

Regeln Grundspiel

- 1) **Wenn sich ein Charakter in der Rettungskapsel befindet und sich entscheidet nicht sofort zu starten, muss er seinen aktuellen Zug passen. Wenn in der Ereignisphase, während der Xeno Ausbreitung, ein Jägertoken gezogen wird, muss der Charakter dann eine Geräuschprobe ablegen?**

Der Charakter wird als im Raum anwesend angesehen und muss deshalb eine Geräuschprobe ablegen.

- 2) **Wie funktioniert das warten in einer Rettungskapsel? Wenn sich ein Spieler dazu entscheidet zu warten, kann er im nächsten Zug die Rettungskapsel starten oder sie verlassen ohne eine Aktion auszugeben?**

Grundsätzlich gilt, wenn ein Spieler wartet, passt er automatisch in seinem aktuellen Zug. Zu Beginn der NÄCHSTEN Runde hat der Spieler drei Optionen:

- In der Rettungskapsel bleiben und weiter warten, damit passt er seinen Zug.
- Die Rettungskapsel starten, das geschieht sofort und damit nimmt der Charakter darin nicht mehr länger am Spiel teil (prüft aber am Spielende die Siegbedingungen)
- Die Rettungskapsel ohne Aktionskosten verlassen, was bedeutet, dass der Charakter auf die entsprechende Evakuierungssektion gestellt wird und noch seine zwei Aktionen ausführen kann.

- 3) **Was passiert, wenn sich in den angrenzenden Räumen keine Xenos befinden, sich in allen Korridoren ein Geräuschmarker befindet und der Spieler während einer Geräuschprobe einen Gefahrenwurf würfelt?**

Wenn es keinen freien Korridor mehr gibt auf dem man ein Geräushtoken platzieren kann, passiert nichts.

- 4) **Wenn ein Charakter aus einem Raum flüchtet in dem sich mehrere Xenos befinden, wie viele davon greifen an?**

Beginnend mit dem größten Xeno wird für jeden eine Angriffskarte gezogen (Königin, Brutbestie, Jäger, Larve).

- 5) **Wenn ein Ereignis besagt "Entferne diese Karte aus dem Spiel", aber nicht alles auf der Karte ausgeführt werden kann, wird die Karte trotzdem aus dem Spiel entfernt?**

Die Karte wird in jedem Fall entfernt. Du hast einfach Glück gehabt.

- 6) **Gibt man ein Jäger Token aus dem Xeno Beutel, welchen man während der Xeno Ausbreitung zieht, sofort wieder in den Beutel oder erst nachdem die Geräuschprobe durchgeführt wurde?**

Das Token geht sofort in den Beutel zurück, so dass es theoretisch möglich ist, dass man das selbe Token sofort wieder für eine Begegnung zieht.

- 7) **Was passiert, wenn sich ein Xeno aus dem Kampf zurückzieht und ihn eine Ereigniskarte in Richtung eines Korridors schickt in dem eine Tür steht?**

Die Tür wird zerstört und der Xeno verbleibt im Raum. Wenn die Xeno Schwäche "Ihre Art der Bewegung" entdeckt ist und der betroffene Xeno ist nicht die Königin oder eine Brutbestie, passiert nichts.

- 8) **Wenn man die Schwere Wunde "Hand" erlitten hat, kostet eine „Schießen“ Aktion auch eine zusätzliche Aktionskarte?**

Nein, „Schießen“ ist eine Basisaktion, keine Gegenstandsaktion.

- 9) **Können sich Xenos in unentdeckte Räume bewegen?**

Ja.

- 10) **Führt die Xeno Schwäche "Feuerverwundbarkeit" dazu, dass für jeden zugefügten Schaden ein zusätzlicher Schaden hinzugefügt wird? Wie viel Schaden erleidet ein Xeno, wenn man zwei "Kreuze" würfelt während man mit dem Flammenwerfer angreift?**

Xenos erleiden einen zusätzlichen Schaden für jeden eingehenden Schaden, also immer "X + 1", in diesem Fall erleidet der Xeno also drei Schaden.

- 11) **Was passiert, wenn ein Charakter von einer Larve angegriffen wird, sich aber bereits eine Larve auf seinem Board befindet?**

Die Larve selbst verschwindet. Der Charakter zieht nur eine Kontaminationskarte.

