



SPIELANLEITUNG

NEMESIS

HIRNGESPENSTER

SPIEL & ERWEITERUNG VON
ADAM KWAPIŃSKI



rebel

SPIELMATERIAL

- 2 **SPIELMATERIAL**
- 3 **AUFBAU**
- 4 **EINFÜHRUNG**
- 4 **HIRNGESPENSTER**
WAHNSINN
VERSTECKE
- 5 **HIRNGESPENSTER-REGELN**
BEGEGNUNGEN
- 6 **EREIGNISPHASE**
ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF
- 8 **REGELZUSAMMENFASSUNG**



1 Hirngespensst-Tafel



17 Hirngespensst-Plättchen
(1 leer, 16 Hirngespensst)



7 Wahnsinnsplättchen



3 Versteck-Erkundungsplättchen



20 Hirngespensst-Angriffskarten



20 Hirngespensst-Ereigniskarten



20 Panikkarten



8 Hirngespensst-Schwächen



5 Hirngespensst-Übersichtskarten

FIGUREN:



3 Verstecke



6 Schleicher



4 Flüsterer



1 Verfolger



1 Sinnesräuber

HIRNGESPENST-SYMBOLE:



SCHLEICHER



FLÜSTERER



VERFOLGER



SINNESRÄUBER

Hinweis: In der Hirngespensst-Erweiterung gibt es keine Larven!

CREDITS

AUTOR: Adam Kwapiński

ERWEITERUNG: Adam Kwapiński

ENTWICKLUNG & TESTS: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Jan Truchanowicz, Michał Lach

ANLEITUNG: Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz

ILLUSTRATION: Bożena Chądzyńska, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Andrzej Pótoranos, Anna Myrcha

GRAFIKDESIGN: Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos, Michał Oracz, Jędrzej Cieślak

3D-MODELLE: Jakub Ziółkowski, Mateusz Modzelewski

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Marcin Świerkot

DANK AN:

Besonderer Dank an Ken Cunningham und Jordan Luminals.
Besonderer Dank an alle Kickstarter-Backer, die geholfen haben,
dieses Spiel Realität werden zu lassen.

Vielen Dank an alle Leute, die bei den Blindtests in ArBar mitgemacht
und das Spiel über den Tabletop Simulator gespielt haben.

Tester: Paweł Czochara, Michał Misztal, Martyna Machnica,
Mateusz Gospodarczyk; alle, die bei den Blindtests in ArBar mitgemacht
und das Spiel über den Tabletop Simulator gespielt haben

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG: Tristan Herzogenrath-Amelung (arborTranslations)

LEKTORAT: Tristan Herzogenrath-Amelung, Peer Lagerpusch
und die Nemesis-Community

HIRNGESPENSTER

EINFÜHRUNG

Jedes Raumschiff hat seine eigene Stimme. Eine Melodie aus Maschinen und Systemen, welche die Crew im Lauf einer langen Reise nach und nach auswendig lernt. Das Problem ist nur, dass sich unser Schiff seit der letzten Mission FALSCH anhört. Irgendetwas stimmt nicht ... es spricht mit uns in verzerrten Tönen, in kaum hörbarem Gemurmel. Unheimliches Geflüster, das aus keiner Maschine stammen kann. Fast so, als ob die dunklen Korridore und weiten Hallen SINGEN.

Ein paar von uns haben versucht, den Ursprung dieser Störungen zu finden, aber wir waren immer zu spät. Verfolgt von dieser ständigen Unsicherheit fingen wir bald an, den Verstand zu verlieren. Unser Techniker ritzte sich Wörter in sein Fleisch. Seine Antwort war einfach: „Unglaubliche Geheimnisse müssen in Blut geschrieben werden.“ Dann ging unsere Navigatorin ohne Anzug auf einen Außenbordeinsatz. Als wir sie reinzogen, war auf ihrem erfrorenen und zerrissenen Gesicht ein Lächeln, das ich nie vergessen werde.

