem außen an der Hütte gestapelten Feuerholz ein Feuer im kleinen Kamin im Innern entzündet. Mit einer Energiezelle aus der Station kann ein Funkgerät wieder in Betrieb genommen werden, das sich in der Hütte befand.

„Hallo? Hier spricht die Forschungsstation „World Exit“ kann mich jemand hören?“ spricht Yuri in das Sprechteil des Funkgeräts. Keine Reaktion, lediglich Rauschen auf der Leitung. Er wiederholt den Funkspruch noch 3 Mal. Beim vierten Mal meldet sich eine Stimme am anderen Ende der Leitung „Hier Zentrale, wir verstehen Sie „World Exit“. Was können wir für Sie tun?“

„Bitte veranlassen Sie, dass wir von einem Gyrocopter an der Station abgeholt werden. Wir müssen dringend über die Vorkommnisse hier berichten. Aber am besten persönlich, es würde zu lange dauern das alles über Funk zu erklären“ antwortet Yuri der Zentrale.

„Verstanden. Wir werden gleich einen Gyro...“ Der Satz bricht mittendrin ab und man hört noch einen dumpfen Schlag in der Leitung, dann Stille. „Zentrale bitte kommen. Zentrale? Hören sie mich noch?“ funkt Yuri fast schon panisch.

Nach einem kurzen Augenblick wird der Ruf von einer verzerrten Stimme beantwortet „Entschuldigen Sie, kleine Störung. Wir schicken jemanden, der sich um Sie kümmert und Sie mitnimmt. Zentrale, Ende“

„Zum Glück“ ruft Robert laut aus dem anderen Ende des Raumes. „Beruhige dich, Robert“ sagt Yuri. Er schaut skeptisch drein „Noch sind wir hier nicht raus. Irgendwie habe ich ein ungutes Gefühl bei der Sache.“

ANMERKUNGEN

TOKEN-LEGENDE



LEBENSUNKTE



VERTEIDIGUNGSWERT



BEWEGLICHSBONUS



ANZAHL DER WÜRFEL IM PROGRAMMIER-WÜRFELSET



WISSENSCHAFTSBONUS



TECHNIKSBONUS



ANZAHL DER VERURSACHTEN SCHÄDEN



ANGRIFFSBONUS



WAFFENREICHWEITE



EXPLOSION



BESTEHT DIE PROBE IMMER



WERKSTATT (TECHNOLOGIE)



WERKSTATT (WISSENSCHAFT)



PROBE AUF ZERBRECHLICHKEIT



HEILE EINE BESTIMMTE ANZAHL AN SCHÄDEN



MUNITIONSKAPAZITÄT



EXPLOSIONSSYMBOL UND ANZAHL DER DADURCH VERURSACHTEN SCHÄDEN



ABLEGEN-SYMBOL



KARTEN MIT DIESEM SYMBOL KÖNNEN IN EINEM BEREICH MIT EINEM TERMINAL VERWENDET WERDEN.



SPEZIALAKTIONEN



ALIEN NEO-MORPHOSE-ANWEISUNG



ANGRIFFSBONUS



BEEINTRÄCHTIGUNGSWERT



ANZAHL DER DURCH DAS ALIEN VERURSACHTEN SCHÄDEN

RUNDENABLAUF

VORBEREITUNGSPHASE

NOTFÄLLE DER STUFE 3 WERDEN KRITISCH

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

AKTIVE NOTFÄLLE ESKALIEREN

- Erhöht die Notfallstufe aller aktiven Notfälle um 1.

ÜBERPRÜFE KOMPROMITTIERTE SEKTOREN

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

NEUE NOTFÄLLE AKTIVIEREN:

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

CREW-PHASE

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

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

ALIEN-PHASE

- Alien-Aktivierungskarte ziehen und ausführen.

PHASE ZUM RUNDENENDE

- Bewegt den Zeitmarker vorwärts.