- 12) **Wenn sich Charaktere in der Schlafkapsel befinden und der Raum später Feuer fängt, erleiden sie dann Schaden?**

Nein, sie werden als nicht mehr im Spiel behandelt. Dort kann ihnen nichts passieren, außer das Schiff wird zerstört, dann sterben sie.

- 13) **Führt das Ereignis "Leck im Kühlsystem" dazu, dass die Selbstzerstörung aktiviert wird wenn sich bereits Charaktere in einer Schlafkapsel befinden?**

Ja, diesem Risiko müssen sich die Charaktere bewusst sein bevor sie sich in die Schlafkapsel begeben.

14) Wenn ein Charakter das Signal sendet, gilt dies auch für die anderen Spieler?

Jeder Charakter hat einen eigenen Platz für einen Marker zum Senden des Signals auf seinem Board. Damit sollte klar sein, dass es sich dann um eine individuelle Aktion handelt. Dies gilt auch für den vollkooperativen Modus, allerdings gilt das Ziel für jeden als erfüllt, auch wenn nur einer der Spieler das Token erhält (ist das Ziel das Signal zu senden auf mehreren Zielkarten vorgegeben, muss es entsprechend der Anzahl von mehreren Charakteren erfüllt werden).

15) Dauert die Schwere Wunde "Bein" bis zum Ende des Spiels an?

Der Effekt dauert an, solange die Wunde nicht verbunden wird.

16) Wenn ein Charakter im kooperativen Modus stirbt, verliert er dann seine Gegenstände und schweren Objekte?

Die schweren Objekte werden fallen gelassen, die Gegenstände (auch die Startwaffe) verbleiben in seinem Inventar.

17) Wenn ein Charakter im kooperativen Modus stirbt, können ihn dann andere Spieler im Labor scannen und ihn dann wiederbeleben?

Ja, die Leiche kann zuerst im Labor untersucht und dann wiederbelebt werden.

18) Wenn man einen Xeno Token abwirft (z. B. wenn ein Xeno stirbt oder einen Token aus dem Beutel), entfernt man diese aus dem Spiel oder fügt man diese zum Vorrat ungenutzter Token hinzu?

Man fügt sie einfach dem Tokenvorrat hinzu. Token stehen immer zur Verfügung, so dass sie dem Beutel hinzugefügt werden können, wenn aus irgendeinem Grund ein weiterer Xeno erscheint oder wenn irgendein Xeno (gleichen Typs) im Wartungskorridor verschwindet.

19) Was passiert, wenn die Selbsterstörung während Runde 5 oder weniger (später) aktiviert wird?

Wenn die Selbsterstörung aktiviert wurde und niemand sie deaktiviert, explodiert das Schiff wenn es den Sprung ausführt (oder das Spiel endet, weil der letzte Spieler gestorben/entkommen ist oder sich im Kälteschlaf befindet).

20) Darf man eine „Unterbrechen“ Karte spielen, nachdem man bereits gepasst hat?

Ja.

21) Dürfen Fehlfunktionsmarker und Feuermarker in unentdeckten Räumen platziert werden?

Fehlfunktionsmarker können nicht in unentdeckte Räume gelegt werden.

Feuermarker dürfen in unentdeckte Räume gelegt werden.

22) Was passiert, wenn man zwei leichte Wunden erleidet, aber bereits zwei erlitten hat?

Man erleidet eine schwere Wunde und legt den Statusmarker auf den Platz für eine leichte Wunde.

23) Charakter-Tod: Wenn ein Charakter stirbt, werden seine schweren Gegenstände fallen gelassen. Was passiert mit den normalen Gegenständen und Objekten?

Sie verschwinden aus dem Spiel. Mit schweren Objekten sind nur die Charakter-Leiche, Xeno-Kadaver oder Xeno-Ei gemeint.

24) Selbsterstörung. Wenn der Marker das erste gelbe Feld erreicht (z.B. Feld Nr. 3), werden die Rettungskapseln automatisch entriegelt. Danach verriegelt sie wieder jemand. Dann erreicht der Marker das nächste gelbe Feld (z.B. Feld Nr. 2). Was passiert dann? Entriegeln sich die Rettungskapseln wieder automatisch oder müssen sie manuell entriegelt werden?

Die einzige Möglichkeit ist sie manuell zu entriegeln.