Es kam schlimmer. Geräusche wurden zu Stimmen, die uns blutrünstige Horrorgeschichten erzählten. Sie rennen nicht mehr vor uns weg. Stattdessen scheuchen sie uns zu irgendeinem dunklen Zweck durch das Schiff. Ich muss sie **VERSTEHEN**, bevor es zu spät ist. Meine Hand greift langsam zur Pistole, als ich hinter meinen letzten beiden Crewmitgliedern stehe. In ihren Köpfen sehe ich unheilvolle Geheimnisse umherschweben. Zwei Löcher wären genug, sie zu befreien ...

Hirngespenster sind unheimliche Kreaturen, weil sie nicht wirklich existieren. Nur die Verstecke, das Nest und der wachsame Sinnesräuber haben eine physische Präsenz. Dazu kommt, dass der Sinnesräuber von den Verstecken beschützt wird; sie müssen zerstört werden, bevor er angegriffen werden kann. Halluzinationen und Wahnsinn lassen dich manchmal irrational handeln. Du musst dich um deinen Geisteszustand kümmern, um dich vor solchen Effekten zu schützen.

WAHSINN

In der *Hirngespenster*-Erweiterung können Charaktere **wahnsinnig** werden - dies wird durch das Vorrücken eines **Statusmarkers** auf dem **Wahnsinnsfeld** dargestellt. Die Spieler werden zu bestimmten Zeitpunkten auch **Panikkarten** spielen.



WAHSINNSGRAD UND GEISTESZUSTANDSKARTE

Dieser Pfad markiert den Wahnsinnsgrad des jeweiligen Spielers. Bei Begegnungen bestimmt der Wahnsinnsgrad des Spielers, der die Begegnung ausgelöst hat, welcher Hirngespenster-Typ erscheint.

Ändert sich der Wahnsinnsgrad, folgt der Marker den Pfeilen; sobald ein Charakter den dritten Grad erreicht hat, gibt es also kein zurück mehr.

Der Wahnsinnsgrad kann nie höher als 5 sein: muss ein Spieler, der bereits den fünften Grad erreicht hat, den Wahnsinnsgrad erneut erhöhen, stirbt er sofort.

Beim Spiel mit der *Hirngespenster*-Erweiterung werden keine Xeno-Figuren auf die Charaktertafeln der Spieler gestellt. Es wird auch kein Statusmarker auf das Schleimfeld gelegt.



WAHSINNSPLÄTTCHEN

Diese Plättchen stellen die Gefahr dar, dass Charaktere wahnsinnig werden. Fügt beim Spielaufbau dem Xeno-Beutel für jeden Spieler, der an der Partie teilnimmt, 1 Wahnsinnsplättchen in der passenden Spielerfarbe hinzu.



Wahnsinn-Symbol

PANIKKARTEN

Panikkarten stellen Situationen dar, in denen ein Charakter die Kontrolle über sich selbst verlieren kann.

Wird ein Spieler aufgefordert, eine Panikkarte abzuhandeln, zieht er die oberste Karte vom Panikstapel. Dann vergleicht er den auf der Karte aufgedruckten Wahnsinnsgrad (der Wert neben dem Wahnsinn-Symbol) mit dem Wahnsinnsgrad seines Charakters.

Ist der Wahnsinnsgrad des Charakters geringer als der Wert auf der Panikkarte - oder wenn der Wahnsinnsgrad hoch genug ist, um den Effekt der Karte auszulösen, dieser aber nicht ausgeführt werden kann - erhöht der Charakter seinen Wahnsinnsgrad um 1.

Andernfalls führt der Spieler den Effekt der gezogenen Karte aus.

Ist ein Charakter kurz davor, den Effekt einer Panikkarte auszuführen, kann jeder andere Charakter im gleichen Raum „Unterbrechen“ spielen, um den Effekt aufzuheben. In diesem Fall erhöht der Spieler, der die Panikkarte gezogen hat, nicht seinen Wahnsinnsgrad.

VERSTECKE



Die Verstecke sind der Hauptgrund, weshalb die Charaktere in der *Hirngespenster*-Erweiterung halluzinieren. Verstecke sind den Hirngespestern sehr ähnlich, trotz ihrer physischen Dimension. Verstecke kommen durch Erkundungsplättchen ins Spiel.

