

# ERFOLGE

## MISSIONEN

<b>Einsamer Wolf</b>	<b>3</b>	Beenden einer Solo-Mission.	<b>Doppelter Ärger</b>	<b>2</b>	Beenden einer Doppelaktions-Mission (bei diesem Erfolg gelten auch Soundtrack 1 und 2).	<b>Nicht mal ein Kratzer</b>	<b>3</b>	Beenden einer perfekten Mission.
<b>Dynamisches Duo</b>	<b>3</b>	Beenden einer Zwei-Spieler-Mission.	<b>Doppeltes Solo</b>	<b>4</b>	Beenden einer Doppelaktions-Solo-Mission.	<b>Glatt wie ein Babypopo</b>	<b>6</b> 2+	Beenden einer perfekten Mission mit gemischten weißen und gelben Bedrohungen.
<b>Drei Musketiere</b>	<b>3</b>	Beenden einer Drei-Spieler-Mission.	<b>Doppeltes Duo</b>	<b>4</b>	Beenden einer Doppelaktions-Zwei-Spieler-Mission.	<b>Fleckenlos</b>	<b>9</b> 2+	Beenden einer perfekten Mission mit ausschließlich gelben Bedrohungen.
<b>Fantastische Vier</b>	<b>3</b>	Beenden einer Vier-Spieler-Mission.	<b>Doppeltes Trio</b>	<b>4</b>	Beenden einer Doppelaktions-Drei-Spieler-Mission.	<b>Makellos</b>	<b>12</b> 2+	Beenden einer perfekten Mission mit gemischten gelben und roten Bedrohungen.
<b>Fünf vor Zwölf</b>	<b>3</b>	Beenden einer Fünf-Spieler-Mission.	<b>Doppeltes Quartett</b>	<b>4</b>	Beenden einer Doppelaktions-Vier-Spieler-Mission.	<b>Beispiellos</b>	<b>15</b> 5+	Beenden einer perfekten Mission mit ausschließlich roten Bedrohungen.
<b>Fünftes Rad am Wagen</b>	<b>3</b>	Beenden einer Vier-Spieler-Mission mit einem Androiden.	<b>Doppeltes Quintett</b>	<b>4</b>	Beenden einer Doppelaktions-Fünf-Spieler-Mission.	<b>Schoßkind des Glücks</b>	<b>10</b> 5+	Beenden einer perfekten Mission mit gemischten weißen, gelben und roten Bedrohungen.
<b>Ohne d'Artagnan</b>	<b>5</b>	Beenden einer Drei-Spieler-Mission ohne Androiden.	<b>Doppelt Bunt</b>	<b>5</b>	Beenden einer Doppelaktions-Mission mit gemischten weißen und gelben Bedrohungen.	<b>Doppelt kratzerlos</b>	<b>4</b> 2+	Beenden einer perfekten Doppelaktions-Mission.
<b>Bunter Alarm</b>	<b>3</b>	Beenden einer Mission mit gemischten weißen und gelben Bedrohungen.	<b>Doppelt Gelb</b>	<b>7</b> 2+	Beenden einer Doppelaktions-Mission mit ausschließlich gelben Bedrohungen.	<b>Doppelter Babypopo</b>	<b>8</b> 2+	Beenden einer perfekten Doppelaktions-Mission mit gemischten weißen und gelben Bedrohungen.
<b>Gelber Alarm</b>	<b>5</b>	Beenden einer Mission mit ausschließlich gelben Bedrohungen.	<b>Doppelt Orange</b>	<b>9</b> 2+	Beenden einer Doppelaktions-Mission mit gemischten gelben und roten Bedrohungen.	<b>Doppelt fleckenlos</b>	<b>12</b> 5+	Beenden einer perfekten Doppelaktions-Mission mit ausschließlich gelben Bedrohungen.
<b>Oranger Alarm</b>	<b>7</b>	Beenden einer Mission mit gemischten gelben und roten Bedrohungen.	<b>Doppelt Rot</b>	<b>11</b> 5+	Beenden einer Doppelaktions-Mission mit ausschließlich roten Bedrohungen.	<b>Doppelt makellos</b>	<b>16</b> 5+	Beenden einer perfekten Doppelaktions-Mission mit gemischten gelben und roten Bedrohungen.
<b>Roter Alarm</b>	<b>9</b> 2+	Beenden einer Mission mit ausschließlich roten Bedrohungen.	<b>Doppelter Zufall</b>	<b>8</b> 2+	Beenden einer Doppelaktions-Mission mit gemischten weißen, gelben und roten Bedrohungen.	<b>Doppelt beispiellos</b>	<b>20</b> 5+	Beenden einer perfekten Doppelaktions-Mission mit ausschließlich roten Bedrohungen.
<b>Zufalls-Alarm</b>	<b>6</b> 2+	Beenden einer Mission mit gemischten weißen, gelben und roten Bedrohungen.				<b>Doppeltes Glückskind</b>	<b>13</b> 5+	Beenden einer perfekten Doppelaktions-Mission mit gemischten weißen, gelben und roten Bedrohungen.