25) Wenn das Schiff explodiert, sind dann die Ziele die Königin zu töten/das Nest zu zerstören erfüllt?

Ja.

Aktionen

1) Wenn sich mehrere Spieler in einem Raum befinden und ein Spieler eine "Tauschen" Aktion ausführt, wer darf dann mit wem handeln?

Alle Charaktere im Raum dürfen untereinander tauschen, es kann also sein, dass auch Charaktere untereinander tauschen, von denen keiner für die Tauschaktion bezahlt hat.

2) Welcher Aktionstyp ist das Aktivieren eines Aufgabegenstands?

Es handelt sich dabei um eine Basisaktion, die auf der Gegenstandskarte aufgedruckt ist. Die Aktion kann nicht im Kampf genutzt werden.

3) Welche Basisaktionen dürfen im Kampf genutzt werden?

Für Basisaktionen gilt, dass nur "Kämpfen" (Nahkampf oder Schießen) und „Bewegung“ (Flucht) genutzt werden können. Außerdem kann man alle Aktionen und Gegenstände nutzen, die nicht das Zeichen für „nicht im Kampf“ enthalten. Es sind keine Raumaktionen erlaubt, ebenso dürfen keine Aufgabegenstände aktiviert werden.

4) Flucht: Kann ein Charakter mit irgendeiner Bewegungsaktion flüchten (z.B. Vorsichtiges Bewegen)?

Nein, der Spieler kann nur mit einer Basis-Bewegungsaktion (die dann zur Fluchtaktion wird) flüchten, oder mit Hilfe von Aktionskarten/Gegenständen die nicht das „nicht im Kampf“ Symbol zeigen.

5) Wenn man eine "Suchen" Aktion ausführt, mischt man dann die nicht gewählte Karte zurück ins Deck?

Die nicht gewählte Karte wird unter den Deckstapel gelegt.

6) Wenn man die "Deckungsfeuer" Aktionskarte nutzt um sich selbst und einen anderen Charakter in einen anderen Raum zu bewegen, dürfen sich diese in unterschiedliche Räume bewegen? Darf der Soldat die Aktion auf sich selbst anwenden?

Beide Charaktere bewegen sich in den Raum deiner Wahl und du führst eine Geräuschprobe aus. Wenn durch die Geräuschprobe eine Begegnung ausgelöst wird, gilt ein Überraschungsangriff dem Soldaten. Der Soldat darf die Aktion auch auf sich selbst anwenden.

7) Wie genau funktioniert die "Dauerfeuer" Aktionskarte?

Du entfernst alle restlichen Munitionsmarker des Sturmgewehrs, dann führst du eine einzelne „Schießen“ Aktion aus. Du addierst den Schaden aus dem Würfelwurf, die abgeworfenen Munitionsmarker/2 (abgerundet) und den +1 Bonusschaden des Sturmgewehrs.

8) Darf ich mir die Xeno Angriffskarte ansehen, bevor ich die Karte „Nerven aus Stahl“ benutze?

Ja, du kannst vorher überprüfen, ob dich der Angriff trifft.

9) Darf ich die Karte „Nerven aus Stahl“ auch benutzen, wenn jemand anderes im gleichen Raum einen Überraschungsangriff auslöst?

Ja, aber nur du wirst davon profitieren (z.B. wenn die Karte „Raserei“ gezogen wird, nimmt der Soldat keinen Schaden, die anderen Charaktere aber schon)

10) Was passiert, wenn man die Aktion "Vorsichtig Bewegen" oder die Aktionskarte "Kundschaften" nutzt und ein Erkundungsplättchen mit dem Gefahrensymbol aufdeckt?

Du wendest das Ergebnis der "Vorsichtig Bewegen" Aktion an, dieses negiert jedes Ergebnis einer Geräuschprobe (auch Gefahr und Stille). Die Erkundungsplättchen stellen automatische Geräuschproben dar. Gleiches gilt für die Aktion "Kundschaften".

11) Kann man die "Befehl" Aktion dazu nutzen die Flucht Regel auszulösen?

„Befehl“ kann nicht genutzt werden wenn sich der Captain im Kampf befindet. Jedoch kann er (mit dem Funkgerät) einen anderen Charakter zwingen aus einem Kampf zu flüchten (die Fluchtregel wird normal angewendet).

