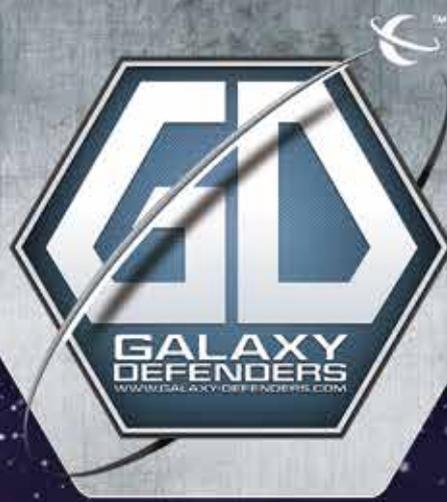


ARES



GALAXY DEFENDERS
SPIELREGELN

HOME PAGE: WWW.HDS-FANTASY.DE



SPIELDESIGN & -ENTWICKLUNG:

GREMLIN PROJECT, A BOARD GAME DESIGN STUDIO VON SIMONE ROMANO UND NUNZIO SURACE

ILLUSTRATIONEN:

FERNANDO PENICHE

KÜNSTLERISCHE LEITUNG:

GREMLIN PROJECT

GRAFIKDESIGN & LAYOUT:

ADRIANO D'IPPOLITO UND FRANCESCA MICHELON
(WWW.MATRIDSKART.IT)

3D-FIGUREN-DESIGN:

RAFFAELE STUMPO

KARTENDESIGN:

MARIO BARBATI
(0NEGAMES.COM)

REDAKTION UND PROJEKTMANAGEMENT:

ROBERTO DI MEGLIO, FABIO MAIORANA UND FABRIZIO ROLLA

REDAKTION DER ENGLISHEN AUSGABE:

JIM LONG

PRODUKTIONSMANAGEMENT:

ROBERTO DI MEGLIO

SPIELTESTER:

LUCIO ABBATE, FABRIZIO BARBERINI, ALESSIO BONVINI, MARCO BRUGNONI, MASSIMILIANO CRETARA, SARA ERRIU,
RICHARD HAM, CARMINE LAUDIERO, FEDERICO LUISON „KENTERVIN“, ROBERTO MANZONI, MONICA MENICHINI,
LEONARDO NATI, DANIELE „KINDER“ REA, LEONARDO RINA, UND ... SALLY & SUNNY!

BESONDERER DANK AN ALLE KICKSTARTER-BACKER DER ITALIENISCHEN UND ENGLISHEN AUSGABEN, SERENA GALLI, GIANNI LA ROCCA, MARCO SIGNORE, CLAUDIO QUARANTA, ANDREA FANHONI, CHRISTOPH CIANCI, FABIO GASPARINI, STEFANO CASTELLI, ANDREA LIGABUE, CLAUDIO GAROFALO, LAURENCE O'BRIEN, ALESSIO MOLteni, MASSIMILIANO CALIMERA (GIOCONOMICON.NET), MARCO MOIA UND UNSERE FAMILIEN UND FREUNDE.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE:

ÜBERSETZUNG:

SANDRA SCHMIDT

REDAKTION:

DENNIS MOHRA

LAYOUT UND DESIGN DER DEUTSCHEN AUSGABE:

FIONA CAREY UND DENNIS MOHRA

PRODUKTIONSMANAGEMENT:

HEIKO ELLER

UNTER MITARBEIT VON:

YVONNE DISTELKÄMPER, JASMIN ICKES, ANDREA LANGE, MARCUS LANGE,
TIM LEUFTINK, SABINE MACHACZEK UND NIKLAS WUNGARDT



**DEUTSCHE AUSGABE VOM
HEIDELBERGER SPIELEVERLAG
WWW.HDS-FANTASY.DE**



**EIN SPIEL VON GREMLIN PROJECT
WWW.GREMLINPROJECT.COM**



**INTERNATIONALER VERTRIEB VON ARES GAMES SRL
VIA DEI METALMECCANICI 16, 55041, CAPEZZANO PIANORE (LU), ITALY
WWW.ARESGAMES.EU**

1	1 EINLEITUNG	5
2	2 SPIELMATERIAL	5
3	3 SPIELÜBERBLICK	5
4	4 INFO & VORBEREITUNG	6
5	5 GELÄNDESTRUKTUR	8
5.1	5.1 GELÄNDEARTEN	9
5.2	5.2 SICHTLINIE	10
5.2.1	5.2.1 MENSCHLICHES GESICHTSFELD [OPTIONALE REGEL, STANDARD = AKTIV]	10
5.3	5.3 VORBEREITUNG DES SCHLACHTFELDES	11
6	6 SPIELVERLAUF	11
6.1	6.1 AUFFRISCHUNGSPHASE	12
6.2	6.2 STRATEGIEPHASE	12
6.2.1	6.2.1 ERNENNUNG DES ALPHA-AGENTEN	12
6.2.2	6.2.2 ERHALTEN VON GD-FLÜGELN	12
6.2.3	6.2.3 VERSTÄRKUNG	13
6.2.4	6.2.4 PRÜFUNG DES MISSIONS-STATUS	13
6.3	6.3 GEFECHTSPHASE	13
6.3.1	6.3.1 AGENTEN-ZUG	13
6.3.2	6.3.2 ALIEN-ZUG	13
6.4	6.4 EREIGNISPHASE & EREIGNISKARTEN	14
7	7 DIE AGENTEN	15
7.1	7.1 KLASSEN	15
7.1.1	7.1.1 MARINE	15
7.1.2	7.1.2 BIOTECH	15
7.1.3	7.1.3 INFILTRATOR	15
7.1.4	7.1.4 SCHARFSCHÜTZE	15
7.1.5	7.1.5 HULK	15
7.2	7.2 BEWEGUNG	16
7.3	7.3 KAMPF	16
7.3.1	7.3.1 BESCHUSS DURCH EIGENE TRUPPEN [OPTIONALE REGEL, STANDARD = NICHT AKTIV]	18
7.3.2	7.3.2 ZWEIKAMPF [OPTIONALE REGEL, STANDARD = NICHT AKTIV]	19
7.4	7.4 AKTION	19
7.4.1	7.4.1 VERWENDUNG VON FÄHIGKEITEN ODER GEGENSTÄNDEN [AKTION]	19
7.4.2	7.4.2 DURCH EIN FENSTER SPRINGEN [AKTION]	19
7.4.3	7.4.3 SUCHEN [AKTION]	19
7.4.4	7.4.4 EINE VERSCHLOSSENE TÜR EINTRETEN [AKTION + KAMPF]	20
7.4.5	7.4.5 SICH AUS DEM KAMPF LÖSEN [AKTION + KAMPF]	20
7.4.6	7.4.6 TAKTISCHER RÜCKZUG [AKTION + KAMPF]	20
7.4.7	7.4.7 LADEHEMMUNG BEHEBEN [AKTION + BEWEGUNG ODER KAMPF]	21
7.4.8	7.4.8 MISSIONS-SPEZIALAKTIONEN	21
7.5	7.5 ZUSTAND DES AGENTEN	21
7.5.1	7.5.1 LEBENSPUNKTE	21
7.5.2	7.5.2 BLUTEND	21
7.5.3	7.5.3 TOD	21
7.5.4	7.5.4 IM NAHKAMPF	22
7.5.5	7.5.5 BEWEGUNGSUNFÄHIG [KÖRPERLICHER ZUSTAND]	22
7.5.6	7.5.6 GELÄHMT [KÖRPERLICHER ZUSTAND]	22
7.6	7.6 WAFFEN	22
7.6.1	7.6.1 NAHKAMPFWAFFEN	23
7.6.2	7.6.2 FERNKAMPFWAFFEN	23
7.6.3	7.6.3 HEILUNGSWAFFEN	23

7.6.4	VERBESSERTER WAFFEN	23
7.6.5	ALIEN-WAFFEN	24
7.6.6	MUNITION (MUN)	24
7.6.7	RÜSTUNG MIT ENERGIESCHILD	24
7.7	FÄHIGKEITEN UND GEGENSTÄNDE	24
7.7.1	SCHADEN UND SPEZIALEFFEKTE	25
7.7.2	GEGENSTÄNDE	25
7.7.2.1	GRANATEN	25
7.7.2.2	SENTRY-GUN	26
7.7.3	TAKTIKEN	26
7.7.4	BEGABUNGEN & TALENTE	26
7.7.4.1	WACHE	27
7.7.4.2	GD-209	27
7.8	GD-FLÜGEL	27
7.9	ALIEN-TECHNOLOGIE	28
8	DIE ALIENS	29
8.1	ALIEN-SPEZIES	29
8.1.1	ALIEN I - KLASSIFIZIERT ALS XENO-BETA	29
8.1.2	ALIEN II - KLASSIFIZIERT ALS STACHELRÜCKEN	29
8.1.3	ALIEN III - KLASSIFIZIERT ALS XENO-ALPHA	29
8.1.4	ALIEN IV - KLASSIFIZIERT ALS ARACNOS	29
8.1.5	ALIEN V - KLASSIFIZIERT ALS XENO-GRAUER	30
8.1.6	ALIEN VI - KLASSIFIZIERT ALS NEXUS	30
8.1.7	ALIEN VII - KLASSIFIZIERT ALS XENO-BESTIE	30
8.2	BIOLOGISCHE STRUKTUR VON ALIENS (ALIENKARTEN)	30
8.3	ALIEN-AKTIVIERUNG (BEGEGNUNGSKARTEN)	32
8.4	SCHWARM-EINHEITEN	32
8.5	SIGNALE	33
8.5.1	SIGNAL-BEWEGUNG	33
8.6	TELEPORTATIONSSYSTEM	34
8.6.1	ALIENS TELEPORTIEREN	34
8.7	SIGNALE AUFDECKEN	34
8.8	ALIEN-ZUTEILUNG	35
8.9	ALIEN-BEWEGUNG	35
8.10	ALIEN-KAMPF	37
8.11	TOD VON ALIENS	37

1 EINLEITUNG

Willkommen, Soldat!

Wenn du dieses Dokument liest, heißt das, dass du über hervorragende körperliche und mentale Fähigkeiten verfügst und unser Planet dich braucht.

Du trittst einer Organisation bei, deren Aufgabe es ist, Alienaktivitäten auf der Erde zu entdecken und aufzuhalten ... lies weiter, wenn du es wagst, aber behalte zwei einfache Regeln im Hinterkopf:

- Sie sind bereits hier!
- Sie sind nicht unsere Freunde!

Du wirst Teil eines Eliteteams sein, das aus bis zu 5 Agenten besteht und sich entscheidenden taktischen Einsätzen stellt. Dabei triffst du auf feindliche Aliens, sei also darauf vorbereitet, dich dem gnadenlosen Kampf gegen sie zu stellen.

2 SPIELMATERIAL

Diese Galaxy Defenders Box enthält folgendes umfangreiches Spielmaterial:

Diese Spielregeln

- 1 Missionsbuch
- 28 Plastikfiguren
- 6 Doppelseitig bedruckte Spielpläne
- 5 **BLAUE** Würfel: Angriff und Verteidigung
- 5 **ROTE** Würfel: Verbesserte Angriffe
- 5 Agentenprofilbögen
- 5 Übersichtskarten
- 22 Ereigniskarten
- 32 Begegnungskarten
- 22 Alienkarten

Marker und Counter:

- 10 **Verbesserte** Waffen
- 10 **Alien**-Waffen
- 1 Alpha-Agent
- 10 Einfache Taktiken
- 10 Verbesserte Taktiken
- 23 Gegenstände
- 15 Talente
- 40 Wunden
- 32 Munition
- 20 Schilde
- 4 Fragmente der Alientechnologie
- 6 Menschliche Signale
- 9 Alien-Signale
- 2 Wachen
- 5 Paralyziert/Unbeweglich
- 4 Landminen/Flammen
- 4 Wegpunkte
- 10 Verschlussen/Blockiert
- 12 Ladehemmung
- 1 Verbesserte Rüstung/Alien-Rüstung
- 4 Teleportpunkte
- 1 Alien-NSC
- 3 Tür/Teleport Hexfeldauflagen
- 2 Gebietsauflagen
- 20 Doppelhexfeld-Auflagen
- 1 Doppelhexfeldauflage Sally/Sunny
- 3 Galaxy Bälle



3 SPIELÜBERBLICK

Galaxy Defenders ist ein kooperatives, taktisches Gefechtsspiel, in dem 1 bis 5 Spieler gemeinsam gegen eine bevorstehende Bedrohung durch Aliens kämpfen.

Jeder Spieler kontrolliert bei der Verteidigung des Planeten einen Agenten mit einzigartigen Fähigkeiten. Die Schlacht um die Erde ist eine Kampagne, hinter der eine Geschichte steht und bei der die Aliens durch das Spiel selbst gesteuert werden.

Jede Mission kann unterschiedlich enden und der Ausgang einer Mission ändert den Verlauf dieser Geschichte.

In den Missionen sammeln die Agenten Erfahrung, mit der aus einem guten Soldaten ein hervorragender Galaxy Defender wird, der verschiedenste Talente hat, auf einfache und verbesserte Taktiken zurückgreifen kann und neue Gegenstände wie hochentwickelte menschliche Waffen und Technologie der Aliens einsetzen kann.

4 INFO & VORBEREITUNG

Dieses Spiel enthält zwei Handbücher:

- Die **SPIELREGELN** enthalten Informationen und die Regeln für das Spiel.
- Das **MISSIONSBUCH** enthält die Regeln und Beschreibungen der Missionen.

Diese Spielregeln sind in drei Abschnitte unterteilt:

- Allgemeines [GRÜNER Hintergrund]
- Agenten [BLAUER Hintergrund]
- Aliens [ROTER Hintergrund]

Jeder Abschnitt enthält Informationen über die Regeln für die Missionen.

Der Aufbau des Spielfeldes hängt vollständig von der gewählten Kampagne und Mission ab. Sämtliche Informationen zur Vorbereitung befinden sich im **MISSIONSBUCH**, wir schlagen aber für eine schnelle Vorbereitung vor, das Spielmaterial wie folgt anzuordnen:

Jeder Spieler wählt entweder einen **AGENTENPROFILBOGEN** aus oder diese werden zufällig auf die Spieler verteilt, die Spieler nehmen sich dann die entsprechende Figur.