(Perfekte Mission: Eine Mission, die ohne Schaden, ohne bewusste Crew und ohne handlungsunfähige Battlebots endet.)

## FORSCHUNGSKAMPAGNEN

<b>Robinson Crusoe</b>	<b>6</b> 2+	Beenden aller Missionen einer Solo-Kampagne.	<b>Nicht ganz dicht</b>	<b>8</b> 2+	Beenden aller Missionen einer Kampagne mit gemischten weißen und gelben Bedrohungen (oder schlimmer) in jeder Mission.	<b>Auf keinen Fall</b>	<b>7</b> 2+	Beenden einer perfekten Kampagne.
<b>... und Freitag</b>	<b>6</b> 2+	Beenden aller Missionen einer Zwei-Spieler-Kampagne.	<b>Klappmühle</b>	<b>12</b> 2+	Beenden aller Missionen einer Kampagne mit ausschließlich gelben Bedrohungen (oder schlimmer) in jeder Mission.	<b>Vergiss es</b>	<b>14</b> 2+	Beenden einer perfekten Kampagne mit gemischten weißen und gelben Bedrohungen (oder schlimmer) in jeder Mission.
<b>Flitterwochen</b>	<b>6</b> 2+	Beenden aller Missionen einer Zwei-Spieler-Kampagne mit einem Spieler des anderen Geschlechts.	<b>Verrückt</b>	<b>16</b> 5+	Beenden aller Missionen einer Kampagne mit gemischten gelben und roten (oder nur roten) Bedrohungen in jeder Mission.	<b>Unmöglich</b>	<b>21</b> 5+	Beenden einer perfekten Kampagne mit ausschließlich gelben Bedrohungen (oder schlimmer) in jeder Mission.
<b>Tour</b>	<b>6</b> 2+	Beenden aller Missionen einer Drei-, Vier-oder Fünf-Spieler-Kampagne.	<b>Wahnsinn</b>	<b>20</b> 5+	Beenden aller Missionen einer Kampagne mit ausschließlich roten Bedrohungen in jeder Mission.	<b>Völlig unmöglich</b>	<b>28</b> 5+	Beenden einer perfekten Kampagne mit gemischten gelben und roten Bedrohungen (oder schlimmer) in jeder Mission.
<b>Transgalaktische Tour</b>	<b>6</b> 5+	Beenden aller Missionen einer Kampagne, die aus mindestens fünf Missionen besteht.	<b>Psychedelisch</b>	<b>13</b> 5+	Beenden aller Missionen einer Kampagne, in denen jede Mission Bedrohungen einer anderen Farbe hat.	<b>Soll das ein Witz sein?</b>	<b>35</b> 5+	Beenden einer perfekten Kampagne mit ausschließlich roten Bedrohungen in jeder Mission.
<b>Doppelter Crusoe</b>	<b>9</b> 2+	Beenden aller Missionen einer Solo-Doppelaktions-Kampagne.	<b>Bunte Herausforderung</b>	<b>10</b> 2+	Beenden aller Missionen einer Doppelaktions-Kampagne mit gemischten weißen und gelben Bedrohungen (oder schlimmer) in jeder Mission.	<b>Doppelschwierig</b>	<b>20</b> 5+	Beenden einer perfekten Doppelaktions-Kampagne mit gemischten weißen und gelben Bedrohungen (oder schlimmer) in jeder Mission.
<b>Doppelter Freitag</b>	<b>9</b> 2+	Beenden aller Missionen einer Zwei-Spieler-Doppelaktions-Kampagne.	<b>Regenbogen-Herausforderung</b>	<b>15</b> 5+	Beenden aller Missionen einer Doppelaktions-Kampagne mit gemischten weißen, gelben und roten Bedrohungen (oder schlimmer) in jeder Mission.	<b>Doppelunmöglich</b>	<b>30</b> 5+	Beenden einer perfekten Doppelaktions-Kampagne mit gemischten weißen, gelben und roten Bedrohungen (oder schlimmer) in jeder Mission.
<b>Doppelte Tour</b>	<b>9</b> 2+	Beenden aller Missionen einer Drei-, Vier-oder Fünf-Spieler-Doppelaktions-Kampagne.	<b>Orange Herausforderung</b>	<b>20</b> 5+	Beenden aller Missionen einer Doppelaktions-Kampagne mit gemischten gelben und roten (oder nur roten) Bedrohungen in jeder Mission.	<b>Kein Kommentar</b>	<b>40</b> 5+	Beenden einer perfekten Doppelaktions-Kampagne mit gemischten gelben und roten (oder nur roten) Bedrohungen in jeder Mission.