Für den Zweck von Aktionen (etwa der „Granate“) gelten Verstecke als Xenos.



VERSTECK-ERKUNDUNGSPLÄTTCHEN

Führe für diese Bewegung keine Geräuschprobe aus. Platziere eine Versteck-Figur in diesem Raum.

Charaktere in Räumen mit Verstecken gelten als im Kampf befindlich.

VERSTECKEFFEKT

Wie bei Feuermarkern tritt der Effekt der Verstecke am Ende jedes Zuges ein: jedes Mal, wenn ein Charakter seinen Zug in einem Raum mit Versteck beendet, führt er eine Geräuschprobe aus.

Dies ist die einzige Möglichkeit, im Kampf eine Geräuschprobe auszuführen!

VERSTECK-BEWEGUNG

Verstecke können sich nicht bewegen, auch nicht durch Ereigniskarten, einen Rückzug oder den „Gefahr“-Effekt.

SCHADEN UND TOD

Um ein Versteck mit der Aktion „Schießen“ oder im Nahkampf zu treffen, muss ein Spieler mindestens **1** würfeln.

Erleidet ein Versteck Schaden, zieht 2 Hirngespenster-Angriffskarten und vergleicht die Gesamtzahl an Schaden mit der höchsten Nummer in den Blutsymbolen der beiden Karten.

Ist die Zahl im Blutsymbol **kleiner oder gleich** der Anzahl an Schaden, ist das Versteck zerstört.

Zeigt eine der gezogenen Karten ein Rückzugssymbol, ist das Versteck nicht zerstört, unabhängig von der Zahl im Blutsymbol.

Verstecke können auch durch die Raumaktion der Luftschleusensteuerung zerstört werden.

VERSTECKE ZERSTÖREN

Ein zerstörtes Versteck hinterlässt einen Xeno-Kadaver.

Legt das Versteck auf eines der „Zerstörte Verstecke“-Felder auf der Hirngespenster-Tafel.

Sobald sich auf allen drei Feldern zerstörte Verstecke befinden, gilt der Sinnesräuber als getötet. Von nun an gilt eine Bedingung des Ziels „Die Große Jagd“ als erfüllt.

HIRNGESPENSTER-REGELN

SCHADEN UND TOD

Die *Hirngespenster*-Erweiterung enthält einige Änderungen bezüglich der Xeno-Lebenspunkte. Jeder Hirngespenster-Typ hat seinen eigenen Schadenseffekt.

SCHLEICHER: Zieht 2 Hirngespenster-Angriffskarten und wählt die kleinere Zahl, um den Schadenseffekt zu überprüfen. Zeigt eine der Karten ein Rückzugssymbol, zieht sich der Xeno zurück.

FLÜSTERER: Zieht 1 Hirngespenster-Angriffskarte und überprüft den Schadenseffekt.

VERFOLGER: Zieht 2 Hirngespenster-Angriffskarten und wählt die größere Zahl, um den Schadenseffekt zu überprüfen. Zeigt eine der Karten ein Rückzugssymbol, zieht sich der Verfolger zurück.

SINNESRÄUBER: Der Sinnesräuber kann nicht mit normalen Methoden besiegt werden. Er erhält niemals Schadensmarker - der einzige Weg, ihn zu töten, liegt in der Zerstörung aller sich im Spiel befindlichen Verstecke.

Soll der Sinnesräuber Schaden erleiden, zieht 1 Hirngespenster-Angriffskarte. Ignoriert das Blutsymbol, aber der Sinnesräuber zieht sich bei einem Rückzugssymbol zurück.

Sobald die Spieler das dritte Versteck zerstört haben, wird der Sinnesräuber sofort vom Spielplan entfernt.

WICHTIG - Hirngespenster können nicht sterben und hinterlassen keine Xeno-Kadaver.

Wird ein Hirngespenster besiegt, entfernt seine Figur und fügt dem Xeno-Beutel ein zufälliges Hirngespenster-Plättchen hinzu.