Abhängig von den Regeln der Kampagne/Mission nimmt jeder Spieler sich die gewählten Taktiken, Ausrüstungsgegenstände und Talente. Die Anzahl der vorhandenen Fähigkeiten und Gegenstände hängt von der Mission ab und wird durch die Menge der Marker im **LAGER** (also der Spielschachtel) beschränkt. Jeder Agent beginnt die Mission mit **VOLLER GESUNDHEIT** und einem **VOLLEN MUNITIONSVORRAT**.

Falls ein Spieler mit mehr als einem Agenten spielen will, muss jeder dieser Agenten unabhängig handeln, als ob er von verschiedenen Spielern kontrolliert würde. Wenn zum Beispiel ein Spieler 3 Agenten auf dem Spielplan kontrolliert, wird er als 3 **HANDLUNGSFÄHIGE** Spieler gezählt.

Achtung: Ein Spieler gilt als **HANDLUNGSFÄHIG**, solange sein Agent am Leben ist.

Das Missionsbuch liefert die Anweisungen für:

- Das Auslegen der Spielpläne.
- Das Vorbereiten und Mischen des **EREIGNISDECKS**.
- Das Vorbereiten und Mischen des **BEGEGNUNGSDECKS**.
- Das Vorbereiten und Mischen des **ALIENDECKS**.
- Das Platzieren der Figuren, Signale und Markern auf dem Schlachtfeld.

Grundsätzlich gilt: **Alle Regeln auf Karten oder Gegenständen haben Vorrang vor den Regeln in diesem Regelheft und können alles, was hier steht, ersetzen.**

Um Platz zu sparen und die Spielerfahrung zu verbessern, schlagen wir vor, das Spielmaterial wie auf diesen Seiten beschrieben zu arrangieren:



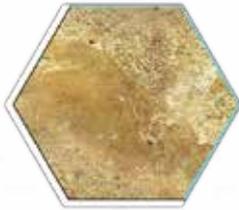


1. Agentenprofilbogen
2. Alienkarten und Ablagestapel
3. Begegnungskarten und Ablagestapel
4. Ereigniskarten, Wetter-Ereignis im Spiel und Ablagestapel
5. Signalvorrat und Ablagestapel
6. Gegenstand
7. Talente
8. Einfache und verbesserte Taktiken
9. Verbesserte Waffe
10. Alien-Waffe
11. Agenten-Figur
12. Alien-Figur
13. Teleportationspunkte
14. Wunden und Munition
15. Andere Marker



5.1 GELÄNDEARTEN

Ein Spielplan kann verschiedene Geländearten umfassen:



STANDARD: Ein STANDARDHEXFELD kann normal von Agenten und Aliens durchquert werden.



VERSPERRTE HEXFELDSEITE: Eine dicke farbig/schwarze Linie kann nicht überquert werden und blockiert die Sichtlinie [siehe Abschnitt 5.2 auf Seite 10]. HEXFELDER, die durch eine VERSPERRTE HEXFELDSEITE getrennt sind, gelten nicht als angrenzend.

Achtung: Die Farbe der Linie (in diesem Beispiel gelb) kann verschieden sein und hängt vom Spielplan-Hintergrund ab.



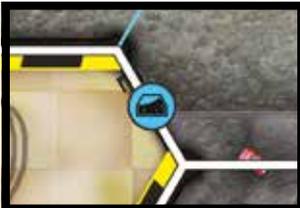
Tür: Kann normal durchquert werden. Blockiert die Sichtlinie, falls der Angreifer sich nicht im Hexfeld befindet, das direkt an das Türsymbol angrenzt (oder in dem HEXFELD mit dem Türsymbol, falls sich die Tür nicht an einer Hexfeldseite befindet).



VERSCHLOSSENE TÜR: Wenn eine Tür verschlossen ist, entspricht sie einer versperrten Hexfeldseite (siehe oben). Das Schloss kann durch die Spezialaktion „VERSCHLOSSENE TÜR EINTRETEN“ entfernt werden. Sobald ein Schloss entfernt ist, wird aus der verschlossenen Tür eine normale Tür.



BLOCKIERTE TÜR/BLOCKIERTES FENSTER: In einer Mission kann sich die Information finden, dass eine Tür oder ein Fenster blockiert ist. Legt einen Marker auf das Spielfeld, um diesen Status anzuzeigen. Eine blockierte Tür oder ein blockiertes Fenster entspricht einer versperrten Hexfeldseite (siehe oben). Der Blockierungsmarker kann von Agenten nicht entfernt werden, außer durch spezielle Aktionen, die in der jeweiligen Mission beschrieben werden.



FENSTER: Kann mit der Spezialaktion „DURCH EIN FENSTER SPRINGEN“ überquert werden. Ein Fenster blockiert nicht die Sichtlinie.



RANDHEXFELD: Ein halbes HEXFELD am Rand des Spielfeldes, kann nicht durchquert werden und blockiert die Sichtlinie.



Das Überqueren eines NICHT BLOCKIERTEN HEXFELDES oder einer NICHT BLOCKIERTEN HEXFELDSEITE stellt eine **erlaubte Bewegung** dar. Der Versuch, über ein BLOCKIERTES HEXFELD oder eine BLOCKIERTE HEXFELDSEITE zu gehen, stellt eine **nicht erlaubte Bewegung** dar und ist weder für Agenten, noch für Aliens oder SIGNALE möglich.

5.2 SICHTLINIE

Der Begriff **SICHTLINIE** bezeichnet die Sichtbarkeit eines Ziels oder eines anderen Elementes auf dem Schlachtfeld.

Falls eine gerade Linie zwischen der Mitte des Ausgangs-**HEXFELDES** und der Mitte des Ziel-**HEXFELDES** gezogen werden kann, die kein **BLOCKIERTES HEXFELD** oder keine **TÜR** kreuzt (falls sich der Angreifer nicht im direkt an das Türsymbol angrenzenden **HEXFELD** oder im **HEXFELD** mit der Tür befindet), gilt dies als mögliche Sichtlinie.

Angriffe, im Kampf nutzbare Gegenstände und Fähigkeiten können nur gegen Ziele innerhalb der Sichtlinie verwendet werden, falls dies nicht explizit anders angegeben ist.

BEISPIEL SICHTLINIE



Die hellen Hexfelder stehen für Hexfelder in Sichtlinie.

5.2.1 MENSCHLICHES GESICHTSFELD (OPTIONALE REGEL, STANDARD = AN)

Mit dieser optionalen Regel kann das Sichtfeld der Agenten statt der vollen 360° auf die 180° vor ihm eingeschränkt werden. Die Vorderseite einer Figur ist an einer Spitze an der Figurenbasis zu erkennen.

Zusätzlich zu den normalen Sichtlinienregeln dürfen bei der Bestimmung der Sichtlinie eines menschlichen Agenten nur die drei **HEXFELDER** vor seiner Figur verwendet werden.

Diese Regel hat keinen Einfluss auf die Regeln zum Aufdecken von **SIGNALEN** [siehe „Signale aufdecken“, Abschnitt 8.7, Seite 34].

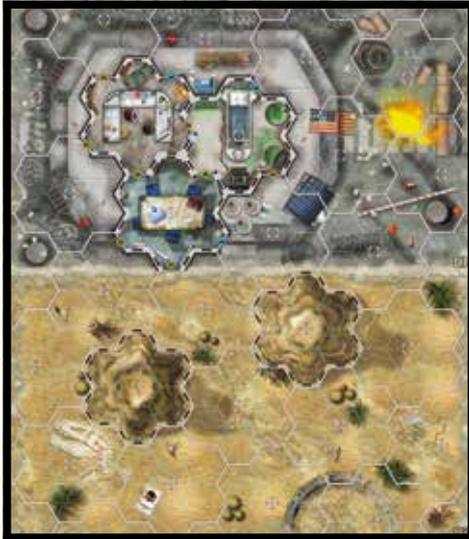
Achtung: Die Kampfdrohnen GD-209 und die Sentry-Gun haben immer einen Sichtwinkel von 360° auf dem Schlachtfeld.

BEISPIEL FÜR DAS MENSCHLICHE GESICHTSFELD



Die hellen Hexfelder stehen für das Gesichtsfeld.

5.3 VORBEREITUNG DES SCHLACHTFELDES



Der Abschnitt "Missionsvorbereitung" jeder Mission im Missionsbuch enthält alle Anweisungen zum Aufbau des Schlachtfeldes mit den jeweiligen Spielplänen und Markern.

Die Spielpläne sind beidseitig bedruckt und können auf viele verschiedene Arten kombiniert werden. Falls ein Szenario einen Spielplan getrennt von den anderen angibt, stellt dies ein Gebiet dar, das nur durch spezielle **EREIGNISSE** im Szenario erreicht werden kann.



6. SPIELVERLAUF

Eine Partie **Galaxy Defenders** besteht aus unterschiedlich vielen **Runden**, festgelegt durch die jeweilige Mission. Jede Runde ist in die folgenden 4 **Phasen** unterteilt:

1] AUFFRISCHUNGSPHASE

- Gegenstände und Fähigkeiten werden aufgefrischt

2] STRATEGIEPHASE

- Ernennung des **ALPHA-AGENTEN**
- Erhalt von **GD-FLÜGELN**
- Verstärkung
- Prüfung des Missions-Status

3] GEFECHTSPHASE [Für alle **HANDLUNGSFÄHIGEN** Spieler]

- Agenten-Zug
 - **AKTION**
 - **BEWEGUNG**
 - **KAMPF**
 - **TREFFERWURF**
 - **VERTEIDIGUNGSWURF**
- Alien-Zug
 - **BEGEGNUNGSKARTE** ziehen
 - Alienaktivierung
 - **BEWEGUNG UND KAMPF** oder
 - **TELEPORTATION**

4] EREIGNISPHASE

- Ziehen einer **EREIGNISKARTE**
- Abhandeln der Effekte der **EREIGNISKARTE**

Das Spiel verläuft in Runden, bis die Bedingung für das Missionsende erfüllt ist:

- Erfolg
- Teilerfolg
- Niederlage

Achtung: Ein Spieler gilt als **HANDLUNGSFÄHIG**, solange sein Agent am Leben ist. Falls ein Agent stirbt, wird sein Spieler **NICHT HANDLUNGSFÄHIG**.

6.1 AUFFRISCHUNGSPHASE

Diese Phase besteht nur aus einem Schritt:

- **Fähigkeiten & Gegenstände werden aufgefrischt:** Die meisten Fähigkeiten und Gegenstände [siehe Abschnitt 7.7, Seite 24] können nur ein Mal pro Runde verwendet werden und müssen vor erneuter Verwendung in dieser Phase aufgefrischt werden.

Alle Gegenstände und Fähigkeiten werden gleichzeitig aufgefrischt. Die häufigsten Effekte in dieser Phase sind:

- Auffrischen der Talente [Umdrehen von verwendeten Talenten]
- Auffrischung von RÜSTUNGEN MIT ENERGIESCHILD [Der Spieler erhält erneut einen ENERGIESCHILD-Marker]
- „Wachen“ werden aufgefrischt [Legt einen WACHEN-Marker neben die Figur]

6.2 STRATEGIEPHASE

In dieser Phase müssen die Spieler gemeinsam eine vernünftige Strategie zum Überleben der Runde entwickeln.

Diese Phase besteht aus 4 Schritten:

- Ernennung des ALPHA-AGENTEN
- Erhalt von GD-FLÜGELN
- Verstärkung
- Prüfung des Missions-Status

6.2.1 ERNENNUNG DES ALPHA-AGENTEN



Die Spieler müssen ihren Anführer für diese Runde wählen. Ab diesem Zeitpunkt wird dieser Agent ALPHA-AGENT genannt. Der Spieler, der diesen Agenten kontrolliert, erhält bis zur nächsten STRATEGIEPHASE den ALPHA-AGENT-Marker.

Der ALPHA-AGENT hat folgende zusätzliche Verpflichtungen:

- **Bestimmung der Spielreihenfolge:** Der ALPHA-AGENT ist der Startspieler. Er spielt als erstes seine Agenten- und Alien-Züge. Die anderen Spieler spielen nach dem ALPHA-AGENTEN im Uhrzeigersinn.
- **In der Ereignisphase:** Ziehen der EREIGNISKARTE und Abhandlung ihrer Auswirkungen.
- **Der Anführer sein:** Manchmal muss er Entscheidungen für das gesamte Team treffen, zum Beispiel, wenn es zu Uneinigkeit unter den Mitspielern kommt.

Das Team muss einen ALPHA-AGENTEN haben. Falls der ALPHA-AGENT während der Runde auf dem Schlachtfeld stirbt, wird der nächste Agent im Uhrzeigersinn zum ALPHA-AGENTEN und sein Spieler erhält bis zur nächsten Strategiephase den ALPHA-AGENT-Marker.

Falls die Spieler sich nicht einigen können, wer der ALPHA-AGENT wird, gilt folgende Reihenfolge:

1. Marine
2. Biotech
3. Infiltrator
4. Scharfschütze
5. Hulk

6.2.2 ERHALTEN VON GD-FLÜGELN

In diesem Schritt können die Agenten würfeln, um einen GD-FLÜGEL-Rang zu erhalten, der mit einem höheren Sold und – oh Freude – mit einer neuen Fähigkeit verbunden ist!

Falls die Agenten in der vorherigen Runde mindestens ein Alien getötet haben, dürfen sie beginnend mit dem Alpha-Agenten im Uhrzeigersinn einen GD-FLÜGEL-Wurf machen [siehe Abschnitt 7.8, Seite 27].



6.2.3 VERSTÄRKUNG

Rock 'n' Roll!!! Im Verlauf einer Mission hilft die Organisation den Agenten, indem sie ihnen neue "Spielsachen" schickt. Dafür kann der **ALPHA-AGENT** 4 Fragmente **ALIEN-TECHNOLOGIE** [siehe Abschnitt 7.9, Seite 28], die im Verlauf der Mission erbeutet wurden, zurück zur Basis schicken [d.h. ablegen] um folgendes zu erhalten:

- Entweder einen ausgewählten **ALLGEMEINEN GEGENSTAND**
- oder eine zufällige **VERBESSERTE WAFFE**

Falls ein Gegenstand ausgewählt wird, kann der Agent sich einen der im **LAGER** [der Spielschachtel] zur Verfügung stehenden aussuchen. Falls eine Waffe gewählt wird, legt er alle möglichen Marker für **VERBESSERTE WAFFEN** [also die **ALLGEMEINEN WAFFEN** und die Waffen, die den Klassen der Agenten im Spiel zugeordnet sind] in einen Becher und zieht zufällig eine davon. Die neue Waffe kommt mit voller Munition ins Spiel.