(Perfekte Kampagne: Eine Kampagne, in der alle Missionen beendet werden und die letzte Mission ohne Schaden, ohne bewusste Crew und ohne handlungsunfähige Battlebots endet.)

## SOFT SKILLS

<b>Aye aye, Käpt'n!</b>	<b>5</b> 2+	Nach ein paar Missionen sind mindestens drei weitere Crewmitglieder der Meinung, Sie seien ein großartiger Captain.
<b>Laut und deutlich!</b>	<b>4</b> 2+	Nach ein paar Missionen sind mindestens drei weitere Crewmitglieder der Meinung, Sie seien ein großartiger Kommunikationsoffizier.
<b>Alle Zonen gesichert!</b>	<b>3</b> 2+	Nach ein paar Missionen sind mindestens drei weitere Crewmitglieder der Meinung, Sie seien ein großartiger Sicherheitschef.
<b>Glücksbringer</b>	<b>2</b> 2+	Nach ein paar Missionen sind mindestens drei weitere Crewmitglieder der Meinung, Sie seien das Maskottchen der Crew.
<b>Klotz am Bein</b>	<b>1</b> 2+	Nach ein paar Missionen sind mindestens drei weitere Crewmitglieder der Meinung, Sie seien eine echte Belastung.
<b>Superstar</b>	<b>0</b> 2+	Sie selbst sind davon überzeugt, dass Ihre Fähigkeiten einfach phänomenal sind.

<b>Mahlzeit!</b>	<b>2</b>	Beenden einer Mission, die vormittags beginnt und nachmittags endet.
<b>Kinder der Nacht</b>	<b>3</b>	Beenden einer Mission, die vor Mitternacht beginnt und nach Mitternacht endet.
<b>Zuneigung</b>	<b>4</b>	Beenden von fünf Missionen innerhalb eines Tages mit ein und derselben Crew.
<b>Promiskuität</b>	<b>5</b>	Sie haben mit 10 verschiedenen Leuten innerhalb eines Tages gespielt.
<b>Chronist</b>	<b>6</b>	Sie haben einen Bericht Ihrer Mission auf boardgamegeek.com eingestellt und mindestens 10 Daumen hoch bekommen.
<b>Meister-Chronist</b>	<b>12</b>	Sie haben einen Bericht Ihrer Mission auf boardgamegeek.com eingestellt und mindestens 30 Daumen hoch bekommen.