HIRNGESPENSTER-BEWEGUNG

Hirngespenster ignorieren bei ihrer Bewegung geschlossene Türen.

Bewegt ihr ein Hirngespenster, gelten alle geschlossenen Türen in allen Korridoren auf seinem Pfad als offen.



BEGEGNUNGEN

Um eine Begegnung abzuhandeln, folgt diesen Schritten:

1) Entfernt alle Geräuschmarker aus allen Korridoren, die mit diesem Raum verbunden sind (auch aus Wartungskorridoren, falls sich im Raum ein Eingang befindet).

2) Zieht 1 Hirngespenster-Plättchen aus dem Xeno-Beutel. Der Effekt der Begegnung hängt vom gezogenen Plättchen ab:



HIRNGESPENSTER-PLÄTTCHEN

A) Überprüft den Wahnsinnsgrad des Charakters, der die Begegnung ausgelöst hat.

Entsprechend dem Symbol auf der Geisteszustandskarte wird in dem Raum die passende Hirngespenster-Figur platziert.

B) Ist die Anzahl der Handkarten des Spielers kleiner als die Zahl auf dem Hirngespenster-Plättchen, findet ein Überraschungsangriff statt.

C) Legt das gezogene Hirngespenster-Plättchen beiseite.

Die Xeno-Plättchen dieser Erweiterung zeigen keine Hirngespenster-Symbole. Wie grauhaft die schrecklichen Alpträume der Charaktere sind, hängt davon ab, wie weit sie bereits dem Wahnsinn verfallen sind.

Sollten keine Figuren des benötigten Typs vorhanden sein, wenn durch einen Effekt oder eine Begegnung ein Hirngespenster platziert werden soll, platziert ein Hirngespenster des nächstkleineren Typs.

Beispiel: Löst ihr eine Begegnung mit einem Verfolger aus und ist keine Verfolger-Figur mehr vorhanden, platziert einen Flüsterer.

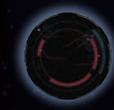


WAHNSINNSPLÄTTCHEN

A) Legt einen Geräuschmarker in jeden Korridor, der mit dem Raum verbunden ist, in dem die Begegnung stattgefunden hat.

B) Der Spieler des Charakters, der die Begegnung ausgelöst hat, handelt eine Panikkarte ab. Hierbei spielt die Farbe des Plättchens keine Rolle!

C) Legt das Wahnsinnsplättchen zurück in den Beutel.



LEERES PLÄTTCHEN

A) Legt einen Geräuschmarker in jeden Korridor, der mit dem Raum verbunden ist, in dem die Begegnung stattgefunden hat.

B) Legt das leere Plättchen zurück in den Beutel.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

In der *Hirngespenster*-Erweiterung haben alle Hirngespenster-Typen den gleichen Überraschungsangriff.

Ist ein Charakter das Ziel eines Überraschungsangriffs von einem Hirngespenster, erhält er 1 Kontaminationskarte und handelt 1 Panikkarte ab (anstatt eine Xeno-Angriffskarte zu ziehen).

EINEN RAUM MIT EINEM HIRNGESPENST BETRETEN

Wenn ein Charakter einen Raum betritt, in dem sich ein Hirngespenster befindet, findet keine Begegnung statt. Stattdessen befinden sich der Charakter und das Hirngespenster ab sofort im Kampf.



EREIGNISPHASE

Führt in der Ereignisphase folgende Schritte durch:

4: ZEITMARKER VORRÜCKEN

Rückt den Marker auf der Zeitleiste um 1 Feld vor.

Falls die Selbsterstörungssequenz aktiv ist, rückt ebenfalls den Marker auf der Selbsterstörungsleiste um 1 Feld vor.

5: HIRNGESPENST-ANGRIFF

Jedes Hirngespens, das mit einem Charakter im Kampf ist, greift an.

6: XENO-FEUSCHADEN AUSWERTEN

Jedes Hirngespens und jedes Versteck in einem Raum mit Feuermarker erleidet 1 Schaden.

7: EREIGNISKARTE ZIEHEN UND ABHANDELN

Zieht eine Ereigniskarte und handelt sie ab.