12) Welche Spieler dürfen eine Aktionskarte ziehen, wenn der Captain seine "Motivation" Aktionskarte spielt und dabei ein aktives Funkgerät hat?

Alle Spieler in Räumen mit Computer und alle Spieler im selben Raum wie der Captain.

13) Was passiert, wenn man die "Wartungskorridore" Aktionskarte oder die "Pläne der Wartungskorridore" Gegenstandskarte spielt und ein Erkundungsplättchen mit Türsymbol aufdeckt?

In diesem Fall wird der Effekt ignoriert, da sich nicht feststellen lässt aus welcher Richtung der Charakter gekommen ist.

14) Wenn ein Charakter eine "Suchen" Aktion in einem weißen Raum ausführt, darf er dann Karten aus verschiedenfarbigen Gegenstandsstapeln ziehen?

Wenn in einem weißen Raum gesucht wird (entsprechend dem Beispiel im Regelbuch), zieht man zwei Karten aus EINEM Deck (also zwei Karten aus dem gelben, roten oder grünen Deck, ohne die Farben zu mischen).

15) Darf man eine „Unterbrechen“ Karte spielen um eine Aktion des Xeno-Spielers zu unterbrechen?

Nein, die Karte kann nur gegen Charaktere gespielt werden.

16) Kann ich eine Befehls-Aktion unterbrechen, die der Captain über das Funkgerät gespielt hat?

Du musst dich im selben Raum wie der Charakter der die Aktion spielt befinden um „Unterbrechen“ zu verwenden, deshalb, nein.

Räume

1) Wenn der Raum „Chirurgie“ genutzt wird, behält man dann „Nicht infiziert“-Kontaminationskarten?

Ja, man behält „Nicht infiziert“-Kontaminationskarten.

2) Wenn man aus einem angrenzenden Raum eine Granate/Molotow Cocktail ins Nest wirft, gilt die Geräuschprobe dann für das Nest oder dem Raum in dem der Charakter steht?

In diesem Fall führt man die Geräuschprobe aus dem Raum aus, in dem der Charakter steht.

3) Kann der Wissenschaftler über das Intranet das Labor nutzen um eine Xeno Schwäche zu entdecken, wenn er einen Xeno-Kadaver bei sich trägt?

Der Kadaver muss sich im Labor befinden. Dies gilt auch für jedes andere schwere Objekt.

4) Warum darf ich das analysierte Objekt nicht abwerfen, wenn ich eine Xeno Schwäche entdeckt habe?

Objekte können zum Erreichen einiger Ziele notwendig sein. Man kann sie allerdings ohne Aktionskosten fallen lassen.

5) Explodiert die Nemesis wenn der Zeitmarker im roten Bereich angekommen ist und sich Fehlfunktionsmarker im Cockpit oder den Triebwerken befinden?

Nein. Der Status der Triebwerke hat nichts damit zu tun ob der Raum selbst beschädigt ist. Dasselbe gilt für die Koordinaten. Ein Fehlfunktionsmarker verhindert lediglich das Überprüfen der Koordinaten oder den Triebwerksstatus.

6) Darf man die Raumfunktion des Lagerraums nutzen wenn der Gegenstandszähler bereits bei null angekommen ist?

Ja, der Gegenstandszähler ist wichtig für die Verwendung der Suchaktion. „Suchen“ ist eine Aktionskarte. Diese hat andere Regeln als eine Raumaktion. Wird also im Lagerraum mittels einer „Suchen“-Aktionskarte gesucht, wird der Raum wie jeder andere behandelt. Die Raumaktion kann man so oft man möchte nutzen, solange man die Aktionskosten dafür bezahlt.

7) Stellen die Eier auf dem Xeno Board die Eier im Nest dar? Was ist wenn das Nest brennt?

Ja, die Eier auf dem Xeno Board stellen die Eier im Nest dar. Sie sind so etwas wie die Lebenspunkte des Nests, wenn es also brennt, wird in jeder Xeno Feuerschadenphase eines davon entfernt. Ist die Schwäche „Feuerverwundbarkeit“ entdeckt, sterben zwei Eier pro Runde.

8) Darf man den Raum „Feuerlöschzentrale“ auf einen Raum anwenden, in dem sich ein Charakter und ein Xeno im Kampf befinden? Was passiert, wenn der Xeno sich in einen Korridor mit einer geschlossenen Tür zurückzieht?