<b>Wolfsrudel</b>	<b>2</b>	Sie sind Teil einer Crew, in der mindestens drei Leute den Erfolg Einsamer Wolf haben.
<b>Temporaldehnung</b>	<b>3</b>	Sie sind Teil einer Crew, in welcher der Altersunterschied zwischen Jüngstem und Ältestem mindestens 20 Jahre beträgt.
<b>Familiensache</b>	<b>4</b>	Sie sind Teil einer Crew, in der mindestens drei Ihrer Verwandten sind.
<b>Integrations-Beauftragter</b>	<b>5</b>	Sie sind Teil einer Crew, in der mindestens drei Leute sind, die sich bis heute noch nicht kannten.
<b>Pangalaktisch</b>	<b>6</b>	Sie sind Teil einer Crew, deren Mitglieder mindestens drei verschiedene Muttersprachen haben.
<b>Quotenschiff</b>	<b>6</b> 2+	Sie sind Captain einer Crew, in der mindestens drei Leute vom anderen Geschlecht sind.
<b>Fluglehrer</b>	<b>6</b> 5+	Sie sind Captain einer Crew, in der mindestens zwei Leute sind, die heute zum ersten Mal spielen.

## UM HAARESBREITE

<b>Verbeult</b>	<b>2</b>	Beenden einer Mission mit 12 oder mehr Schadenspunkten am Schiff.
<b>Ordentlich durchgeprügelt</b>	<b>4</b>	Beenden einer Mission mit 4 oder mehr Schadenspunkten an jeder Zone.
<b>Verbeult und zerbrochen</b>	<b>6</b>	Beenden einer Mission mit 16 oder mehr Schadenspunkten am Schiff.
<b>In Deckung!</b>	<b>1</b>	Beenden einer Mission, in der Sie sich in einer Zone befanden, während diese ihren sechsten Schadenspunkt erhielt.
<b>Geisterschiff</b>	<b>3</b>	Beenden einer Mission, in der alle Crewmitglieder bewusstlos wurden.
<b>Pech gehabt</b>	<b>5</b>	Sie sind das einzige Crewmitglied, das bewusstlos wird. Das muss in der letzten Runde passieren, in der Schiff oder Crew Schaden davontragen.
<b>Überlebender</b>	<b>7</b>	Beenden einer Mission, in der alle Crewmitglieder außer Ihnen bewusstlos wurden.

## SPITZENKRÄFTE

<b>Schlimmster Alptraum</b>	<b>7</b> 2+	Sie haben externen Bedrohungen mit fünf unterschiedlichen Waffen Schaden zugefügt (Laserkanonen auf zwei verschiedenen Stationen gelten als „unterschiedliche Waffen“).
<b>Troubleshooter</b>	<b>6</b> 2+	Sie haben internen Bedrohungen 6 Schaden zugefügt (Eindringlinge oder Fehlfunktionen).
<b>Fliegerass</b>	<b>5</b> 2+	Sie haben dreimal Abfangjäger gegen ein und denselben Feind eingesetzt.
<b>Blaster Master</b>	<b>4</b> 2+	Sie haben erfolgreich dreimal die Battlebot-Aktion eingesetzt (nicht im Weltall).
<b>Rocket Star</b>	<b>3</b> 2+	Sie haben drei verschiedene Ziele mit Raketen getroffen.
<b>Übertragungstechniker</b>	<b>2</b> 2+	Sie haben fünfmal oder öfter mindestens einen Energiewürfel hinzugefügt oder bewegt.
<b>Beobachter</b>	<b>1</b> 2+	Sie haben in allen drei Phasen eine Visuelle Bestätigung ausgeführt.

<b>Lokalheld</b>	<b>?</b>	(Raum, um seinen eigenen Spitzenkraft-Erfolg mit seiner Gruppe festzulegen.)
<b>Faulpelz</b>	<b>2</b> 2+	Beenden Sie eine perfekte Mission mit 5 oder weniger Karten in der Planung.
<b>Inspektor</b>	<b>3</b> 2+	Warten Sie den Computer in allen drei Phasen und begeben Sie sich in (oder durchqueren Sie) alle Stationen des Schiffs.
<b>Einer für alle</b>	<b>4</b> 2+	Werden Sie in einer Mission bewusstlos. Andere müssen bestätigen, dass es sich um einen sinnvollen Schritt handelte, der das Schiff rettete.
<b>Spezieller Spezialistenspezi</b>	<b>5</b> 5+	Setzen Sie ihre Basis- und Fortgeschrittenen-Spezialaktionen in ein und derselben Mission ein. Andere müssen bestätigen, dass alles clevere Planungen waren, die ihren Sinn hatten.
<b>Bienenfleißig</b>	<b>6</b> 2+	Führen Sie mindestens 18 Aktionen oder Bewegungen aus. Andere müssen bestätigen, dass diese sinnvoll waren.
<b>Großes Finale</b>	<b>7</b> 2+	Beobachten Sie vom Fenster aus, wie eine von Ihnen (nicht ferngesteuert) gestartete Rakete den letzten Feind zerstört.