8: NEUER SCHRITT – GEISTERN

1) Findet alle Räume, in denen sich ein Hirngespens befindet, das nicht im Kampf ist, und in deren benachbarten Räumen sich kein Charakter befindet (ignoriert dabei geschlossene Türen).

2) Legt einen Geräuschmarker in jeden Korridor, der mit einem solchen Raum verbunden ist (außer in jene, die schon einen haben).

3) Entfernt alle Hirngespens aus diesen Räumen und fügt dem Xeno-Beutel für jedes so entfernte Hirngespens 1 zufälliges Hirngespens-Plättchen hinzu.

Sobald sie das Blickfeld der Charaktere verlassen, schwinden die Alpträume. Aber sie geistern weiterhin umher.

9: XENO-AUSBREITUNG

Zieht 1 Hirngespens-Plättchen aus dem Xeno-Beutel.

Handelt je nach gezogenem Plättchen einen dieser Effekte ab:



HIRNGESPENST:

Legt das Hirngespens-Plättchen zurück in den Beutel.

In Reihenfolge führt jeder Charakter, der nicht im Kampf mit einem Hirngespens oder einem Versteck ist, eine Geräuschprobe aus.



WAHNSINNSPLÄTTCHEN:

Ist der Charakter der gezogenen Farbe bereits tot, im Kälteschlaf oder in einer Rettungskapsel, entfernt das Plättchen aus dem Beutel und zieht ein neues Plättchen.

Andernfalls handelt der Charakter der gezogenen Farbe eine Panikkarte ab.

Legt das Wahnsinnsplättchen zurück in den Beutel.



LEER:

Fügt dem Beutel 1 zufälliges Hirngespens-Plättchen hinzu. Falls keines mehr im Vorrat ist, passiert nichts.

Legt das leere Plättchen zurück in den Beutel.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Aufgrund der ungewöhnlichen Natur der Hirngespens gibt es in dieser Erweiterung einige Regeländerungen.

SCHLEIM

In der *Hirngespens*-Erweiterung gibt es keinen Schleim, daher können alle Regeln zu Schleimmarkern ignoriert werden.

AUSRUHEN

Mit der Ausruhen-Aktion und der Raumaktion der Kantine und des Duschraums kann ein Spieler seinen Wahnsinnsgrad um 1 reduzieren und/oder Kontaminationskarten auf seiner Hand scannen.

Beachtet, dass der Wahnsinnsgrad nicht immer reduziert werden kann!

Ist eine gescannte Karte INFIZIERT, steigt der Wahnsinnsgrad des Charakters auf das höchste (fünfte) Feld, unabhängig davon, ob der Spieler seinen Wahnsinnsgrad durch Ausruhen oder die Raumaktion des Duschraums oder der Kantine reduziert hat.

Ist der Charakter bereits auf dem fünften Feld der Geisteszustandskarte, wenn er eine INFIZIERT-Karte findet, passiert nichts (er kann seinen Wahnsinnsgrad trotzdem nicht reduzieren).

UNTERBRECHEN

In der *Hirngespens*-Erweiterung haben Unterbrechen-Aktionskarten einen zusätzlichen Effekt: führt ein Charakter den Effekt einer Panikkarte aus, kann ein Charakter im gleichen Raum eine Unterbrechen-Karte spielen, um den Effekt aufzuheben.

DUSCHRAUM

In der *Hirngespens*-Erweiterung gibt es keinen Schleim, daher können alle Regeln zu Schleimmarkern ignoriert werden.

Mit der Raumaktion des Duschraums kann ein Spieler seinen Wahnsinnsgrad reduzieren und/oder Kontaminationskarten auf seiner Hand scannen (siehe „Ausruhen“).

KANTINE

Mit der Raumaktion der Kantine kann ein Spieler 1 Leichte Wunde heilen und seinen Wahnsinnsgrad reduzieren und/oder Kontaminationskarten auf seiner Hand scannen (siehe „Ausruhen“).

CHIRURGIE

Mit der Raumaktion der Chirurgie kann ein Charakter seinen Wahnsinnsgrad auf das dritte Feld reduzieren, anstatt eine Larve von seiner Charaktertafel zu entfernen.