Achtung: Man wählt genau so zufällig aus, wenn eine neue **ALIEN-WAFFE** geliefert wird.

Der Gegenstand oder die Waffe wird sofort einem Agenten auf dem Spielplan übergeben, der **ALPHA-AGENT** entscheidet, wem.

6.2.4 PRÜFUNG DES MISSIONS-STATUS

Nun müssen die Spieler prüfen, ob die Mission mit einem Sieg oder einer Niederlage endet. Die Bedingungen im Abschnitt „Ziele“ der Mission werden, oben in der Tabelle beginnend, überprüft. Die erste erfüllte Bedingung entscheidet darüber, ob die Mission erfolgreich war oder nicht. Alle weiteren Bedingungen werden in diesem Fall ignoriert.

6.3 GEFECHTSPHASE

Während der **GEFECHTSPHASE** führt jeder **HANDLUNGSFÄHIGE** Spieler [als aktiver Spieler] zuerst einen **AGENTEN-ZUG** und dann einen **ALIEN-ZUG** aus. Danach geht das Spiel mit dem nächsten Spieler weiter.

Beginnend mit dem **ALPHA-AGENTEN** führen die Spieler ihre Züge [Agenten und Aliens] im Uhrzeigersinn aus, bis der letzte Spieler seinen **ALIEN-ZUG** ausgeführt hat.

Achtung: **NICHT HANDLUNGSFÄHIGE** Spieler haben keinen Einfluss auf die Gefechtsphase. Sie müssen sowohl ihren Agenten-, als auch ihren **ALIEN-ZUG** überspringen.

6.3.1 AGENTEN-ZUG

Während seines Zuges kann der Agent drei verschiedene Handlungen vornehmen:

- **BEWEGUNG**
- **KAMPF**
- **AKTION**

Die Reihenfolge dieser Handlungen ist beliebig, jede Handlung kann aber nur ein Mal pro Zug durchgeführt werden. Es ist nicht möglich, die **BEWEGUNG** zu unterbrechen und später fortzusetzen, um einen **KAMPF** auszuführen, oder einen **KAMPF** für eine **BEWEGUNG** zu unterbrechen und später fortzusetzen.

Manchmal ist es aber möglich, während einer **BEWEGUNG** oder eines **KAMPFES** eine **AKTION** durchzuführen [zum Beispiel, eine Fähigkeit oder einen Gegenstand zu nutzen, um einen **TREFFER-** oder **VERTEIDIGUNGSWURF** zu verbessern].

Einige Spezialaktionen [siehe Abschnitt 7.4, Seite 19] können sowohl die Anwendung einer **AKTION** und eines **KAMPFES**, oder auch einer **AKTION** und einer **BEWEGUNG** erfordern.

Der **AGENTEN-ZUG** endet, sobald entweder alle drei Handlungen durchgeführt worden sind oder wenn der Agent keine Handlungen mehr durchführen kann oder will.

6.3.2 ALIEN-ZUG

Der aktive Spieler muss eine **BEGEGNUNGSKARTE** [siehe Abschnitt 8.3, Seite 32] vom **BEGEGNUNGSDECK** ziehen, um zu bestimmen, was im **ALIEN-ZUG** passiert. Normalerweise aktiviert eine Begegnungskarte ein oder mehrere Aliens auf dem Schlachtfeld, abhängig von ihrem Typ oder ihrem Farbrang. Sobald eine **BEGEGNUNGSKARTE** abgehandelt worden ist und alle beteiligten Aliens aktiviert worden sind, oder falls keine entsprechenden Aliens aktiviert werden können, endet der **ALIEN-ZUG** und der nächste Agenten-Zug beginnt. Sobald der letzte Spieler seinen **ALIEN-ZUG** durchgeführt hat, beginnt die **EREIGNISPHASE**.

Die übliche Reihenfolge eines **ALIEN-ZUGES** ist:

- Der aktive Spieler zieht eine **BEGEGNUNGSKARTE**.
- Aliens werden, abhängig von der gezogenen Karte, aktiviert.
- Aktivierte Aliens führen ihre **BEWEGUNG & KAMPF** [abhängig von den **ALIENKARTEN**] durch oder **TELEPORTIEREN**.
- Die **BEGEGNUNGSKARTE** wird auf den entsprechenden Ablagestapel abgelegt.

6.4 EREIGNISPHASE & EREIGNISKARTEN

Während dieser Phase können verschiedene Dinge passieren: Das Wetter kann sich ändern, einige **SIGNALE** können sich bewegen und neue **SIGNALE** können vom Galaxy Defenders-Sensorgitter entdeckt werden.

Die übliche Reihenfolge einer **EREIGNISPHASE** ist:

- Der **ALPHA-AGENT** zieht die erste **EREIGNISKARTE** vom Ereignisdeck.
- Alle Effekte auf der **EREIGNISKARTE** werden genau in der Reihenfolge, in der sie auf der Karte erscheinen, abgehandelt und **SIGNALE** in der Sichtlinie der Agenten werden aufgedeckt.

Es gibt drei verschiedene **EREIGNISKARTEN**:

- **Standardereignisse:** Die Effekte werden wie auf der Karte beschrieben abgehandelt. Wenn alle Effekte abgehandelt worden sind, wird die Karte abgelegt.
- **Spezialereignisse:** Diese Ereignisse stehen für Schlüsselpunkte in der Mission. Das Missionsbuch beschreibt, was passiert, wenn das Ereignis in der Mission abgehandelt wird.
- **Wetterereignisse:** Diese Ereignisse werden wie Standardereignisse abgehandelt, aber der **WETTEREFFEKT** bleibt im Spiel, bis ein neues **WETTEREREIGNIS** gezogen wird. Das neue ersetzt das aktuelle **WETTEREREIGNIS**, das dann abgelegt wird.

Die meisten **EREIGNISSE** beinhalten die Teleportation neuer **SIGNALE** auf das Schlachtfeld. Um das Spielgleichgewicht aufrecht zu erhalten, kann die Anzahl der **SIGNALE** von der Anzahl der Agenten im Spiel abhängen:

SIGNALTELEPORT-TABELLE

TELEPORTIERT	1	2	3	4	5	SIGNALE.
	1	2	3	4	5	

1. Anzahl der zu teleportierenden Signale
2. Anzahl der Agenten im Spiel

Oder sie kann auf einem Vergleich zwischen der Anzahl der Aliens und Agenten im Spiel abhängen: Manchmal werden **SIGNALE** in die Sichtlinie eines Agenten teleportiert (oder bewegt):

FALLS	<	:	TELEPORTIERT	0	1	1	2	3	5	SIGNALE.
				1	2	3	4	5		

In diesem Beispiel werden, falls die Anzahl der **Aliens** im Spiel [**<**] kleiner als [**<**] die Anzahl der **Agenten** [**x**] ist, neue **SIGNALE**, abhängig von der Signalteleport-Tabelle teleportiert, ansonsten passiert nichts.

In diesem Fall werden sie **sofort** identifiziert und aufgedeckt (siehe Abschnitt 8.7, Seite 34), noch bevor andere Effekte abgehandelt werden. Die Bewegung eines aufgedeckten **SIGNALS** endet sofort.

- Ereignis-ID** – identifiziert die Ereignis-Karte
- Ereignis-Name** – Name der Karte
- Effekte** – Effekte des Ereignisses
- Alien-Gleichgewicht-Formel** – wird verwendet, um das Spiel ausgeglichen zu halten
- Signalteleport-Tabelle** – neue Signale werden, abhängig von der Zahl der Agenten, auf das Schlachtfeld teleportiert.

7 DIE AGENTEN

Dieser Abschnitt beschreibt die Agenten und ihre Handlungen auf dem Schlachtfeld. Jeder Agent hat seinen eigenen **AGENTENPROFILBOGEN**, auf dem sich folgende Informationen befinden:



1. **ID** – Name, Klasse und Status
2. **Taktikbereich** – Bereich für einfache und verbesserte Taktiken
3. **Begabung** – Grundbegabung des Agenten
4. **Rüstung** – die Verteidigungskraft des Agenten
5. **Hauptwaffe** – Hochleistungswaffe
6. **Zweitwaffe** – einfache Waffe
7. **Lebenspunkte** – voller Gesundheitszustand des Agenten (max. Lebenspunkte)
8. **Bewegung** – maximale Bewegung [in **HEXFELDERN**] pro Zug
9. **Energieschild** – wiederaufladbare Rüstung mit **ENERGIESCHILD**, nur für **ELITE-AGENTEN**

Die Rückseite des Bogens wird verwendet, sobald der Agent den Rang **PALLADIUM** erreicht hat [siehe Abschnitt 7.8, Seite 27] und damit den Elitestatus erhalten hat; dies geht einher mit verbesserten Werten und einer Rüstung mit **ENERGIESCHILD** ... ja, Soldat, das sollte dein Ziel sein!

7.1 KLASSEN



7.1.1 MARINE [AGENT CHROMIUM]

Als Mitglied der U.S. Special Forces ist der Marinesoldat ein hervorragender Soldat, der verschiedene Kampfsituationen im Griff hat, gerade solche mit vielen Gegnern. Seine Bewegungsfähigkeit und seine Feuerkraft sind durchschnittlich.



7.1.2 BIOTECH [AGENT THORIUM]

Der Biotech ist der am besten mit Technologie vertraute Agent im Dienst. Er kann Nanotechnologie verwenden, um Wunden zu heilen, und er kann Kampfdrohnen steuern. Außerdem hat er immer seine vertraute Handwaffe für gefährliche Begegnungen dabei.



7.1.3 INFILTRATOR [AGENTIN MERCURY]

Ein tödlicher und listiger Agent. Dieser todbringende Spezialist zieht es vor, sich im Schatten zu verstecken. Er bewegt sich schnell und ist für den Nahkampf gut ausgebildet.



7.1.4 SCHARFSCHÜTZE [AGENT IRIDIUM]

Ein leiser Scharfschütze und ein Experte für Tarnung und Fernkampf. Die Bewegungsrate des Scharfschützen ist durchschnittlich, aber seine Fernkampffähigkeit ist hervorragend.



7.1.5 HULK [AGENT TITANIUM]

Der Hulk war ein erfolgreicher Söldner und ist jetzt einer der besten Agenten; er ist zwar langsam, aber seine Resistenz gegen Schaden und seine Feuerkraft sind außergewöhnlich.

7.2 BEWEGUNG

Während seines Zuges kann sich jeder Agent entsprechend seines Bewegungswertes durch NICHT BLOCKIERTE HEXFELDER oder HEXFELDRÄNDER über den Spielplan bewegen, er zahlt dafür einen Bewegungspunkt pro HEXFELD.

Der Agent muss dabei die folgenden Bewegungsregeln beachten:

- Er kann sich nur um ein HEXFELD pro Bewegungspunkt bewegen.
- Er kann keine BLOCKIERTEN HEXFELDER oder HEXFELDRÄNDER und keine RANDEXFELDER durchqueren.
- Er kann keine HEXFELDER durchqueren, die von einem Alien belegt sind.
- Er kann HEXFELDER durchqueren, die von anderen Agenten [oder Drohnen der eigenen Seite] belegt sind, aber seine Bewegung nicht auf einem solchen Feld beenden.
- Ein RANDEXFELD kann überhaupt nicht verwendet werden.

Ein Agent kann seine Bewegung nicht unterbrechen, angreifen und sich dann weiter bewegen.

Der Zustand des Agenten [siehe Abschnitt 7.5, Seite 21], EREIGNISSE, Fähigkeiten und Gegenstände können die Bewegung eines Agenten modifizieren oder verhindern.

Achtung: Falls die Regel „Menschliches Gesichtsfeld“ verwendet wird, kann der Spieler seine Agentenfigur beliebig drehen, um am Ende seiner Bewegung in die gewünschte Richtung zu schauen.

7.3 KAMPF

Dies ist der aufregendste Teil des Spiels!

Viele Faktoren beeinflussen den Kampf: Waffen, Fähigkeiten, Gegenstände und nicht zuletzt das Glück; selbst der erfahrenste Soldat braucht im Schlachtgetümmel etwas davon.

Der Kampf ist aufgeteilt in zwei verschiedene Würfe:



- **Trefferwurf:** steht für den Versuch, ein Ziel zu treffen

Es werden **BLAUE** und **ROTE** Würfel verwendet, wie auf der verwendeten Waffe angegeben.

Der Angreifer wählt sein Ziel und seine Waffe, dann würfelt er mit der entsprechenden Anzahl Würfeln, abhängig von der Waffe.

Ein  [TREFFER] Ergebnis steht für einen erfolgreichen Treffer. Je mehr , desto besser! Falls ein Würfel ein  [BLITZ] Ergebnis anzeigt, wird auch der -Effekt der Waffe oder der Fähigkeit ausgelöst.

Falls ein Würfel ein  [LADEHEMMUNG] Ergebnis anzeigt, kommt es bei einer Fernkampfwaffe zu einer Ladehemmung und sie kann erst wieder eingesetzt werden, wenn diese beseitigt worden ist. Legt zur Erinnerung einen **LADEHEMMUNG (LH)**-Marker auf die Waffe.

- **Verteidigungswurf:** Steht für den Versuch, einen erfolgreichen Treffer zu vermeiden. Die Haut, die Rüstung und die Talente des Verteidigers kommen beim Versuch, den Treffer zu vermeiden oder zu parieren ins Spiel! Der Verteidiger würfelt mit **1 BLAUEN** Würfel für jedes erfolgreiche -Ergebnis des Angreifers beim Trefferwurf und hebt einen Treffer pro gewürfeltem  [SCHILD]-Ergebnis auf. Falls ein Würfel ein -Ergebnis anzeigt, wird auch der **BLITZ**-Effekt der Rüstung mit einberechnet [falls vorhanden]. Jedes verbleibende -Ergebnis fügt dem Verteidiger eine Wunde zu, die von seinen **LEBENSUNKTEN** abgezogen wird.