Ja, der Raum kann dazu verwendet werden, dass sich Xenos aus dem Kampf zurückziehen. Tür Regeln werden dabei immer beachtet. Zieht sich also ein Xeno in Richtung eines Korridors mit einer verschlossenen Tür zurück, zerstört er die Tür und verbleibt im Raum.

9) Die Sache mit den Eiern im Nest – befinden sich die Eier auf der Xeno Tafel im Nest oder nicht?

Man kann es so sehen: Eier auf der Xeno Tafel sind auf dem Raumboden festgeklebt, deshalb tut man sich schwer diese aufzuheben. Hat man aber mal ein Ei befreit und lässt es im Nest fallen, wird es zum normalen schweren Objekt. Es wird zwar noch als im Raum angesehen, zählt aber nicht mehr zu den Lebenspunkten des Nests.

Gegenstände

1) Rauchgranate: Bedeutet „Jeder andere Charakter in diesem Raum muss 1 Aktionskarte seiner Wahl ablegen.“, dass alle betroffenen Spieler eine ihrer Handkarten auswählen und diese abwerfen?

Ja.

2) Darf das Medikit/Verbände auch auf andere Charaktere angewendet werden?

Ja.

3) Darf ich „Energieladung“ dazu benutzen um eine Waffe eines anderen zu laden?

Nein. In diesem Fall muss die „Energieladung“ gehandelt werden. Der Charakter dem die Waffe gehört kann sie dann in seinem Zug benutzen.

- 4) Wenn man die Gegenstandskarte "Alkohol" einsetzt und die Kontaminationskarte "Infiziert" anzeigt, erhält man dann eine Larve aufs Spielerboard?**

Nein. Hat man eine „Infiziert“ Kontaminationskarte bedeutet das in diesem Fall nur, dass man eine neue Kontaminationskarte zieht.

- 5) Wenn eine Energiewaffe bereits eingesetzt wurde, oder sogar leer ist und man ein „Erweitertes Magazin“ oder einen „Selbstlader“ einsetzt, erhält man damit auch sofort zusätzliche Munition?**

Ja.

- 6) Wenn man den Flammenwerfer herstellt, ist dieser dann voll aufgeladen?**

Ja.

- 7) Betrifft die schwere Wunde „Hand“ den Bewegungsscanner der Aufklärerin?**

Nein, es handelt sich dabei nicht um eine Aktionskarte, sondern um eine einzigartige Reaktionsfähigkeit.

- 8) Wo werden fallengelassene Gegenstände abgelegt?**

Sie wandern in den gleichen Ablagestapel wie benutzte Gegenstände.

- 9) Ich habe Schwierigkeiten bei der Verwendung des(r) Gegengiftes/Chirurgie.**

Wenn du das Gegengift anwendest, scannst du alle möglichen Karten in deinem Besitz. Handkarten, Ablagestapel und Aktionsdeck. Du ENTFERNST alle „Infiziert“ Kontaminationskarten daraus komplett. Dann ziehst du eine Kontaminationskarte und mischt alles wieder (die gerade gezogene Kontaminationskarte, alle Nicht-Infiziert Kontaminationskarten die du gescannt hast und alle Aktionskarten, außer die in deiner Hand), so dass du ein neues Aktionsdeck hast. Dann passt du. Der Unterschied zwischen dem und der Chirurgie ist, dass du alle deine Handkarten abwerfen musst und sie mit allen anderen Karten zusammenmischen musst um ein neues Deck zu erstellen. Außerdem ziehst du keine zusätzliche Kontaminationskarte. Beim Gegengift musst du zwar auch passen, aber du hast noch Karten auf der Hand.

- 10) Darf ich einen Aufgabegenstand in einem Raum mit Fehlfunktionsmarker aktivieren?**

Ja.

AFTERMATH - NACHSPIEL

- 1) **Darf man mit dem „Profitablen Angebot“ die Voraussetzung, dass alle Erkundungsplättchen aufgedeckt sein müssen ignorieren?**

Ja.

- 2) **Darf man mit dem „Profitablen Angebot“ den Alarm Status am Ende des Spiels ignorieren?**

Ja.