Alle übrigen Regeln zur Chirurgie folgen denen des Basisspiels.

LABOR

Die *Hirngespens*-Erweiterung enthält einen eigenen Hirngespens-Schwächestapel und Schwächen werden etwas anders entdeckt als im Basisspiel.

Anstatt einer Leiche können Spieler nun den Wahnsinnsgrad eines Charakters analysieren. Dafür muss sich mindestens 1 lebendiger Charakter mit einem Wahnsinnsgrad von mindestens 3 im Labor befinden.

Alle übrigen Regeln zum Labor folgen denen des Basisspiels.

Beachtet, dass es in der Hirngespens-Erweiterung nur einen Weg gibt, an einen Xeno-Kadaver zu gelangen: Verstecke zerstören.

GEGENMITTEL

Mit der Aktion der Gegenmittel-Karte kann ein Charakter seinen Wahnsinnsgrad auf das dritte Feld reduzieren, anstatt eine Larve von seiner Charaktertafel zu entfernen.

Alle übrigen Regeln zum Gegenmittel folgen denen des Basisspiels.

KLEIDUNG

In der *Hirngespens*-Erweiterung gibt es keinen Schleim, daher können alle Regeln zu Schleimmarkern ignoriert werden.

Charaktere können aber weiterhin Kleidung benutzen, um ihre Schwere Wunden zu verbinden.

KONTAMINATIONS-KARTEN

Scannt ein Spieler eine seiner Kontaminationskarten mit der Ausruhen-Aktion oder der Raumaktion der Kantine oder des Duschraums, steigt der Wahnsinnsgrad seines Charakters auf das fünfte Feld, wenn die Karte INFIZIERT ist.

Alle übrigen Regeln zu Kontaminationskarten folgen denen des Basisspiels.

KONTAMINATION ÜBERPRÜFEN

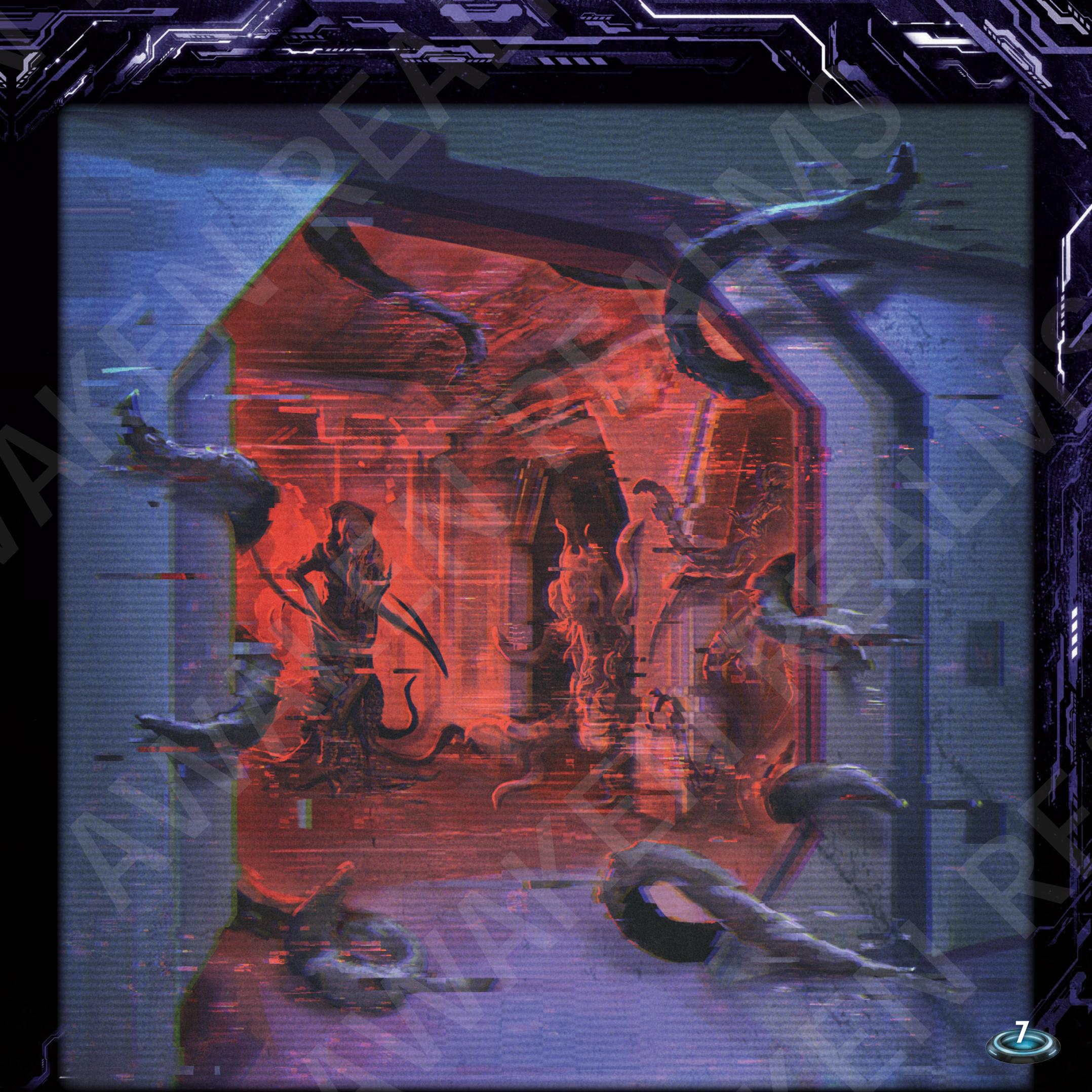
Jeder noch lebende Charakter überprüft seinen Aktionsstapel, seine Handkarten und seinen Ablagestapel.