Falls der Verteidiger eine **RÜSTUNG MIT ENERGIESCHILD** hat, muss er zunächst gewürfelte  dadurch aufheben, dass er einen Punkt vom **ENERGIESCHILD** entfernt, bevor er mit den **VERTEIDIGUNGSWÜRFELN** würfelt. Darüber hinausgehende -Ergebnisse verteidigt er normal mit den **BLAUEN** Würfeln.

Ein -Effekt wird nur ein Mal einberechnet, unabhängig von der gewürfelten Anzahl an , falls nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben wird. So zählt zum Beispiel der **BLITZ**-Effekt der Rüstung von Agent Titanium jeden gewürfelten  als ein .

Ein Angriff kann niemals ein leeres **HEXFELD** oder **GEBIET** zum Ziel haben. Zum Beispiel kann man nicht auf ein leeres **HEXFELD** / **GEBIET** zielen, um einen Gegner außerhalb der Sichtlinie durch **GEBIETSSCHADEN** zu treffen. In diesem Spiel gibt es keinen Beschuss durch eigene Truppen, ein Agent kann also nie [außer mit **HEILUNGSWAFFEN**] auf einen anderen Agenten schießen oder ihm Schaden [nicht mal durch **GEBIETSSCHADEN**] zufügen, falls nicht die optionale Regel „Beschuss durch eigene Truppen“ [siehe Abschnitt 7.3.1, Seite 18] angewendet wird.

Wichtige Anmerkung: Einige Waffen, Fähigkeiten und Gegenstände beeinflussen den Kampf direkt, indem sie die Anzahl der Würfel modifizieren, mit denen der Angreifer oder Verteidiger würfelt, oder einen erneuten Würfelwurf ermöglichen. In diesen Fällen kann kein Würfel öfter als ein Mal erneut gewürfelt werden, selbst falls mehrere Fähigkeiten und Gegenstände verwendet werden, um den Würfelwurf zu modifizieren.

Übersicht über die Symbole auf den Würfeln und ihre Häufigkeit:

SYMBOL	NAME	BESCHREIBUNG	BLAUER WÜRFEL	ROTER WÜRFEL
	TREFFER	Steht für einen erfolgreichen Treffer Kein Effekt bei der Verteidigung.	X5	X7
	SCHILD	Steht für eine erfolgreiche Verteidigung Kein Effekt beim Angriff.	X4	-
	BLITZ	Aktiviert den <i>Blitz</i> -Effekt der verwendeten Waffe oder Fähigkeit (des Angreifers) oder der Rüstung (des Verteidigers).	X2	X3
	GD	Kein Effekt bei Angriff oder Verteidigung. Wird von Agenten verwendet, um im GD-Flügel-Rang aufzusteigen (siehe Abschnitt 7.8, Seite 27).	-	X2
	MUNITION (MUN)	Der Agent muss einen <i>MUN</i> -Marker ablegen (maximal ein <i>MUN</i> -Marker pro gewürfeltem Treffer). Ignoriert dieses Ergebnis bei Nahkampfwaffen oder falls die Waffe automatisch einen <i>MUN</i> -Marker ablegt (wie bei der Fernkampfwaffe von Agent Titanium). Kein Effekt bei der Verteidigung.	X1	X1
	LADEHEMMUNG (LH)	Dieses Symbol zeigt an, dass die Fernkampfwaffe, die in diesem Angriff verwendet wurde, Ladehemmung hat. Nach diesem Angriff kann die Waffe nicht mehr verwendet werden, bis eine <i>LADEHEMMUNG BEHEBEN</i> -Aktion durchgeführt wurde. Kein Effekt bei der Verteidigung.	X1	X1
	ALIEN	Dieses Symbol zeigt bei jedem Wurf einen Fehlschlag für diesen Würfel an. Das Würfelergebnis kann von Agenten, die ihre Fähigkeiten anwenden, nicht erneut gewürfelt werden, außer die Fähigkeit erlaubt dies ausdrücklich. Ein Alien kann dieses Symbol erneut würfeln, falls es eine Fähigkeit hat, die erneute Würfe erlaubt.	X1	X1

BEISPIELKAMPF 1

Marine gegen **BLAUEN** Aracnos



Der Marine greift den **BLAUEN** Aracnos mit seinem Gewehr an und würfelt 3 **ROTE** TREFFERWÜRFEL.



Das Würfelergebnis zeigt 4 Treffer. Ein *MUN*-Marker muss abgelegt werden und der *BLITZ*-Effekt wird aktiviert und vermindert die *VERTEIDIGUNGSWÜRFEL* des Aracnos. Jetzt würfelt der Aracnos 3 statt 4 **BLAUE** Würfel.



Das Würfelergebnis zeigt 1 *SCHILD*, ein weiterer wird durch den *BLITZ*-Effekt der Rüstung des Aliens addiert (Der *BLITZ*-Effekt wird nur ein Mal addiert, auch wenn zwei *BLITZ* gewürfelt worden sind). Zwei *TREFFER* werden aufgehoben und dem Alien werden 2 *WUNDEN* zugefügt.

BEISPIELKAMPF 2

Hulk gegen **BLAUEN** Xeno-Beta



Agent Titanium greift den **BLAUEN** Xeno-Beta mit seiner **VERBESSERTEN** Vulkan an und würfelt 4 **ROTE** Würfel.



Das Würfelergebnis zeigt 3 **TREFFER** und 1 **LADEHEMMUNG**, weswegen die Waffe von Titanium Ladehemmung bekommt. Durch den Effekt der Waffe wird das **MUN**-Ergebnis ignoriert und der Agent entschließt sich dazu, 3 **MUN**-Marker abzulegen, um 3 zusätzliche **TREFFER** zu erzeugen. Insgesamt gibt es jetzt 6 **TREFFER**.



Der **SCHILD**-Marker der Rüstung des Xeno-Betas entfernt den ersten **TREFFER**. Das Würfelergebnis zeigt nur 1 weiteren **SCHILD**, sodass 2 **TREFFER** aufgehoben werden und dem Alien 4 **WUNDEN** zugefügt werden. Der Xeno-Beta stirbt [da der **BLITZEFFEKT** Regeneration verrechnet werden muss, bevor die Wunden zugefügt werden].

7.3.1 BESCHUSS DURCH EIGENE TRUPPEN (OPTIONALE REGEL, STANDARD = AUS)

Normalerweise kommt in diesem Spiel Beschuss durch eigene Truppen nicht vor. Um das Spiel schnell zu halten, empfehlen wir, diese Regel nicht zu verwenden, außer wenn eine größere Herausforderung gewünscht ist. Wird mit dieser Regel gespielt, kann jeder Agent auch zum Ziel der Waffen, Fähigkeiten und Gegenstände von anderen Agenten werden [und dadurch verwundet werden].

Agenten sind immun gegen ihre eigenen Waffen, aber nicht gegen ihre eigenen Geräte. Zum Beispiel kann eine **WAFFE**, die **GEBIETSSCHADEN** verursacht, dem Schützen keinen Schaden zufügen, aber eine **GRANATE** oder ein **SATELLITENSCHLAG** kann den Besitzer verletzen, falls dieser sich im **ZIELGEBIET** befindet.

Beschuss durch eigene Truppen betrifft alle Agentenwaffen, Fähigkeiten und Gegenstände, deshalb muss man beim Abfeuern einer Waffe mit **GEBIETSSCHADEN** besondere Sorgfalt walten lassen.

BEISPIEL FÜR BESCHUSS DURCH EIGENE TRUPPEN



Der Marine führt einen Angriff mit seinem Gewehr aus und entscheidet sich dafür, eine **MUN** abzulegen, um **GEBIETSSCHADEN** zuzufügen. Jede Figur im **GEBIET** muss gegen diesen Angriff verteidigen, auch der Biotech-Agent, falls mit der Regel für Beschuss durch eigene Truppen gespielt wird.

7.3.2 ZWEIKAMPF (OPTIONALE REGEL, STANDARD = AUS)

Jeder Agent kann normalerweise alle Aliens innerhalb seiner Reichweite angreifen, selbst wenn er **IM NAHKAMPF** ist. Die Herausforderung einer Mission kann durch Verwendung der Zweikampfregel erhöht werden. Dann kann ein Agent, der **IM NAHKAMPF** ist, nur das Alien angreifen, mit dem er sich gerade im Nahkampf befindet. Diese Regel erhöht den Realismusfaktor des Spiels beträchtlich!

7.4 AKTION

Mit dieser Handlung können die Agenten ihre Fähigkeiten oder Gegenstände einsetzen. Während **KAMPF** und **BEWEGUNG** in keinem Fall vermischt werden können, kann eine **AKTION** als einzelne Handlung oder zusammen mit einer **BEWEGUNG** oder einem **KAMPF** angewendet werden. Eine **AKTION** mit einem **KAMPF** oder einer **BEWEGUNG** anzuwenden kann nötig sein, um Spezialaktionen zu nutzen oder eine Fähigkeit oder einen Gegenstand zur Erhöhung der Bewegungsweite oder der Angriffsstärke des Agenten zu verwenden.

7.4.1 VERWENDUNG VON FÄHIGKEITEN ODER GEGENSTÄNDEN (AKTION)

Durch Verwendung seiner **Aktion** kann ein Agent eine Standard-Fähigkeit oder einen Gegenstand aktivieren:

- Eine Begabung
- Ein Talent
- Eine einfache oder verbesserte Taktik
- Einen Gegenstand

STANDARD-Fähigkeiten und Gegenstände werden später in diesem Regelwerk behandelt [siehe Abschnitt 7.7, Seite 24–27]. Eine aktivierte Begabung oder ein Talent kann normalerweise nicht erneut vor der nächsten Auffrischungsphase genutzt werden. Taktiken und Gegenstände können normalerweise nur ein Mal pro Spiel genutzt werden.

7.4.2 DURCH EIN FENSTER SPRINGEN (AKTION)

Mit dieser Spezialaktion kann der Agent durch ein Fenster auf die andere Seite springen [um zum Beispiel ein Gebäude zu betreten oder zu verlassen]. Ein Sprung durch ein Fenster erfordert normalerweise die Anwendung einer **AKTION** des Agenten und findet vor oder nach der **BEWEGUNG** statt. Der Agent muss sich auf einem an ein **FENSTERHEXFELD** angrenzenden Feld befinden und seine **AKTION** einsetzen, um durch das Fenster zu springen und den Agenten auf die andere Seite des **FENSTERHEXFELDES** zu bewegen.



Agent Mercury verwendet ihre **BEWEGUNG**, um sich 1 **HEXFELD** weit auf das an das **FENSTERHEXFELD** angrenzende **HEXFELD** zu bewegen.

Dann verwendet sie ihre **AKTION**, um **DURCH DAS FENSTER ZU SPRINGEN**.

Da sie zuerst ihre **BEWEGUNG** verwendet hat, kann sie sich nicht weiter bewegen.

7.4.3 SUCHEN (AKTION)

Mit dieser **AKTION** wendet der Agent Zeit auf, um nach Zielen oder Missionsgegenständen zu suchen. Eine **Suche** erfordert nur die Anwendung der **Aktion** des Agenten. Der Agent muss sich innerhalb des **SUCHGEBIETES** befinden [wie im "Einsatzbefehl" der Mission beschrieben] und darf nicht **IM NAHKAMPF** sein.

Der Agent würfelt dann mit 1 . Falls er einen  oder ein  würfelt, findet er etwas nützliches!

Würfelt er einen , kann er zwischen den zwei folgenden Funden wählen:

- 1 **Erste Hilfe Pack** - Heilt sofort einen **LEBENSUNKT** des Agenten (falls möglich). Das Pack kann nicht später verwendet werden. Deshalb wird es auch nicht durch einen Marker dargestellt.
- 1 **Munition** - Der Agent erhält sofort 1 **MUN**-Marker (falls möglich).

Würfelt er ein , kann er zwischen den zwei folgenden Funden wählen:

1 zufälliger ALLGEMEINER GEGENSTAND

1 Fragment ALIEN-TECHNOLOGIE (maximal ein Mal pro Runde, siehe Abschnitt 7.9, Seite 28)

Bei jedem anderen Ergebnis wird nichts gefunden. Die SUCHEN-Aktion kann von jedem Agenten erneut durchgeführt werden, egal was vorherige SUCHEN ergeben haben. Wird ein zufälliges Gerät gewählt, lege alle allgemeinen Gegenstände, die im LAGER zur Verfügung stehen in einen Becher oder Beutel und ziehe zufällig eins davon.



Agentin Mercury verwendet ihre BEWEGUNG, um sich zwei HEXFELDER weit zu bewegen.

Dann verwendet sie ihre AKTION, um im Raum zu SUCHEN. Sie würfelt und entscheidet sich dafür, ein Erste Hilfe Pack zu finden.

Sie heilt sofort einen LEBENSPUNKT. Da sie zuerst ihre BEWEGUNG verwendet hat, kann sie sich nicht weiter bewegen.

7.4.4 EINE VERSCHLOSSENE TÜR EINTRETEN [AKTION + KAMPF]



Mit dieser Aktion kann der Agent eine VERSCHLOSSENE TÜR eintreten, um ein Gebäude zu betreten oder es zu verlassen. Dazu wird sowohl die AKTION als auch der KAMPF des Agenten benötigt. Deshalb kann ein Agent, der eine verschlossene Tür einschlägt, seinen KAMPF nicht für etwas anderes anwenden. Der Agent muss sich auf einem HEXFELD befinden, das an die VERSCHLOSSENE TÜR angrenzt (oder die VERSCHLOSSENE TÜR enthält), um das Schloss zu zerschlagen. Entfernt den SCHLOSS-Marker und behandelt die Tür wie eine normale Tür.

7.4.5 SICH AUS DEM KAMPF LÖSEN [AKTION + KAMPF]

Mit der Spezialaktion SICH AUS DEM KAMPF LÖSEN kann der Agent versuchen, aus dem NAHKAMPF mit einem Alien zu ENTKOMMEN. Dazu wird sowohl die AKTION als auch der KAMPF des Agenten benötigt. Deshalb kann ein Agent, der sich aus einem Kampf löst, seinen KAMPF nicht für etwas anderes anwenden. Unter normalen Umständen ist es sehr schwer, zu fliehen, wenn sich der Gegner direkt vor einem befindet!

Deshalb muss der Agent 1  würfeln und ein -Ergebnis erzielen. Bei Erfolg darf er sich mit seiner BEWEGUNG lösen, bei Misserfolg bleibt er IM NAHKAMPF mit dem Alien.