- 3) **Gibt es irgendwelche Regeln, wenn man den Epilog spielen möchte, ohne vorher ein reguläres Spiel gespielt zu haben?**

Solche Regeln gibt es nicht, aber du kannst jederzeit eigene Enden zu deinen Spielen schreiben und diese dann als Vorbereitung auf den Epilog nutzen.

- 4) **Okulus-Drone: Darf ich mir das Inventar des ausgekundschafteten Spielers anschauen? Darf ich mir dessen Karten anschauen, wenn sie in einem Raum suchen?**

Dieser Gegenstand funktioniert mit allen geheimen Überprüfungen die das Spielbrett betreffen. Überprüfung der Triebwerke, unentdeckte Räume/Erkundungsplättchen. Es ist nicht erlaubt sich das Inventar anzusehen oder das Ergebnis einer Suchaktion.

- 5) **Ausschlüpfen-Ereignis: Erscheinen Larven in Räumen in denen ein Charakter bereits ein Ei bei sich trägt?**

Nein.

- 6) **Anpassungsfähigkeit-Ereignis: Zählt die abgeworfene Schwäche immer noch zu Zielen (Extreme Feldbiologie/Ab Ovo/Nekropsie)?**

Nein. Diese Ziele werden schwerer, manche sogar unmöglich zu erfüllen sein.

- 7) **Zeremonie der Königin-Ereignis: Platziere ich eine Königin aufs Spielbrett, wenn diese bereits vorher getötet wurde?**

Nein. Ist die Königin einmal tot, kommt sie unter keinen Umständen zurück ins Spiel.

- 8) **Kopfgeldjäger: „Aggro-Steuerung“ scheint nutzlos zu sein, denn die „Los, Mädchen!“ Aktion kann nicht im Kampf genutzt werden.**

Es ist möglich die Eigenschaftskarte zu nutzen, um die „Aggro-Steuerung“ Fähigkeit zu aktivieren.

- 9) **Kopfgeldjäger: Laika Eigenschaft: Wie oft kann ich sie anwenden?**

Wie auf der Karte angegeben, kann Laika mittels der Eigenschaft nur direkt vor dem ersten Zug, einmal pro Spielrunde (bestehend aus Spieler und Ereignisphase) bewegt werden.

- 10) **Kopfgeldjäger: Laika: Verhindert der Hund, dass andere Charaktere eine Geräuschprobe machen müssen, wenn sie den Raum betreten in dem er sich befindet?**

Ja. Laika zählt als Charakter in dem Raum.

- 11) **Kopfgeldjäger: Kann Laika verschleimt werden?**

Nein.

- 12) **Ärztin: Feldarznei/Sanitäterin. Welche Karte ziehe ich, wenn ich in einem grünen Raum bin?**

Eine Aktionskarte aus deinem Aktionskartendeck.

- 13) **Ärztin: Die „Nothilfe“ Karte lässt die Ärztin als deutlich zu stark erscheinen, da sie so viele Karten ziehen kann.**

Denke daran, dass man IMMER einen Munitionsmarker von der Nadelpistole ablegen muss, egal welchen Teil der „Nothilfe“ Karte man nutzt.

- 14) **CEO: Kann ich den Medibot in der Waffenkammer aufladen?**

Nein, da der Bot keine Waffe ist.

- 15) **Sträfling: Von wem und wo können die Handschellenschlüssel genutzt werden?**

Grundsätzlich von jedem und überall. Es gibt keine Reichweitenbegrenzung, der Gegenstand kann genauso gut mit dem Sträfling gehandelt werden, der diese dann auf sich selbst anwendet.

- 16) **Darf ich die Alarmzentrale auf einen unentdeckten Raum anwenden?**

Ja. Die Regeln des Grundspiels erlauben, dass sich Xenos in unentdeckte Räume bewegen dürfen.

CARNOMORPHS - KARNOMORPH

- 1) **Wenn ein Verschlinger einen Charakter angreift, der bereits eine Mutationskarte hat, wird der Verschlinger nach dem Angriff entfernt und ein Schlurfer Token dem Beutel hinzugefügt?**

Ja.

- 2) **Was passiert mit dem leeren Token, nachdem es während einer Begegnung aus dem Beutel gezogen wurde?**

Es geht sofort wieder zurück in den Beutel.