1) Für jede Kontaminationskarte erhöht er seinen Wahnsinnsgrad um 1. In diesem Schritt kann der Wahnsinnsgrad nicht höher sein als 5 (und der Charakter kann nicht sterben).

2) Jeder Spieler, dessen Charakter einen Wahnsinnsgrad von 5 hat, mischt alle seine Karten zu einem neuen Aktionsstapel und zieht 4 Karten von diesem Stapel. Falls mindestens 1 davon eine Kontaminationskarte ist (egal ob „infiziert“ oder nicht), stirbt der Charakter.

Charaktere mit einem Wahnsinnsgrad von 5 überspringen Schritt 1 und führen direkt Schritt 2 aus.





REGELZUSAMMENFASSUNG

WAHNSINN

Wird ein Charakter mit einem Wahnsinnswert von 5 aufgefordert, seinen Wahnsinnswert zu erhöhen, stirbt er sofort.

PANIKKARTEN

Ist der Wahnsinnswert eines Charakters geringer als der Wert auf der Panikkarte - oder wenn der Effekt der Karte nicht ausgeführt werden kann - erhöht der Charakter seinen Wahnsinnswert.

Andernfalls wird der Effekt der Karte ausgeführt.

Die Effekte von Panikkarten können von anderen Spielern unterbrochen werden!

VERSTECKE

Charaktere in Räumen mit Verstecken gelten als im Kampf befindlich.

Jedes Mal, wenn ein Charakter seinen Zug in einem Raum mit Versteck beendet, führt er eine Geräuschprobe aus (auch im Kampf).

Ein zerstörtes Versteck hinterlässt einen Xenokadaver.

Legt das Versteck auf eines der „Zerstörte Verstecke“-Felder auf der Hirngespens-Tafel.

Sind alle Verstecke zerstört, ist der Sinnesräuber besiegt und kann nicht mehr in der Partie erscheinen.

SCHADEN UND TOD

SCHLEICHER – Zieht 2 Hirngespens-Angriffskarten und wählt die kleinere Zahl, um den Schadenseffekt zu überprüfen.

FLÜSTERER – Zieht 1 Hirngespens-Angriffskarte und überprüft den Schadenseffekt.