7.4.6 TAKTISCHER RÜCKZUG [AKTION + KAMPF]

Manchmal ist Weglaufen besser als Schießen!

Ein Agent kann sich für diese Spezialaktion entscheiden, wenn er sich weiter bewegen will als seine BEWEGUNG erlaubt. TAKTISCHER RÜCKZUG erfordert sowohl seine AKTION als auch seinen KAMPF. Deshalb kann ein Agent seinen KAMPF nicht für etwas anderes anwenden.

Stelle den Agenten in einem beliebigen HEXFELD des aktuellen GEBIETES auf.



Agent Chromium verwendet seine BEWEGUNG, um sich 4 HEXFELDER weit zu bewegen. Dann verwendet er seine AKTION zusammen mit seinem KAMPF für einen TAKTISCHEN RÜCKZUG in seinem GEBIET. Durch den TAKTISCHEN RÜCKZUG kann er in diesem Zug nicht angreifen.

7.4.7 LADEHEMMUNG BEHEBEN [AKTION + BEWEGUNG ODER KAMPF]



Manchmal hat eine Fernkampf-Waffe während eines Kampfes Ladehemmung. In diesem Fall kann der Agent entweder seine **BEWEGUNG** oder seinen **KAMPF** zusammen mit seiner **AKTION** nutzen, um die Ladehemmung einer seiner Waffen zu beheben und sie wieder einsatzbereit zu machen. Der **LADEHEMMUNG**-Marker auf der Waffe wird dann abgelegt. Der Agent kann die Handlung, die er dafür aufgegeben hat [**BEWEGUNG** oder **KAMPF**] in diesem Zug nicht verwenden, um etwas anderes zu tun.

7.4.8 MISSIONS-SPEZIALAKTIONEN

In einigen Missionen muss eine **AKTION** verwendet werden, um eine Spezialaktion durchzuführen, die mit der Vollendung der Mission in direktem Zusammenhang steht, wie zum Beispiel die Zerstörung eines Teleportationspunktes oder die Rettung eines Zivilisten.

7.5 ZUSTAND DES AGENTEN

In der Schlacht ändert sich häufig der körperliche und mentale Zustand eines Soldaten, zumeist als Folge eines Kampfes.

7.5.1 LEBENSPUNKTE



Jeder Agent hat zu Beginn einer Mission seine vollen Lebenspunkte.

Während einer Schlacht können ihm durch Angriffe der Aliens Wunden zugefügt werden, die den Gesundheitszustand des verwundeten Agenten herabsetzen.

Um den Gesundheitszustand eines Agenten im Auge zu behalten, wird, sobald ein Agent verwundet wird, eine entsprechende Anzahl **WUNDEN** (die nummerierten **WUNDEN**-Marker) auf den **AGENTENPROFILBOGEN** gelegt. Falls ein Agent durch einen Angriff auf 0 oder weniger Lebenspunkte (LP) gebracht wird, wechselt sein Zustand auf **BLUTEND**.

Ein Agent kann nie mehr LP haben, als auf seinem **AGENTENPROFILBOGEN** angegeben.

7.5.2 BLUTEND

Ein **BLUTENDER** Agent ist nur bedingt handlungsfähig. In diesem Zustand gelten für ihn folgende Regeln:

- Er muss auf seinen *Kampf* verzichten
- Seine Bewegungsweite wird auf ein *Hexfeld* reduziert
- Er kann seine *Aktion* nur verwenden, um eine Fähigkeit oder einen Gegenstand zu aktivieren

Ein **BLUTENDER** Agent wird auf dem Spielfeld dargestellt, indem seine Figur hingelegt wird.

Ein **BLUTENDER** Agent kann wieder zu einem normalen Gesundheitszustand kommen, indem mindestens eine Wunde geheilt wird [nicht geheilte Wunden bleiben auf dem Agenten]. Zur Erinnerung wird die Figur jetzt wieder hingestellt.

Der **BLUTENDE** Agent wird von den Aliens immer noch als Bedrohung betrachtet. Er wird weiterhin angegriffen [und verteidigt sich normal].

Falls ein BLUTENDER Agent eine weitere Wunde erleidet, stirbt er.

7.5.3 TOD

Sobald ein Agent stirbt, wird sein Spieler **NICHT HANDLUNGSFÄHIG** und interagiert nicht weiter mit anderen Agenten oder Aliens.

Sein **AGENTEN**- und **ALIEN**-Zug wird bis zum Ende der Mission übersprungen. Seine Figur wird vom Spielplan entfernt, all seine Fähigkeiten, Waffen und Gegenstände werden ins **LAGER** abgelegt.

Zugeteilte **ALIENKARTEN** müssen an andere Spieler weitergegeben werden, dabei werden die normalen Regeln für die Zuteilung von **ALIENKARTEN** aus dem Abschnitt „Alien-Zuteilung“ verwendet [siehe 8.8, Seite 35].

Wichtige Anmerkung: **NICHT HANDLUNGSFÄHIGE** Spieler werden für die **SIGNALTELEPORTATIONS-TABELLE** auf **EREIGNISKARTEN** nicht mitgezählt.

Falls alle Spieler NICHT HANDLUNGSFÄHIG werden, war die Mission ein Fehlschlag und das Spiel endet sofort.

7.5.4 IM NAHKAMPF

Ein Agent ist **IM NAHKAMPF**, wenn er zu Beginn seines Zuges oder nach seiner Bewegung an ein Alien angrenzt [d.h. eine Entfernung von  zu diesem hat]. Er gilt auch als *Im Nahkampf*, falls er zu einem beliebigen Zeitpunkt außerhalb seines **AGENTEN-ZUGES** mit einem Alien in Kontakt kommt.

Ein Agent, der **IM NAHKAMPF** ist, kann sich nicht bewegen und den Kampf nicht verlassen, bis:

- Das Alien getötet wurde.
- Er sich erfolgreich **AUS DEM KAMPF LÖST (AKTION)**.

Achtung: Einige Talente können auch dafür verwendet werden, einen Kampf zu verlassen, wie zum Beispiel das „Sturmangriff“ Talent von Agent Titanium.

Achtung: Falls die Regel „Menschliches Gesichtsfeld“ verwendet wird, kann der Spieler sich am Ende seiner Bewegung beliebig drehen, um in die gewünschte Richtung zu schauen, selbst, wenn er **IM NAHKAMPF** ist.

7.5.5 BEWEGUNGSUNFÄHIG (KÖRPERLICHER ZUSTAND)

Ein **BEWEGUNGSUNFÄHIGER** Agent gibt seine **BEWEGUNG** bis zur nächsten **AUFFRISCHUNGSPHASE** auf. Das bedeutet, er kann sich nicht bewegen und keine Aktionen durchführen, die **BEWEGUNG** benötigen.

7.5.6 GELÄHMT (KÖRPERLICHER ZUSTAND)

Ein **GELÄHMTER** Agent überspringt seinen gesamten Zug bis zur nächsten **AUFFRISCHUNGSPHASE**. Ein **GELÄHMTER** Agent gilt auch als **BEWEGUNGSUNFÄHIG**.

7.6 WAFFEN

Jeder Krieg hat seine speziellen Waffen, und da das Ziel dieses Krieges die Rettung der Menschheit ist, sind seine Waffen natürlich besonders episch!

Jeder Agent hat zu Beginn seiner Karriere zwei **STANDARDWAFFEN** [die auf seinem **AGENTENPROFILBOGEN** aufgedruckt sind] mit vollständiger Munition.

Das Bild unten zeigt eine typische Waffe.

Es gibt drei Waffenarten:



1. **ID** – Name, Stufe und Klassenbeschränkungen
2. **Angriffswerte** – Waffenart, Würfelfarbe und Anzahl der verwendeten Angriffswürfel
3. **Reichweite** – maximal mögliche Reichweite
4. **Munition** – maximale Anzahl MUN-Marker
5. **Blitz-Effekt** – Fähigkeit, die bei einem **BLITZ** im Angriffswurf aktiviert wird
6. **Zusätzliche Fähigkeiten** – spezielle Fähigkeiten dieser Waffe

- **Nahkampfwaffen** für den direkten Kampf.
- **Fernkampfwaffen**, die auch hauptsächlich im Fernkampf eingesetzt werden.
- **Heilende Waffen**, die zur Heilung anderer Agenten eingesetzt werden.

Viele Waffen haben eine oder mehrere im Kampf einsetzbare Fähigkeiten, entweder als **BLITZ**-Effekt oder als zusätzliche Fähigkeit.

Am häufigsten sind folgende Effekte:

- **+X TREFFERWÜRFEL:** erhöht die Anzahl der Würfel, die im Kampf gewürfelt werden dürfen.
- **+X  :** addiert X **TREFFER** zum Ergebnis des **TREFFERWURFES**.
- **-X VERTEIDIGUNGSWÜRFEL:** senkt die Anzahl der Würfel, die vom Verteidiger im **VERTEIDIGUNGSWURF** verwendet werden.
- **GEBIETSSCHADEN:** Der Angriff hat Auswirkungen auf alle Ziele im **Gebiet**; jedes Ziel muss sich unabhängig von den anderen gegen die gewürfelten **Treffer** verteidigen.

Die Effizienz von Waffen ist in drei farbig kodierte Stufen eingeteilt:

- **GRÜN:** **STANDARDWAFFE** mit grundlegenden Fähigkeiten
- **BLAU:** **VERBESSERTE WAFFE**, verbesserte Version einer normalen Waffe
- **ROT:** **ALIEN-WAFFENTECHNOLOGIE**, extrem mächtig, aber schwer anzuwenden ohne die entsprechende Ausbildung!

Agenten können im Verlauf einer Mission neue Waffen erhalten, auch **VERBESSERTE** oder **ALIEN**-Waffen. Diese Waffen ersetzen ihre **STANDARDWAFFEN**. Jeder Agent muss wählen, welche seiner zwei Waffen durch die neu erworbene ersetzt wird.

Ein Agent, der eine neue Waffe findet, muss diese nicht zwingend nutzen. [Beispiel: Ein Agent kann sich entschließen, eine gefundene **ALIEN**-Waffe nicht anzuwenden, weil er das Talent „Alien-Kenntnisse“ nicht hat.] In diesem Fall wird die Waffe ins **GD-HAUPTQUARTIER** überstellt und steht in den nächsten Missionen der Kampagne zur Verfügung. Wird nur eine Mission gespielt, wird die Waffe einfach wieder in die Spielschachtel gelegt.

Mehr Einzelheiten zu Waffen und ihren Anwendungen findet man in den nächsten Abschnitten.

7.6.1 NAHKAMPFWAFFEN

Nahkampfwaffen erkennt man am -Symbol; sie werden für Nahkampfangriffe verwendet, in denen Nahkampfschaden zugefügt wird. Nahkampfwaffen benötigen keine Munition und haben nie Ladehemmung, sämtliche  oder -Ergebnisse bei einem Trefferwurf werden ignoriert.



1. **ID** – Name, Stufe und Klassenbeschränkung
2. **Angriffswerte** – Waffenart, Würfelfarbe und Anzahl der verwendeten Angriffswürfel
3. **Reichweite** – maximal mögliche Reichweite [normalerweise 0]
4. **Munition** – maximale Anzahl *Mun*-Marker
5. **Blitz-Effekt** – Fähigkeit, die bei einem *Blitz* im Angriffswurf aktiviert wird

7.6.2 FERNKAMPFWAFFEN

Fernkampfwaffen erkennt man am  Symbol; sie werden für Fernkampfangriffe verwendet, in denen Fernkampfschaden zugefügt wird. Angriffe mit Fernkampfwaffen auf angrenzende Ziele [ Distanz] gelten trotzdem noch als Fernkampfangriffe.



1. **ID** – Name, Stufe und Klassenbeschränkung
2. **Angriffswerte** – Waffenart, Würfelfarbe und Anzahl der verwendeten Angriffswürfel
3. **Reichweite** – maximal mögliche Reichweite
4. **Munition** – maximale Anzahl *Mun*-Marker
5. **Blitz-Effekt** – Fähigkeit, die bei einem *Blitz* im Angriffswurf aktiviert wird

7.6.3 HEILUNGSWAFFEN

Alle Heilungswaffen erkennt man am -Symbol; sie werden von Agenten verwendet, um **WUNDEN** zu heilen, nicht um Schaden zuzufügen. Heilwaffen sind die einzigen Waffen, mit denen Agenten auf andere Agenten und sich selbst zielen dürfen. Diese Waffen heilen normalerweise eine **WUNDE** für jeden gewürfelten . Verbleibende **WUNDEN** werden mit **WUNDEN**-Markern dargestellt.

7.6.4 VERBESSERTE WAFFEN

Die Organisation arbeitet hart an der Verbesserung ihrer Ausrüstung. Während der **VERSTÄRKUNG** können Agenten Verbesserungen für ihre Waffen anfordern; dafür geben sie gesammelte **ALIEN-TECHNOLOGIE** [siehe Abschnitt 7.9, Seite 28]. Die neu erhaltene Waffe ersetzt eine der Waffen, die der Agent derzeit hat. Viele **VERBESSERTE WAFFEN** stehen nur bestimmten Charakteren zur Verfügung, da jede Klasse ihre eigenen typischen Waffen hat.

7.6.5 ALIEN-WAFFEN

Um der Alieninvasion etwas entgegenzusetzen, mussten die GD-Wissenschaftler lernen, wie man menschliche Waffen mit Alien-Technologie verbindet.

Das bedeutet, dass Agenten mit **ALIEN-WAFFEN** ausgerüstet sein können, dies aber immer auch einen Nachteil hat. Diese neuen Waffen sind ohne spezielle Ausbildung schwer anzuwenden. Diese Einschränkung wird dadurch simuliert, dass, wenn ein Agent ohne das Talent „Alien-Kenntnisse“ eine **ALIEN-WAFFE** anwendet, alle  oder  Symbole beim **TREFFERWURF** bedeuten, dass der Angriff ein völliger Fehlschlag ist [gewürfelte Erfolge auf anderen Würfeln werden ignoriert].

Falls ein Agent eine Fähigkeit hat, die einen erneuten Wurf erlaubt und sich auf Alien-Ergebnisse bezieht, kann ein erneuter Wurf verwendet werden, um einen Fehlschlag zu vermeiden. Ein erfahrener Agent mit dem Talent „Alien-Kenntnisse“ nutzt die normalen Kampfregeln.

