

OBJEKTE



Aufputzmittel: Du erhältst 3 zusätzliche Aktionssteine für diese Runde. Diese müssen nicht vorher programmiert werden und können in Verbindung mit deinen noch ungenutzten Aktionssteinen eingesetzt werden.



Drohne: Einmal pro Runde kannst du ein Objekt in einem beliebigen Raum ansehen.



Erste-Hilfe-Kasten: Heile bis zu 3 Verwundungen. Kann zwischen allen Besatzungsmitgliedern in diesem Raum aufgeteilt werden.



Feuerlöscher: Entferne bis zu 3 Feuer aus Räumen, in denen du dich in dieser Runde aufhältst. Lege diesen Gegenstand nicht sofort ab, sondern erst nach deiner Runde.



Batterie: Entferne einen *Computerfehler* vom Computer oder Terminal in diesem Raum. Bis die Ladungen aufgebraucht sind, ist dieser Raum vor neuen Computerfehlern geschützt. Lege die Batterie dazu offen im Raum ab, sie befindet sich nun nicht mehr im Inventar des Besatzungsmitglieds. Kann auch zur Reparatur eines Alarm-Terminals verwendet werden.



Ersatzteil: Kombiniere zwei Ersatzteile aus deinem Inventar, um einen der fünf Gegenstände aus dem Labor auszusuchen und verdeckt ins Inventar zu nehmen. Du darfst dich dabei an einem beliebigen Ort aufhalten und die Aktion kostet nur 1 Aktionsstein.



Teddybär:
Du hast +1 Kondition.



Raumanzug: Du wirst nicht durch *Sauerstoffverlust*-Hindernisse beeinflusst und kannst einen *Weltraumspaziergang* machen.



Taschenlampe:
Dunkelheit-Hindernisse haben in dem Raum, in dem du dich aufhältst, keinen Effekt.

Blaue Missionsobjekte



Blue Card / Zugangskarte / Axt



Kameralinse



Chip / Helm / Werkzeugkiste

Rote Missionsobjekte

ADELE-SPEZIALKARTEN



Erhalte 5 Energie.



Spiele ein Hindernis in einem Raum der Farbe des aktiven Notfalls. Nimm es aus deiner Konsole und zahle die benötigte Energie.



Bezahle 3 Energie, um eine ADELE-Karte deiner Wahl aus dem Ablagestapel zurück oben auf deinen Nachziehstapel zu legen.



Bezahle 3 Energie, um ein Feuer oder Sauerstoffverlust aus deiner Konsole in einen Raum zu legen. In einem angrenzenden Raum muss bereits das gleiche Hindernis liegen.



Bezahle 3 Energie, um diese und bis zu 3 weitere Handkarten abzulegen und dafür neue zu ziehen.



Bezahle 3 Energie, um bis zu 3 entfernte Hindernisse zurück in deine Konsole zu legen.



Bezahle 3 Energie, um den Notfallkartenstapel zu mischen und einen neuen Notfall für die nächste Runde aufzudecken.

CHARAKTERFÄHIGKEITEN



Morales, Bruce

Deine Gegenstände mit Ladungen erhalten +1 Ladung bei der Aktivierung (wenn nötig, benutze 2 Ladungszähler, um das anzuzeigen)



Ronzoni, Emma

Du heilst 1 Verwundung zusätzlich, wenn du einen Erste-Hilfe-Kasten benutzt. Am Medizinischen Terminal heilst du alle Besatzungsmitglieder im Raum.



Zhao, Mei

Du benötigst für die Computeraktion nur 2 Aktionssteine, ohne einen Konditions-Check zu absolvieren. Du verlierst keinen Inventarplatz, wenn du die zweite Verwundung erleidest.



Tenai, Sanga

Du benötigst nur 1 Ersatzteil, um daraus einen Gegenstand herzustellen. Du verlierst keinen Inventarplatz, wenn du die zweite Verwundung erleidest.



Bayer, Marcus

Du verfügst über einen fünften Inventarplatz.



Graeser, Andreas

Du kannst Einschläge aus dem Inneren des Schiffs reparieren. Gehe dazu in den betroffenen Raum und nutze dort die Computeraktion (trotz abgeschaltetem Computer möglich).