VERFOLGER – Zieht 2 Hirngespens-Angriffskarten und wählt die größere Zahl, um den Schadenseffekt zu überprüfen.

SINNESRÄUBER – Der Sinnesräuber kann keinen Schaden erleiden, aber er kann sich zurückziehen. Um ihn zu besiegen, müssen alle Verstecke zerstört werden. In diesem Fall wird die Sinnesräuber-Figur sofort vom Spielplan entfernt.

VERSTECK – Zieht 2 Hirngespens-Angriffskarten und wählt die größere Zahl, um den Schadenseffekt zu überprüfen. Zeigt eine der Karten ein Rückzugssymbol, ist das Versteck nicht zerstört.

BEGEGNUNGEN

1) Entfernt alle Geräuschmarker aus allen Korridoren, die mit diesem Raum verbunden sind.

2) Zieht 1 Hirngespens-Plättchen aus dem Xenobeutel.

Der Effekt der Begegnung hängt vom gezogenen Plättchen ab:



HIRNGESPENST:

A) Überprüft den Wahnsinnswert des Charakters, der die Begegnung ausgelöst hat. Entsprechend dem Symbol auf der Geisteszustandskarte wird das passende Hirngespens platziert.

B) Ist die Anzahl der Handkarten des Spielers kleiner als die Zahl auf dem Plättchen, findet ein Überraschungsangriff statt.

C) Legt das gezogene Hirngespens-Plättchen beiseite.



WAHNSINNSPLÄTTCHEN:

A) Legt einen Geräuschmarker in jeden Korridor, der mit dem Raum verbunden ist, in dem die Begegnung stattgefunden hat.

B) Der Charakter, der die Begegnung ausgelöst hat, handelt eine Panikkarte ab. Die Farbe des Plättchens spielt hierbei keine Rolle!

C) Legt das Wahnsinnsplättchen zurück in den Beutel.



LEER:

1) Legt einen Geräuschmarker in jeden Korridor, der mit dem Raum verbunden ist, in dem die Begegnung stattgefunden hat.

2) Legt das leere Plättchen zurück in den Beutel.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Der Charakter erhält 1 Kontaminationskarte und handelt 1 Panikkarte ab.

XENO-AUSBREITUNG

Zieht 1 Hirngespens-Plättchen aus dem Xenobeutel.

Handelt je nach gezogenem Plättchen einen dieser Effekte ab:



HIRNGESPENST:

A) Legt das Hirngespens-Plättchen zurück in den Beutel.

B) In Reihenfolge führt jeder Charakter, der nicht im Kampf mit einem Hirngespens oder einem Versteck ist, eine Geräuschprobe aus.



WAHNSINNSPLÄTTCHEN:

A) Der Charakter der gezogenen Farbe handelt eine Panikkarte ab.

B) Legt das Wahnsinnsplättchen zurück in den Beutel.



LEER:

A) Fügt dem Beutel 1 zufälliges Hirngespens-Plättchen hinzu. Falls keines mehr im Vorrat ist, passiert nichts.

B) Legt das leere Plättchen zurück in den Beutel.

AUSRUHEN, KANTINE UND DUSCHRAUM

Mit der Ausruhen-Aktion und der Raumaktion der Kantine und des Duschrums kann ein Spieler seinen Wahnsinnswert um 1 reduzieren. Der Wahnsinnswert kann nicht von 3 auf 2 reduziert werden.

LABOR

Um einen Wahnsinnswert zu analysieren, muss sich mindestens 1 lebendiger Charakter mit einem Wahnsinnswert von mindestens 3 im Labor befinden.

GEISTERN

1) Findet alle Räume, in denen sich ein Hirngespens befindet, das nicht im Kampf ist, und in deren benachbarten Räumen sich kein Charakter befindet (Ignoriert dabei geschlossene Türen).

2) Legt einen Geräuschmarker in jeden Korridor, der mit einem solchen Raum verbunden ist (außer in jene, die schon einen haben).

3) Entfernt alle Hirngespens aus diesen Räumen und fügt dem Xenobeutel für jedes so entfernte Hirngespens 1 zufälliges Hirngespens-Plättchen hinzu.