Fernkampfwaffen der Aliens benötigen keine Munition [sie verwenden selbstladende Plasma-Energie-Blitze] und können keine **LADHEMMUNG** haben.

Achtung: Das „Lasergewehr“ ist eine **ALLGEMEINE WAFFE**. Deshalb kann jeder Agent sie als Ersatz für eine seiner Waffen verwenden, ihre Anwendung ohne die oben beschriebenen Einschränkungen erfordert trotzdem „Alien-Kenntnisse“.

7.6.6 MUNITION (MUN)

Jede menschliche Fernkampfwaffe benötigt Munition. Um diese anzuzeigen, wird die angegebene Anzahl **MUN**-Marker auf die Waffen-Karte gelegt [ein Marker „2“ entspricht zwei Markern „1“].



Munition wird abgelegt, wenn ein -Ergebnis gewürfelt wird [Höchstens ein Marker pro **TREFFERWURF**] oder wenn eine Fähigkeit entsprechendes angibt.

Einige Fernkampfwaffen verfügen nur über eine beschränkte Menge Munition. Um mit diesen Waffen zu schießen, muss sich mindestens 1 **MUN**-Marker auf der Waffe befinden

7.6.7 RÜSTUNG MIT ENERGIESCHILD

Hochentwickelte Rüstungen können ein **ENERGIESCHILD** als zusätzlichen Schutz gegen Kampfschaden haben. Solch ein **SCHILD** ist erkennbar an den Symbolen  oder .

Während der **AUFRISCHUNGSPHASE** regeneriert jede **RÜSTUNG MIT ENERGIESCHILD** ihren **SCHILD**-Marker. Legt den entsprechenden Marker [ oder ] auf das Rüstungssymbol. Ein „2“ Marker entspricht dabei 2 „1“ Marker.



Achtung: Wie im Abschnitt **KAMPF** beschrieben [siehe Abschnitt 7.3, Seite 16] müssen zunächst **SCHILD**-Marker entfernt werden, um einen erfolgreichen  aufzuheben, bevor die Verteidigungs-Würfel gewürfelt werden. Eine „2“ wird beim Aufheben des ersten  zu einer „1“, die dann vollständig entfernt wird, sobald der zweite  aufgehoben wird.

7.7 FÄHIGKEITEN UND GEGENSTÄNDE

Fähigkeiten und Gegenstände werden in 3 farblich gekennzeichnete Kategorien unterteilt:

- **STANDARD:** Die Fähigkeit oder der Gegenstand kann ein Mal während des **AGENTEN-ZUGES** genutzt werden. Der Agent gibt dazu seine **AKTION** aus.
- **PASSIV:** Die Fähigkeit oder der Gegenstand ist immer aktiv und benötigt keine **AKTION**.
- **REAKTION:** Die Fähigkeit kann auch außerhalb des **AGENTEN-ZUGES** aktiviert werden; dazu ist keine **AKTION** nötig.

Alle Begabungen, Gegenstände, Taktiken und Talente gelten als **STANDARD**, falls nicht anders angegeben. Eine verwendete **STANDARD** oder **REAKTION**-Fähigkeit oder ein entsprechender Gegenstand werden entweder umgedreht [Talente und Taktiken], abgelegt [Gegenstände] oder ihre Verwendung wird durch einen Marker angezeigt [wie zum Beispiel bei der Begabung „Wache“].

Fähigkeiten und Gegenstände können **ALLGEMEIN** [von allen Agenten ohne Klassenbeschränkung nutzbar] sein oder auf eine bestimmte Klasse beschränkt sein.

7.7.1 SCHADEN UND SPEZIALEFFEKTE

Einige Fähigkeiten und Gegenstände können Angriffe durchführen und/oder Schaden zufügen. Der Angriff/dem Ziel zugefügte Schaden gilt als **EINFACHER** Schaden, falls nicht anders angegeben.

Einfache Angriffe und einfacher Schaden sind NICHT an den Symbolen  ,  oder einem besonderen Symbol zu erkennen. Gegen sie wird normal verteidigt, sie lösen aber keine Gegenstände oder Fähigkeiten aus, die Vorteile gegenüber einer bestimmten Angriffsart oder einer bestimmten Schadensart bieten.

Beispiel: Die „Säuregift“-Fähigkeit des Stachelrücken-Aliens löst nicht den **BLITZ**-Effekt der Rüstung von Agentin Mercury aus [der ihr Schutz gegen Nahkampfangriffe bietet], selbst wenn der Stachelrücken angrenzend an sie stirbt. In diesem Fall würfelt Agentin Mercury mit den Verteidigungswürfeln, aber sie zählt nur die -Ergebnisse und ignoriert die -Ergebnisse.

- Wenn der Begriff **„EFFEKT BEI TREFFER“** bei einer Fähigkeit oder einem Gegenstand verwendet wird, bedeutet dies, dass der beschriebene Effekt angewendet werden muss, sobald der Besitzer ein -Symbol würfelt, selbst, wenn die **Treffer** durch den **VERTEIDIGUNGSWURF** oder auf sonstige Art aufgehoben werden.
- Wenn der Begriff **„ERLEIDET X WUNDEN“** bei einer Fähigkeit oder einem Gegenstand verwendet wird, bedeutet dies, dass der Schaden auf keine Art verhindert werden kann [z.B. kein Verteidigungswurf].

7.7.2 GEGENSTÄNDE

Ein Geheimagent ohne Gegenstände ist wie die Erde ohne die Sonne – nicht überlebensfähig! Ein Agent kann seine **AKTION** verwenden, um einen seiner Gegenstände zu aktivieren. Normalerweise kann ein Gegenstand nur ein Mal pro Mission verwendet werden. Danach wird der Gegenstand-Marker ins **LAGERHAUS** abgelegt. Ein Gegenstand kann nur erneut verwendet werden, falls die Organisation diesen später im Spiel während der **VERSTÄRKUNG** erneut ins Feld schickt.



1. **ID** – Name und Klassenbeschränkung
2. **Effekt** – Beschreibung der Fähigkeit
3. **Reichweite** – maximal mögliche Reichweite
4. **Angriffswerte** – Waffenart, Würfelfarbe und Anzahl der verwendeten Angriffswürfel

7.7.2.1 GRANATEN

Granaten sind Gegenstände, die verwendet werden, um Schaden zu machen, und, was noch wichtiger ist, spezielle Effekte haben.

Eine Granate ist ein Gegenstand, keine Waffe, der Agent muss also seine **AKTION** [nicht seinen **KAMPF**] verwenden, um den Angriff durchzuführen.

Wenn ein Agent mit einer Granate angreift, würfelt er die angegebenen Würfel. Alle Aliens in dem **GEBIET** müssen sich gegen alle gewürfelten  normal verteidigen.

Achtung: Falls mindestens ein  gewürfelt wurde, wird der **„EFFEKT BEI TREFFER“** der Granate angewendet, unabhängig vom Verteidigungsergebnis des Aliens.

Ein Agent mit dem Talent „Grenadier“ hat zwei wesentliche Vorteile bei der Verwendung von Granaten:

- Er darf jedes Würfelergebnis seines **TREFFERWURFES** mit einer Granate erneut würfeln.
- Sobald das Talent ins Spiel kommt, erhält der Agent 3 Granaten-Gegenstände [falls vorhanden].



1. **ID** – Name und Klassenbeschränkung
2. **Effekt** – Beschreibung der Fähigkeit
3. **Reichweite** – maximal mögliche Reichweite
4. **Angriffswerte** – Waffenart, Würfelfarbe und Anzahl der verwendeten Angriffswürfel

7.7.2 SENTRY-GUN



1. **ID** – Name, Stufe und Klassenbeschränkung
2. **Angriffswerte** – Waffenart, Würfelfarbe und Anzahl der verwendeten Angriffswürfel
3. **Reichweite** – maximal mögliche Reichweite
4. **Munition** – maximale Anzahl MUN-Marker
5. **Lebenspunkte** – Maximales Leben der Sentry-Gun
6. **Bewegung** – maximale Bewegung (in Hexfeldern) pro Runde
7. **Wache** – **REAKTIONSBEGABUNG** „Wache“



Ein Biotech-Agent kann einen besonderen Kampfdrohnenurm verwenden, der Sentry-Gun genannt wird, falls er das Gerät „Sentry-Gun“ erhält. Er kann seine **AKTION** verwenden, um die Drohne auf dem Schlachtfeld zu stationieren. Er platziert die Sentry-Gun auf einem leeren **HEXFELD**, das an ihn angrenzt. Beginnend mit seinem nächsten Zug kann der Biotech seine **AKTION** verwenden, um mit der Sentry-Gun anzugreifen. Die Werte der Sentry-Gun stehen auf dem Geräte-Plättchen, es gibt keinen Bogen dafür.

Die Sentry-Gun zählt für die meisten Zwecke als normaler Agent [Sie belegt z.B. ein **HEXFELD** und kann von Aliens als Ziel gewählt werden.]. Allerdings hat sie keinen Agenten-Zug, kann sich nicht bewegen, kann keine Munition zurückerhalten und nicht geheilt werden. Sie hat immer ein Sichtfeld von 360° auf dem Schlachtfeld [selbst, wenn die optionale Regel „Menschliches Gesichtsfeld“ verwendet wird] und ihre Waffe hat niemals **LADEHEMMUNG**. Die Sentry-Gun erhält nie einen Alien-Zug und sie zählt für Ereigniskarten nicht als Agent.

Sobald die Sentry-Gun 0 LP erreicht, wird sie zerstört. Sie muss abgelegt werden und kann nicht weiter verwendet werden, falls die Organisation sie nicht später während der **VERSTÄRKUNG** erneut auf das Feld schickt.

 Die Sentry-Gun hat die **REAKTIONSBEGABUNG** „Wache“. Diese Begabung kann ein Mal pro Spielrunde verwendet werden, um einen Angriff auf ein Alien auszuführen, das sich gerade bewegt hat oder aufgedeckt worden ist. (Dieser Angriff kann zusätzlich zu dem normalen Angriff durchgeführt werden, den der Biotech mit der Sentry-Gun ausführen kann, indem er seine **AKTION** verwendet)

7.7.3 TAKTIKEN

1. **Typ** – gibt an, ob es eine **STANDARD-**, eine **PASSIVE** oder ein **REAKTIONSTALENT** ist
2. **Effekt** – Beschreibung der Fähigkeit



Durch das Sammeln von Erfahrung im Verlauf des Spiels erhalten Agenten einfache und verbesserte Taktiken. Diese Taktiken stehen für zusätzliche Fähigkeiten, die in einer Mission verwendet werden können. Danach wird die entsprechende Taktik umgedreht und bleibt bis zum Ende der Mission oder bis eine Ereigniskarte mit dem Effekt „Mutige Tat“ gezogen wird verdeckt.

7.7.4 BEGABUNGEN & TALENTE



1. **ID** – Name, Typ und Klassenbeschränkung
2. **Typ** – gibt an, ob es ein **STANDARD-**, ein **PASSIVES** oder ein **REAKTIONSTALENT** ist.
3. **Effekt** – Beschreibung der Fähigkeit
4. **Verwendung** – Einschränkungen bei der Verwendung.

Jeder Agent beginnt seine Karriere mit einer persönlichen Begabung [Auf dem **AGENTENPROFILBOGEN** gedruckt]. Im Verlauf der Missionen erhält er ein oder mehrere Talente, dargestellt durch Marker, die sein Können in der Schlacht erhöhen.

Ein Agent kann seine **AKTION** verwenden, um eine seiner **STANDARD-BEGABUNGEN** oder –Talente zu aktivieren. Wenn ein Talent verwendet wird, wird der entsprechende Marker umgedreht. Er bleibt bis zur nächsten **AUFFRISCHUNGSPHASE** deaktiviert. In der **AUFFRISCHUNGSPHASE** werden alle verwendeten Talente wieder aufgedeckt.

7.7.4.1 GD-209



1. **ID** – Name, Typ und Klassenbeschränkung
2. **Angriffswerte** – Waffenart, Würfelfarbe und Anzahl der verwendeten Angriffswürfel
3. **Reichweite** – maximal mögliche Reichweite
4. **Munition** – maximale Anzahl MUN-Marker
5. **Lebenspunkte** – Maximales Leben der GD-209
6. **Bewegung** – maximale Bewegungsweite (in HEXFELDERN) pro Zug
7. **Energieschild** – wiederaufladbare RÜSTUNG MIT ENERGIESCHILD



Ein Biotech-Agent kann eine besondere Kampfdrohne, die GD-209, verwenden, falls er das Talent „GD-209“ erhält. Ein Mal pro Mission kann ein Biotech mit diesem Talent seine **AKTION** verwenden, um die Drohne auf dem Schlachtfeld zu stationieren. Er platziert die GD-209 auf einem leeren **HEXFELD**, das an ihn angrenzt. Beginnend mit seinem nächsten Zug kann der Biotech seine **AKTION** verwenden, um die GD-209 zu aktivieren, falls er dies tut, bewegt sich die GD-209 sofort und kämpft. Die Werte der GD-209 stehen auf dem Gegenstand-Marker, es gibt keinen Bogen dafür.

Die GD-209 zählt für die meisten Zwecke als normaler Agent [Sie belegt z.B. ein **HEXFELD** und kann von Aliens als Ziel gewählt werden.]. Allerdings hat sie keinen Agenten-Zug, kann keine Munition zurückerhalten und nicht geheilt werden. Sie hat immer ein Sichtfeld von 360° auf dem Schlachtfeld [selbst, wenn die optionale Regel „Menschliche Sicht“ verwendet wird] und ihre Waffe hat niemals Ladehemmung. Die GD-209 erhält nie einen Alien-Zug und sie zählt für **EREIGNISKARTEN** nicht als Agent. Sobald die Sentry-Gun 0 LP erreicht, wird sie zerstört. Sie muss abgelegt werden und kann in dieser Mission nicht weiter verwendet werden. Im Kampagnenmodus kann sie in der nächsten Mission erneut verwendet werden.