## EXPERTENWISSEN

<b>Basis</b>	<b>3</b>		<b>5</b>	<b>Fortgeschritten</b>
Nutzen Sie die Basis-Spezialaktion Ihrer Spezialisierung auf clevere Weise. Andere müssen bestätigen, dass die Aktion wirklich sinnvoll war.	<b>3</b>		<b>5</b>	Nutzen Sie die Fortgeschrittenen-Spezialaktion Ihrer Spezialisierung auf clevere Weise. Andere müssen bestätigen, dass die Aktion wirklich sinnvoll war.
	<b>3</b>		<b>5</b>	
	<b>3</b>		<b>5</b>	
	<b>3</b>		<b>5</b>	
	<b>3</b>		<b>5</b>	
	<b>3</b>		<b>5</b>	
	<b>3</b>		<b>5</b>	
	<b>3</b>		<b>5</b>	
	<b>3</b>		<b>5</b>	

## SÜCHTIG

<b>Nicht von dieser Welt</b>	<b>5</b>	Beenden Sie 10 Missionen oder Kampagnen.
<b>Nicht von dieser Daseinsebene</b>	<b>10</b>	Beenden Sie 25 Missionen oder Kampagnen.
<b>Nicht von diesem Forscher-Logbuch</b>	<b>20</b>	Beenden Sie 50 Missionen oder Kampagnen.
<b>Trucker</b>	<b>15</b>	Beenden Sie 5 Kampagnen; sämtliche Missionen müssen beendet worden sein.
<b>Galaxy Trucker</b>	<b>25</b>	Beenden Sie 15 Kampagnen; sämtliche Missionen müssen beendet worden sein.
<b>Bin ich das noch?</b>	<b>3</b>	Ihr Weltraumforscher ist jetzt bei seinem 15. Klon.
<b>Altgedienter Entdecker</b>	<b>6</b> 2+	Die erste Mission dieses Forschers liegt bereits mindestens ein halbes Jahr zurück.
<b>Senior-Entdecker</b>	<b>12</b> 5+	Die erste Mission dieses Forschers liegt bereits mindestens ein Jahr zurück.

<b>Hansdampf in manchen Gassen</b>	<b>5</b>	Sie haben 3 Basis-Erfolge in der Kategorie Expertenwissen gesammelt.
<b>Hansdampf in vielen Gassen</b>	<b>10</b>	Sie haben 6 Basis-Erfolge in der Kategorie Expertenwissen gesammelt.
<b>Hansdampf in allen Gassen</b>	<b>15</b>	Sie haben 9 Basis-Erfolge in der Kategorie Expertenwissen gesammelt.
<b>Tausendsassa</b>	<b>10</b>	Sie haben 3 Fortgeschrittenen-Erfolge in der Kategorie Expertenwissen gesammelt.
<b>Millionensassa</b>	<b>20</b>	Sie haben 6 Fortgeschrittenen-Erfolge in der Kategorie Expertenwissen gesammelt.
<b>Milliardensassa</b>	<b>30</b>	Sie haben 9 Fortgeschrittenen-Erfolge in der Kategorie Expertenwissen gesammelt.
<b>Erfolgsmensch</b>	<b>4</b> 2+	Sie haben mindestens einen Erfolg in jeder anderen Kategorie gesammelt.
<b>Erfolgssüchtiger</b>	<b>42</b> 5+	Sie haben mindestens die Hälfte aller Erfolge in jeder anderen Kategorie gesammelt (in Um Haaresbreite genügen jedoch bereits zwei).