HINDERNISSE



SPIONAGE: Lege dieses Hindernis in den gewünschten Raum. ADELE kann jederzeit alle Objekte in diesem Raum ansehen. Sobald ein Besatzungsmitglied diesen Raum betritt (auch nur "auf der Durchreise") oder seine Runde in diesem Raum startet, kann ADELE all seine Objekte im Inventar ansehen. Zusätzlich kann sie versuchen, ein Zielplättchen dieses Spielers auszuspionieren. Dazu wird dieses Zielplättchen und das X-Zielplättchen verdeckt gemischt, ADELE zieht eines davon und sieht es sich geheim an. Sie mischt beide wieder und gibt sie dem ausspionierten Besatzungsmitglied, welches das korrekte Zielplättchen zurück in die Missionsleiste legt (so gibt es eine 50%-Chance, dass ADELE die Information erhalten hat, aber nur sie allein weiß es genau).



TÜR GESPERRT: Niemand kann diese Türe passieren, bis das Hindernis entfernt wurde.



FEUER: Alle Besatzungsmitglieder, die sich zu Beginn ihrer Runde in diesem Raum aufhalten oder ihn betreten, bestehen einen Konditions-Check oder erleiden eine Verwundung.



SAUERSTOFFVERLUST: Alle Besatzungsmitglieder, die sich zu Beginn ihrer Runde in diesem Raum aufhalten oder ihn betreten, müssen 1 beliebigen ungenutzten Aktionsstein ablegen, wenn noch vorhanden.



DUNKELHEIT: Alle Aktionen in diesem Raum, auch das Verlassen des Raums, kosten 1 zusätzlichen Aktionsstein. Dieser muss nicht auf der gleichen Aktion programmiert sein. Liegt ein Feuer-Hindernis im selben Raum, hat die Dunkelheit keinen Effekt



COMPUTERFEHLER: Lege dieses Hindernis auf einen Computer oder ein Terminal im gewünschten Raum. Hier können nun keine Missionsobjekte aktiviert, Hindernisse durch diesen Computer entfernt oder die Luftschleuse entsperrt werden. Ein abgeschaltetes Terminal kann nicht benutzt werden, um seine Terminal-Aktion durchzuführen.

ANOMALIEN



Luftschleusen gesperrt: Platziert je ein "Luftschleuse gesperrt"-Token auf jeder Luftschleuse. Dieses Token muss mit einer Computer-Aktion entfernt werden.



Terminals deaktiviert: Die beiden Alarm-Terminals werden abgeschaltet. Dreht beide Marker auf die rote Seite.



Schwache Batterien: Alle Objekte mit Ladungen erhalten bei der Aktivierung 1 Ladung weniger.



Explosionen: Um durch ein Feuer-Hindernis nicht verletzt zu werden, gilt auf Konditions-Checks eine Erschwernis von -2. Allerdings ist der Wurf einer 1 immer erfolgreich.



Panik: Alle Besatzungsmitglieder müssen einen Konditions-Check bestehen oder erleiden eine Verwundung. Tritt selbst dann auf, wenn der Notfall durch das Alarm-Terminal abgewendet wurde.



Gezielter Angriff: ADELE darf in jeder zukünftigen Notfall-Phase ein Hindernis im gezeigten Sektor platzieren. ADELE wählt das Hindernis aus ihrer Konsole und zahlt die benötigte Energie.

TERMINALS



MEDIZINISCHES TERMINAL

Ein Besatzungsmitglied kann alle eigenen Verwundungen ODER die eines anderen Besatzungsmitglieds heilen, das sich in diesem Raum befindet.



KOMMANDO-TERMINAL

Verschiebt den "Point of no return"-Marker um einen Schritt nach unten, aber nicht unter Runde 1.



KURIER-TERMINAL

Ein Besatzungsmitglied kann ein Objekt aus seinem Inventar an ein anderes Besatzungsmitglied an jedem beliebigen Ort versenden oder ein Objekt von anderen erhalten.



INGENIEUR-TERMINAL

Ein Besatzungsmitglied kann einen Gegenstand herstellen (*siehe 9.2 Gegenstände herstellen*).



REPARATUR-TERMINAL

Ein Besatzungsmitglied kann ein Einschlag-Token aus einem beliebigen Raum des Schiffs entfernen.



ZENTRAL-COMPUTER-TERMINAL

Ein Besatzungsmitglied kann ein Computerfehler-Hindernis von einem beliebigen Computer oder Terminal entfernen.