7.7.4.2 WACHE



Ein Agent (oder eine Drohne) mit der **REAKTIONSBEGABUNG** „Wache“ kann diese verwenden, um ein Alien anzugreifen, dass sich gerade bewegt hat oder aufgedeckt wurde. Für diesen Angriff kann jede verfügbare Waffe verwendet werden, dabei müssen die normalen Angriffsregeln beachtet werden. Zum Beispiel kann Agent Chrom sich entscheiden, sein Gewehr zu verwenden (falls er damit ausgerüstet ist) und einen **MUN**-Marker abzulegen, um **GEBIETSSCHADEN** auszulösen.

Die Begabung kann nur ein Mal pro Spielrunde verwendet werden. Um dies im Auge zu behalten, muss der Spieler einen Wache-Marker auf den Spielplan neben seinem Agenten (oder der Drohne) platzieren, um seine Feuerbereitschaft anzuzeigen. Nach dem Angriff muss der Marker entfernt werden.

Er erhält den Wache-Marker in der nächsten **AUFFRISCHUNGSPHASE** zurück.

Achtung: „Wache“ ist die Basis-**REAKTIONSBEGABUNG** von Agent Chromium und der Sentry-Gun des Biotech.

7.8 GD-FLÜGEL

„Was uns nicht tötet, macht uns stärker.“ GD-Agenten müssen stärker als Stahl werden, um die Herausforderung durch die Aliens zu bezwingen!

Erfahrung kann die Begabungen eines Agenten verbessern. In Spielbegriffen ausgedrückt heißt das: Falls in der letzten Runde mindestens ein Alien getötet worden ist, kann jeder Agent in der **STRATEGIEPHASE**, während der Ernennung des **ALPHA-AGENTEN**, versuchen, seinen Rang um 1 Stufe zu erhöhen. Er würfelt mit **3**  mit dem Ziel, -Ergebnisse zu erhalten.

Die folgende Tabelle gibt die Anzahl der -Ergebnisse an, die benötigt werden, um den nächsten Rang auf dem Schlachtfeld zu erreichen.

GD-FLÜGEL RANG	VERBESSERUNG	BENÖTIGTE  ERGEBNISSE
KUPFER	CHARAKTERBEGABUNG (AUF CHARAKTERBOGEN GEDRUCKT)	STARTAUSBILDUNG
BRONZE	EINFACHE TAKTIK	
SILBER	1. TALENT	
GOLD	VERBESSERTE TAKTIK	 
PALLADIUM	ELITE-AGENT (AGENTENPROFILBOGEN UMDREHEN)	 
PLATIN	2. TALENT	  

Nach einem erfolgreichen GD-Flügel Wurf erhält der Agent sofort die in der Tabelle für seinen oder ihre nächste Stufe angegebene Verbesserung. Der Spieler kann sein Talent oder seine Taktik frei unter den für die Klasse seines Agenten verfügbaren wählen.

Während einer Kampagne kann jeder Agent maximal einen GD-Flügel-Rang pro Mission erhalten. Diesen neuen Rang hat er auch zu Beginn der nächsten Mission. In einer Einzelmission sind die Rangaufstiege nicht begrenzt. Jeder Agent hat zu Beginn der Mission den angegebenen Rang und kann den GD-Flügel-Rang Platin erreichen.

Achtung: Eine Kampagne kann verschiedene andere Wege bieten, den Rang eines Agenten zu verbessern, wie zum Beispiel durch die Vervollständigung von Trainingsmissionen und/oder das Erreichen von speziellen Zielen in einer Mission.

7.9 ALIEN-TECHNOLOGIE

Die Organisation sammelt und analysiert Fragmente der ALIEN-TECHNOLOGIE, sowohl Gegenstände als auch Waffen. Das Forschungslabor arbeitet hart daran, dieses Wissen umzusetzen, um die Ausrüstung der Agenten zu verbessern.

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, um Fragmente der ALIEN-TECHNOLOGIE zu erhalten:

- **Töten von Aliens** -Sobald das erste Alien in einer Schlachtpphase getötet worden ist, nimmt sich der ALPHA-AGENT einen Marker für ein Fragment der ALIEN-TECHNOLOGIE.
- **Suchen** - In einer Mission kann angegeben sein, dass ein Gebiet (meist ein Raum) durchsucht werden kann. Falls bei einer SUCHEN-Aktion in diesem Gebiet ein GD-Ergebnis erzielt wird, nimmt sich der ALPHA-AGENT einen Marker für ein Fragment der ALIEN-TECHNOLOGIE.



In jeder Spielrunde kann nur ein Fragment der ALIEN-TECHNOLOGIE durch Töten von Aliens und eins durch Suchen erbeutet werden. Diese Begrenzung kann durch Angaben in der jeweiligen Mission aufgehoben werden.

Sobald die 4 Marker der ALIEN-TECHNOLOGIE alle im Besitz der Spieler sind, kontaktiert der ALPHA-AGENT während der VERSTÄRKUNG den Geheimdienst, um eine neue Waffe oder ein Gerät direkt auf das Schlachtfeld zu bekommen. Dafür muss er die vier Fragmente ALIEN-TECHNOLOGIE ausgeben (d.h. ablegen). [siehe Abschnitt 6.2.3, Seite 13]





8 DIE ALIENS

In **Galaxy Defenders** werden die Aliens durch das Spiel selbst mit einer künstlichen Intelligenz [K.I.] gesteuert. Dazu werden zwei Komponenten genutzt:

- **Alienkarten:** Diese Karten stehen für die K.I. des Aliens. Sie geben ihre Bewegung, Fähigkeiten, Lebenspunkte und Waffen an. Für jedes Alien auf dem Spielplan gibt es eine spezielle Karte, um seine Fähigkeiten und LP festzuhalten.
- **Begegnungskarten:** Diese Karten werden vom aktiven Spieler zu Beginn jedes Alien-Zuges gezogen, um zu bestimmen, welche Aliens aktiviert werden müssen.

Dieses System beinhaltet unterschiedliches Verhalten verschiedener Alien-Spezies und bildet auch das Chaos auf dem Schlachtfeld ab, da die Agenten nie wissen, welche Aliens im nächsten **ALIEN-ZUG** aktiviert werden.

8.1 ALIEN-SPEZIES

Die Organisation hat verschiedene Alien-Spezies entdeckt und klassifiziert.

Sie sind unterteilt in drei farbkodierte Fähigkeitsstufen:

- **Grün:** steht für die normale Form einer Alien-Spezies.
- **Blau:** steht für eine stärkere Form dieses Aliens.
- **Rot:** steht für die Elite einer Alien-Spezies ... extrem gefährlich!

8.1.1 ALIEN I - KLASSIFIZIERUNG: XENO-BETA



Spähtruppen, normale Körpermasse, begrenzte Feuerkraft. Untersuchungen des Geheimdienstes berichten von einem aggressiven Kampfstil. Sie bevorzugen den Fernkampf. Ihre Rüstung scheint unter bestimmten Bedingungen begrenzte Regenerationskräfte zu ermöglichen.

8.1.2 ALIEN II - KLASSIFIZIERUNG STACHELRÜCKEN



Vierbeiniges Alien. Ihre verbesserten Sinne ermöglichen ihnen erfolgreiches Verfolgen von Menschen. Es gibt Hinweise darauf, dass ihr giftiges Blut auch dann noch Schaden anrichten kann, wenn sie tot sind.

8.1.3 ALIEN III - KLASSIFIZIERUNG XENO-ALPHA



Elitetruppen, erhöhte Körpermasse, Rüstung mit *Energieschild*, hohe Feuerkraft und gute Nahkampffähigkeiten. Sie scheinen eine Art Anführer unter den Aliens auf dem Schlachtfeld zu sein.

8.1.4 ALIEN IV - KLASSIFIZIERUNG ARACNOS



Sehr schnelle, spinnenförmige Aliens mit starker natürlicher Rüstung. Sie können im Nahkampf sehr gefährlich sein.



8.1.5 ALIEN V - KLASSIFIZIERUNG XENO-GRAUER

Anführer der Alien-Armee, ihre fehlende Fertigkeit im Umgang mit Waffen wird durch ihre unglaubliche mentale Kraft und ihre Kraftfeld-Begabung ausgeglichen.



8.1.6 ALIEN VI - KLASSIFIZIERUNG NEXUS

Biomechanische Gestalt aus unbekanntem, ultrasensitivem Metall, ausgestattet mit tödlichen Waffen. Muss als sehr gefährlich eingestuft werden.



8.1.7 ALIEN VII - KLASSIFIZIERUNG XENO-BESTIE

Die Organisation verfügt nicht über hinreichende Informationen über diese Lebensform. Agenten müssen bei Kontakt mit dieser Lebensform extreme Vorsicht walten lassen.

8.2 BIOLOGISCHE STRUKTUR VON ALIENS (ALIENKARTEN)

Die Aliens werden vom Spiel selbst gesteuert. Für jedes Alien gibt es eine ALIENKARTE, die dafür sorgt, dass jede Spezies und jeder Rang sich unterschiedlich verhält.

Jede ALIENKARTE hat verschiedene Bereiche, in denen die Bewegung, die Fähigkeiten und die Waffen aufgeführt sind, die das Alien im Kampf verwendet.



● **Name, Bild und Farbrang (1-2):** legt die Art und die Stufe des Aliens fest (**GRÜNER**, **BLAUER** oder **ROTER** Hintergrund).

● **K.I.-Bereich (4):** führt die Bewegung und die Kampfregeln des Aliens im Einzelnen aus. Hier können auch angeborene Begabungen stehen, die die K.I. beeinflussen.

● **Talente- und Fähigkeiten-Bereich [3]:** enthält Einzelheiten über die Talente und Fähigkeiten des Aliens. Dieser Abschnitt sollte sorgfältig durchgelesen werden, da er wichtige Informationen zur Strategie des Aliens enthält. Die Farben geben die Natur der jeweiligen Fähigkeit an:

- **SCHWARZ:** Standard-Fähigkeit
- **LILA:** PASSIVE Fähigkeit
- **ROT:** Waffe
- **BLAU:** REAKTIONSFÄHIGKEIT

Weitere Symbole können die Art der Fähigkeit verdeutlichen. Zum Beispiel:

☞: Die Fähigkeit beeinflusst die Bewegung des Aliens.

☠: Die Fähigkeit wird beim Tod des Aliens aktiviert.

● **Waffenbereich [5-6]:** Enthält Angaben über die Fern- und Nahkampfwaffen des Aliens. Waffen sind erkennbar an ihrem Waffentyp und der Farbe und Anzahl der Würfel, die bei einem TREFFERWURF gewürfelt werden. Hier kann außerdem der BLITZ-Effekt oder eine zusätzliche Fähigkeit stehen [die im Bereich Talente und Fähigkeiten genauer ausgeführt wird].

● **Verteidigungsbereich [7-9]:** Kann drei wichtige Informationen enthalten; **LEBENS- und ENERGIESCHILD**, spezielle Fähigkeiten der Rüstung und wiederaufladbare **RÜSTUNG MIT ENERGIESCHILD**.

Achtung: Der **ENERGIESCHILD** einiger besonders mächtiger Aliens kann bis zu zwei ☠ jede Runde aufheben (erkennbar am Vorhandensein des Symbols für **RÜSTUNG MIT ENERGIESCHILD**).

Während des Spiels werden **ALIENKARTEN** durch die Spieler gezogen, wenn ein Signal aufgedeckt wird oder die Mission die Anweisung dazu erteilt. Jede gezogene **ALIENKARTE** wird einem bestimmten Spieler zugeteilt [siehe Abschnitt 8.8 „Zuteilung von Alienkarten“, Seite 35].

Spieler, denen eine **ALIENKARTE** zugeteilt wird, müssen die gesamte Karte lesen, um das **ALIEN** bestmöglich zu spielen. Sobald das Spiel angibt, dass Aliens aktiviert werden, muss der Spieler, der das Alien steuert, den Bereich K.I. auf der Karte lesen und die erste zutreffende Verhaltensregel anwenden, beginnend bei ☞ (angrenzend).

1. **Farbrang** - **GRÜNER** / **BLAUER** / **ROTER** Rang
2. **ID** - Name und Bild des Aliens
3. **Fähigkeiten** - Fähigkeiten des Aliens
4. **K.I.** - K.I.-Regeln und Fähigkeiten die das Alien-Verhalten beeinflussen
5. **Fernkampf** - Name und Fähigkeiten
6. **Nahkampf** - Name und Fähigkeiten
7. **Rüstung** - Fähigkeiten der Rüstung
8. **Lebenspunkte** - Zeigt die vollen Lebenspunkte des Aliens
9. **Energieschild** - wiederaufladbare Rüstung mit Energieschild

Normalerweise beruht das Verhalten der Aliens auf der Entfernung [in GEBIETEN gemessen] zwischen dem Alien und den Agenten. Jede Verhaltensregel setzt Sichtkontakt und einen erlaubten Bewegungspfad voraus.

Falls es keine passende Verhaltensregel gibt, muss der Spieler die letzte Verhaltensregel auf der Karte anwenden.



Die Verhaltensregel, erkennbar an diesem Symbol, erfordert immer noch einen erlaubten Bewegungspfad, aber keinen Sichtkontakt. Das Alien kann also in Richtung des Agenten bewegt werden, auch wenn es nicht in der Lage ist, diesen zu sehen.

BEWEGUNG und KAMPF werden später in den Regeln genau ausgeführt [siehe Abschnitt 8.9, Seite 35, und 8.10, Seite 37]

BEISPIELE FÜR BEWEGUNG:



XENO-BETA



**BEWEGE DAS ALIEN
1 GEBIET AUF DEN
NÄCHSTEN AGENTEN ZU
UND NUTZE REGENERATION**

Der **BLAUE** Xeno-Beta bewegt sich auf den Biotech Agenten hinter der Düne zu, selbst falls es ihn nicht sehen kann. Er bewegt sich von Mittelfeld zu Mittelfeld, dann geht er noch ein Hexfeld vorwärts, um angrenzend an den Agenten zu sein [siehe Abschnitt 8.9, Seite 35].

ARACNOS



**BEWEGE DAS ALIEN
BIS ZU 3 GEBIETE AUF DEN
AM SCHWERSTEN
VERWUNDETEN AGENTEN ZU**

Der **GRÜNE** Aracnos erhält auch die Anweisung, sich in Richtung des Biotech Agenten hinter der Düne zu bewegen, selbst, falls es ihn nicht sehen kann. Es gibt keinen verwundeten Agenten, sodass der Biotech als Ziel ausgewählt wird, selbst, falls er nicht verwundet ist. Der Aracnos bewegt sich 2 Gebiete weit von Mittelfeld zu Mittelfeld, und hält dann an, weil er den Agenten erreicht hat.

