

## OBJEKTE



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



**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 Crewmitglieds. Kann auch zur Reparatur eines Alarm-Terminals verwendet werden.



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



**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.



**Erste-Hilfe-Kasten:** Heile bis zu 3 Wunden. Kann zwischen allen Crewmitgliedern in diesem Raum aufgeteilt werden.



**Raumanzug:** Du wirst nicht durch *Sauerstoffverlust* beeinflusst und kannst durch Schleusen das Schiff verlassen.



**Taschenlampe:** *Dunkelheit* hat in deinem Raum keinen Effekt.

### Blaue Missionsobjekte



**Feuerlöscher:** Entferne bis zu 3 *Feuer* aus deinem Raum und/oder Räumen, die du in dieser Runde betrittst (*Feuer* wird entfernt bevor du Wunden erleidest). Wirf diesen Gegenstand nicht sofort ab, sondern erst nach deinem Zug.



Blue Card / Zugangskarte / Axt



Kameralinse



Chip / Helm / Werkzeugkasten

### Rote Missionsobjekte

## ADELE-SPEZIALKARTEN



Erhalte 5 Energie.



Lege ein Hindernis in einen Raum der Farbe des aktiven Notfalls. Nimm es von deiner Konsole und zahle die benötigte Energie.



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



Zahle 3 Energie, um 1 *Feuer* oder *Sauerstoffverlust* von deiner Konsole in einen Raum zu legen. In einem benachbarten Raum muss bereits das gleiche Hindernis liegen.



Zahle 3 Energie, um diese und bis zu 3 weitere Handkarten abzulegen und genauso viele neue zu ziehen.



Zahle 3 Energie, um bis zu 3 entfernte Hindernisse zurück auf deine Konsole zu legen.



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

## CHARAKTERFÄHIGKEITEN



**Morales, Bruce**  
Deine Gegenstände mit Ladung erhalten +1 Ladung bei der Aktivierung (benutze, wenn nötig, 2 Ladungsmarker, um das anzuzeigen).



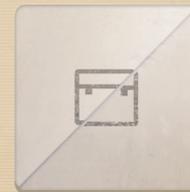
**Ronzoni, Emma**  
Du heilst 1 Wunde zusätzlich, wenn du einen Erste-Hilfe-Kasten benutzt. Am Medizinischen Terminal heilst du alle Crewmitglieder im Raum.



**Zhao, Mei**  
Du benötigst für eine Spezialaktion nur 2 Aktionssteine, ohne eine Konditionsprobe zu absolvieren. Du verlierst keinen Inventarplatz, wenn du die zweite Wunde erleidest.



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



**Bayer, Marcus**  
Du verfügst über einen fünften Inventarplatz.



**Graeser, Andreas**  
Du kannst Einschläge vom Inneren des Schiffs aus reparieren. Gehe dazu in den betroffenen Raum und führe eine Spezialaktion aus (auch mit abgeschaltetem Computer möglich).

## HINDERNISSE



**SPIONAGE:** Lege dieses Hindernis in den gewünschten Raum. Du kannst jederzeit alle Objekte in diesem Raum ansehen. Sobald ein Crewmitglied diesen Raum betritt, oder wenn es sich in der Hindernisphase hier befindet, kannst du dir alle Objekte in seinem Inventar ansehen. Zusätzlich kannst du versuchen, ein Zielplättchen dieses Spielers auszuspionieren. Dazu mischst du das gewünschte Zielplättchen und das X-Zielplättchen verdeckt, ziehst eines davon und siehst es dir geheim an. Dann mischst du beide wieder und gibst sie dem ausspionierten Crewmitglied, das sie wieder korrekt auf/neben die Missionsleiste legt (du hast also eine 50%-Chance an die Information zu gelangen, aber nur du weißt, ob du erfolgreich warst).



**TÜR GESPERRT:** Lege dieses Hindernis in einen Türrahmen, der an den gewünschten Raum grenzt. Niemand kann diese Tür passieren, bis das Hindernis entfernt wird.



**FEUER:** Lege dieses Hindernis in den gewünschten Raum. Alle Crewmitglieder, die sich in der Hindernisphase in diesem Raum befinden oder ihn in der Aktionsphase betreten, müssen eine Konditionsprobe bestehen oder sie erleiden eine Wunde.



**SAUERSTOFFVERLUST:** Lege dieses Hindernis in den gewünschten Raum. Alle Crewmitglieder, die sich in der Hindernisphase in diesem Raum befinden oder ihn in der Aktionsphase betreten, müssen 1 beliebigen ungenutzten Aktionsstein ablegen, wenn sie noch einen haben.



**DUNKELHEIT:** Lege dieses Hindernis in den gewünschten Raum. Alle Aktionen in diesem Raum, auch das Verlassen des Raums, kosten 1 zusätzlichen Aktionsstein. Dieser muss nicht vom selben Aktionsfeld genommen werden. 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. In einem Raum mit abgeschaltetem Computer können die Spezialaktionen „Missionsobjekt einsetzen“, „Hindernis entfernen“ und „Schleuse entsperren“ nicht ausgeführt werden. Ein abgeschaltetes Terminal kann nicht benutzt werden.

## ANOMALIEN



### Schleusen gesperrt:

Lege je einen *Schleuse gesperrt*-Marker auf jede Schleuse. Dieser muss mit einer Spezialaktion entfernt werden, um die Schleuse wieder nutzen zu können.



### Alarm-Terminals abgeschaltet:

Die beiden Alarm-Terminals werden abgeschaltet. Drehe beide Marker auf die rote Seite.



### Schwache Batterien:

Wenn Objekte mit Ladung aktiviert werden, erhalten sie 1 Ladung weniger als gewürfelt.



### Explosionen:

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



### Panik:

Wenn ein Notfall mit dem Symbol dieser Anomalie auftritt, müssen alle Crewmitglieder eine Konditionsprobe bestehen oder eine Wunde erleiden (auch wenn der Notfall durch das Alarm-Terminal abgewendet wurde).



### Gezielter Angriff:

ADELE darf in jeder zukünftigen Notfall-Phase ein Hindernis in einem Raum des Sektors platzieren, dessen Farbe der Notfall anzeigt. ADELE wählt das Hindernis aus ihrer Konsole und zahlt die benötigte Energie.

## TERMINALS



### MEDIZINISCHES TERMINAL

Ein Crewmitglied kann alle eigenen Wunden ODER die eines anderen Crewmitglieds in diesem Raum heilen.



### KOMMANDO-TERMINAL

Die Crew schiebt den *Keine Rückkehr*-Marker ein Feld nach unten, aber nicht unter Runde 1.



### KURIER-TERMINAL

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



### INGENIEUR-TERMINAL

Ein Crewmitglied kann ein Objekt herstellen (*siehe 9.2 Objekte herstellen*).



### REPARATUR-TERMINAL

Ein Crewmitglied kann einen *Ein-schlag*-Marker aus einem beliebigen Raum des Schiffs entfernen.



### ZENTRAL-COMPUTER-TERMINAL

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