- 3) **Die Regeln bei der Xeno-Ausbreitung besagen, dass nachdem alles andere ausgeführt wurde, das leere Token zurück in den Beutel gelegt wird, während die Hilfe Karte das genaue Gegenteil besagt. Was stimmt nun?**

Die Version auf der Hilfe Karte ist korrekt. Das leere Token muss vor der Geräuschprobe wieder im Beutel sein.

- 4) **Gilt der Effekt einer Adaptionkarte für alle Karnomorphe oder nur für den jeweilig passenden Typ auf dem Spielbrett?**

Der Effekt gilt für alle Karnomorph Typen.

- 5) **Was passiert wenn die „Wendig“ Adaption aktiv ist und ich mit dem Flammenwerfer/Prototyp Schrotflinte angreife und ein Kriecher Symbol würfle?**

Du verfehlst, da die Adaptionregel Vorrang hat.

- 6) **Mimikry-Mutation: Was passiert bei der „Nicht infiziert“ Version, wenn niemand weiter mit im Raum ist? Wird der Charakter trotzdem angegriffen?**

Ja.

VOIDSEEDERS - HIRNGESPENSTER

- 1) **Beschreibung Überraschungsangriff: Der Effekt, der auf Seite 5 des Regelbuchs beschrieben ist, unterscheidet sich von der Beschreibung der Regelzusammenfassung. Welche Version ist korrekt?**

Die Regel auf Seite 5 des Regelbuches ist korrekt, der Spieler erhält eine Kontaminationskarte und handelt eine Panikkarte ab.

- 2) **Was passiert wenn Laika eine Hirngespens-Begegnung auslöst?**

Der Hund wird sofort zurückgerufen, wie bei einer normalen Begegnung. Das erschienene Hirngespens hat den Wert entsprechend des Wahnsinns des Kopfgeldjägers. Ein Überraschungsangriff findet nicht statt.

- 3) **Was passiert wenn Laika eine Hirngespens-Begegnung auslöst und einen Charakter Wahnsinn Token zieht?**

Es werden Geräuschmarker in alle angrenzenden Korridore zu Laika gelegt. Die Panikkarte jedoch wird durch den Kopfgeldjäger abgehandelt. Laika verbleibt im Raum.

- 4) **Wenn ein Versteck entdeckt wird, müssen sich die Spieler dann für eines ihrer Ziele entscheiden?**

Wie im Fall wenn das Nest entdeckt wird bevor es eine erste Begegnung gab – nein.

- 5) **Rettungskapsel/Schlafkapsel betreten: Verhindert das Abhandeln einer Begegnung mit einer Panikkarte einen Charakter diese Aktionen auszuführen?**

Wenn die Panikkarte den Charakter nicht umbringt oder ihn dazu zwingt den Raum zu verlassen, werden diese Aktionen nicht unterbrochen.

- 6) **Gibt es eine Möglichkeit, dass ein Versteck einem Charakter Schaden zufügt?**

Außer bei den Geräuschproben nein. Wenn ein Charakter bei einem Nahkampfangriff verfehlt, erhält er wie sonst auch eine Schwere Wunde. Aus einem Raum mit einem Versteck flüchten, löst jedoch keinerlei Angriff aus. Das gleiche gilt für die Hirngespens-Attacke. Das gleiche gilt für die Hirngespens-Attacke – das Versteck greift in keiner Weise an.

- 7) **Verwenden der Geschütz-Erkundungsplättchen mit der Hirngespens-Erweiterung.**

Du kannst drei Erkundungsplättchen ganz normal hinzufügen und auf alle Räume legen. Wenn du jedoch alle entdeckst und noch kein Versteck vorhanden ist, tausche die letzten unentdeckten Erkundungsplättchen gegen Versteckplättchen aus und zwar in dem Moment in dem du sie entdeckst (hast du z.B. bereits ein Versteck entdeckt und es gibt noch zwei Räume zu erkunden und das nächste Erkundungsplättchen ist kein Versteck, musst du es gegen ein Versteckplättchen tauschen).

- 8) **Kann ich die Schwere Wunde „Verbrennung“ in einem Hirngespens-Spiel verwenden?**

Technisch gesehen ja, wenn du das Spiel ein bisschen leichter machen möchtest. Sie zählen jedoch nur gegen das Schwere Wunden Limit, haben aber sonst keinen aktiven Effekt, da die Hirngespens keine Schleim Marker nutzen.