Achtung: In jedem Zug wird nur eine Verhaltensregel gespielt, auch falls mehrere Regeln zur Anwendung kommen können.

Die K.I. wurde entwickelt, um jede Situation auf dem Schlachtfeld abdecken zu können, aber es wird Situationen geben, in denen für die Aliens zwei oder mehr Möglichkeiten in Frage kommen, zum Beispiel beim Auswählen eines Ziels für einen Fernkampfangriff oder bei der Entscheidung, welchen von zwei gleich weit entfernten Agenten es sich nähern soll. In solchen Fällen fordert das Spiel von den Spielern, zu denken wie ein Alien, das mit nur einem Ziel auf die Erde gekommen ist ... Invasion! Das Alien sollte sich so verhalten, dass das Resultat seiner Handlung für seine Seite am günstigsten ausfällt und den Agenten größtmöglichen Schaden zufügt.

Sobald das ALIENDECK keine Karten mehr enthält, mischt den Ablagestapel, um das Deck wieder herzustellen.

8.3 ALIEN-AKTIVIERUNG (BEGEGNUNGSKARTEN)

Eine Schlacht ist eine schnelle Abfolge chaotischer Aktionen, in der klare Vorhersagen unmöglich sind! Um diese Atmosphäre zu verdeutlichen, werden Bewegung und Kampf der Aliens durch die gezogene **BEGEGNUNGSKARTE** gesteuert.

1. **ERSTKONTAKT** (ID 5): AKTIVIERT ALLE XENO-BETA. FALLS ES KEINE XENO-BETA IM SPIEL GIBT: TELEPORTIERT 1 XENO-BETA. Gefahr-Symbol (3).

1. **ANSTURM DER TRUPPEN** (ID 3): AKTIVIERT ALLE GRÜNEN ALIENS. Gefahr-Symbol (2).

1. **BLUTLUST** (ID 12): AKTIVIERT ALLE VERWUNDETEN ALIENS. Gefahr-Symbol (2).

1. **ID** – bezeichnet die Aktionskarte
2. **Effekte** – Effekte der Aktivierung
3. **Gefahr** – Die Karte teleportiert möglicherweise neue Aliens auf den Spielplan.

Zu Beginn jedes **ALIEN-ZUGS** zieht der aktive Spieler die oberste Karte vom **BEGEGNUNGSDECK**. Diese Karte benennt eins der Folgenden:

- eine Alien-Spezies
- eine Alien Rangfarbe
- Aliens in einem bestimmten Zustand (z.B. verwundet)

Alle Aliens auf dem Spielplan, auf die die Bedingung zutrifft, müssen aktiviert werden, beginnend mit denen, die vom **ALPHA-AGENTEN** gesteuert werden; danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Falls ein Spieler mehr als ein Alien steuert, darf er wählen, in welcher Reihenfolge die Aliens aktiviert werden.

Aktivierung eines Aliens bedeutet, die entsprechende Alienkarte zu lesen und die passende K.I.-Regel anzuwenden, wie im Abschnitt zuvor beschrieben.



Falls sich keine entsprechenden Aliens auf dem Schlachtfeld befinden, endet der **ALIEN-ZUG** normalerweise sofort. Einige Karten haben allerdings das Gefahr-Symbol. In diesem Fall werden, falls es keine entsprechenden Aliens auf dem Spielplan gibt, den Anweisungen der Karte folgend neue Aliens auf den Spielplan teleportiert. Sucht die entsprechenden Aliens aus dem **ALIENDECK** heraus, mischt es dafür, falls nötig, mit dem Ablagestapel.

Sobald das **BEGEGNUNGSDECK** leer ist, mischt den Ablagestapel, um das Deck erneut zu erstellen.

8.4 SCHWARM-EINHEITEN

Einige Aliens [in zukünftigen Erweiterungen] können die **PASSIVE** Fähigkeit „Schwarm“ haben. Das bedeutet, dass eine Alienkarte für eine Gruppe von zwei oder mehr Figuren steht, die als ein einziges Alien auf dem Schlachtfeld gelten.

Die Anzahl der Figuren einer Schwarmeinheit entspricht zu Beginn immer den **LEBENSUNKTEN**. So besteht z.B. eine Schwarmeinheit mit 3 LP aus 3 Figuren auf dem Spielplan

Bei Aktivierung und K.I.-Verhalten von Aliens wird immer die Figur der Einheit verwendet, die sich am nächsten am Agenten befindet.

Eine Schwarmeinheit muss sich nach den selben Regeln bewegen und kämpfen wie ein normales Alien; folgende Ausnahmen gelten:

- Die Schwarmeinheit besteht aus einer Figur für jeden Start-LP. Sobald sie angegriffen wird, verteidigt jede Figur des Schwarms sich wie ein eigenständiges Alien mit 1 LP.
- Sobald alle Figuren der Einheit gestorben sind, ist der Schwarm zerstört und seine Alienkarte wird normal abgelegt.
- Sobald die Schwarm-Einheit angreift, hat sie Sichtkontakt zu einem bestimmten Ziel, falls mindestens eine Figur der Einheit Sichtkontakt mit dem Ziel hat.
- Sobald eine Schwarmeinheit sich bewegt, beginnt die Figur, die dem Agenten am nächsten steht und dann ziehen die angrenzenden Figuren auf benachbarte Hexfelder.
- Ein Agent kann nur eine Figur aus einem Schwarm pro Angriff als Ziel bestimmen, außer wenn er **GEBIETSSCHADEN** zufügt. In diesem Fall werden alle Figuren im **ZIELGEBIET** angegriffen.

8.5 SIGNALE

Die Technologie der Organisation ist in der Lage, Bewegung von Aliens auf dem Schlachtfeld zu orten. Sie sind in der Lage, die genaue Position festzustellen, können aber keine weiteren Aussagen darüber machen, um was für ein Alien es sich genau handelt. Jeder Agent ist mit der nötigen Technologie zur Ortung dieser Signale ausgestattet. Im Spiel werden diese Signale durch **SIGNAL**-Marker dargestellt. Normalerweise erscheinen **SIGNALE** während der **EREIGNISPHASE** und/oder sie bewegen sich auf dem Spielplan den Bewegungsregeln entsprechend, die im nächsten Abschnitt beschrieben werden.



Ein **SIGNAL** muss sofort aufgedeckt werden, wenn es in die Sichtlinie eines Agenten kommt. Das Aufdecken von **SIGNALEN** hat in allen Phasen Priorität und muss zum frühestmöglichen Zeitpunkt durchgeführt werden.

Sobald er aufgedeckt wurde, wird ein **SIGNAL**-Marker umgedreht, wie in den Regeln zur „Aufdeckung von Signalen“ angegeben [siehe Abschnitt 8.7, Seite 34].

Einmal aufgedeckt, wird ein **SIGNAL** auf den **SIGNAL**-Ablagestapel gelegt, falls nicht in den Missionsregeln anders angegeben.

Während des Aufbaus jeder Mission wird ein Signalvorrat erschaffen, indem die angegebene Anzahl von **MENSCHLICHEN** und **ALIEN-SIGNALEN**, wie im Missionsbuch angegeben, verdeckt gemischt wird. Dieser Signalvorrat entspricht der maximal möglichen Anzahl an Signalen die gleichzeitig auf dem Spielplan sein können.

Achtung: Sobald der **SIGNALVORRAT** leer ist und ein **SIGNAL** auf das Schlachtfeld teleportiert werden soll, füllt den **VORRAT** auf, indem ihr alle **SIGNALE** im Ablagestapel mischt und sie wieder dem Vorrat hinzufügt.

8.5.1 SIGNAL-BEWEGUNG

SIGNALE bewegen sich entsprechend den normalen Bewegungsregeln. Sie benötigen einen erlaubten Bewegungspfad, können sich also nicht durch blockierte **HEXFELDER** oder **HEXFELDRÄNDER** bewegen (einschließlich **VERSCHLOSSENER** oder **BLOCKIERTER TÜREN** und **FENSTER**). Signalbewegung wird nach folgenden Regeln abgehandelt:

- In jedem **HEXFELD** kann sich nur ein **Signal** oder ein Alien befinden.
- **SIGNALE** bewegen sich von **MITTELHEXFELD** zu **MITTELHEXFELD**. Sollte dies nicht möglich sein, bewegen **SIGNALE** sich auf ein anderes **HEXFELD** des **GEBIETES**.
- Ein **SIGNAL** muss sofort aufgedeckt werden, sobald es in die Sichtlinie eines Agenten gerät. Die Bewegung des aufgedeckten **SIGNALS** endet sofort.
- Falls zwei verschiedene Bewegungen für ein **SIGNAL** möglich sind, von denen eine dazu führt, dass das **SIGNAL** aufgedeckt wird, die andere nicht, muss die ausgeführt werden, bei der das **SIGNAL** aufgedeckt wird.
- Nach jedem einzelnen Bewegungsschritt (d.h. nach jedem **GEBIET**) muss geprüft werden, ob das **SIGNAL** aufgedeckt werden muss.
- Für **SIGNALE** gelten **NICHT VERSCHLOSSENE TÜREN** oder **FENSTER** als **STANDARD-HEXFELD** oder **HEXFELDRAND**.
- Andere **SIGNALE** /**ALIENS** werden nicht als Hindernisse für einen erlaubten Bewegungspfad betrachtet. **SIGNALE** können durch sie hindurch ziehen, aber ihre Bewegung nicht auf einem bereits belegten **HEXFELD** beenden.
- Sobald das Spiel Bewegung in Richtung des nächstgelegenen Teleportationspunktes erfordert und das **SIGNAL** sich bereits auf einem befindet, behält es seine derzeitige Position bei.
- Sobald das Spiel fordert, dass ein **SIGNAL** „zurückweicht oder sich entfernt“ bedeutet das eine Bewegung in die Richtung, aus der das **Signal** kam; falls das nicht möglich ist, wird eine Bewegung weg vom nächsten Agenten ausgeführt.
- Falls es keinen erlaubten Bewegungspfad gibt, bewegen **SIGNALE** sich nicht.

8.6 TELEPORTATIONSSYSTEM

Aliens werden mithilfe eines fortschrittlichen Teleportationssystem auf das Schlachtfeld transportiert. Diese Technologie basiert auf dem Vorhandensein von TELEPORTATIONSPUNKTEN [T.P.] auf dem Spielplan.



Die Organisation kann teleportierte Aliens als nicht identifizierte SIGNALE wahrnehmen. Wenn ein Signal teleportiert werden soll geht man wie folgt vor:

- Der ALPHA-AGENT würfelt 1 BLAUEN , um den verwendeten TELEPORTATIONSPUNKT zu bestimmen.
- Zieht ein SIGNAL aus dem SIGNALVORRAT.
- Platziert das SIGNAL auf dem TELEPORTATIONSPUNKT oder auf das HEXFELD, das diesem T.P. am nächsten liegt, falls der T.P. bereits belegt ist (falls mehrere HEXFELDER in Frage kommen, entscheidet der ALPHA-AGENT).

Falls es mehr als einen T.P. auf dem Spielplan gibt, muss der ALPHA-AGENT 1 BLAUEN  würfeln und das neue SIGNAL auf dem T.P. platzieren, dessen Symbol dem Ergebnis des Wurfes entspricht. Falls das gewürfelte Symbol nicht auf der Karte vorhanden ist, würfelt der Agent weiter, bis das Ergebnis einem T.P. auf dem Spielplan entspricht.

Achtung: Das -Symbol hat Vorrang vor dem -Symbol, wenn beide auf dem Würfel erscheinen.

8.6.1 ALIENS TELEPORTIEREN

In manchen Fällen erfordert das Spiel die Teleportation von Aliens anstelle von SIGNALEN. Der ALPHA-AGENT folgt in diesen Fällen den normalen Regeln für die Teleportation, mit einer Ausnahme: Anstelle eines SIGNALS aus dem SIGNALVORRAT nimmt er die entsprechende Alienkarte [übereinstimmende Spezies und passender Farbhang] aus dem Aliendeck [wobei er dieses im Bedarfsfall mit dem Ablagestapel mischt] und platziert die entsprechende Figur auf dem ausgewürfelten TELEPORTATIONSPUNKT oder, falls der T.P. bereits belegt ist, auf das nächste HEXFELD.

8.7 SIGNALE AUFDECKEN

Sobald ein Agent Sichtkontakt zu einem SIGNAL hat, muss das SIGNAL aufgedeckt werden. Wenn also eine Sichtlinie zwischen einem Agenten und einem SIGNAL besteht, muss der ALPHA-AGENT oder der aktive Spieler diesen SIGNAL-Marker umdrehen, um festzustellen, ob es sich um ein Alien oder einen Menschen handelt. In einigen Fällen ortet der GD-Satellitencomputer falsch-positive Signale, sodass ein Mensch als Alien wahrgenommen wird. Zeigt der aufgedeckte SIGNAL-Marker eine menschliche Gestalt, wird er vom Spielplan entfernt oder mit ihm wird so verfahren, wie in den Regeln der entsprechenden Mission angegeben. Falls auf dem Marker ein Alien zu sehen ist, muss er durch ein neues Alien ersetzt werden: nimmt die oberste Karte des Aliendecks und die entsprechende Figur [siehe Abschnitt 8.8, Seite 35]. In jedem Fall wird ein einmal aufgedecktes SIGNAL auf den SIGNAL-Ablagestapel abgelegt.

In JEDER Phase hat das Aufdecken eines SIGNALS in der Sichtlinie eines Agenten höchste Priorität und muss durchgeführt werden, sobald es möglich ist. Der aktive Spieler muss dafür seine derzeitige Handlung unterbrechen. Wenn zum Beispiel der Agent sich bewegt, muss nach jedem einzelnen Bewegungsschritt die Sichtlinie geprüft werden, HEXFELD für HEXFELD. Falls der Agent Sichtkontakt mit einem SIGNAL hat, wird dieses aufgedeckt, erst dann setzt der Agent seine Bewegung fort.

BEISPIEL FÜR DAS AUFDECKEN EINES SIGNALS



Agentin Mercury bewegt sich 2 HEXFELDER weit. Sie unterbricht ihre Bewegung in dem Moment, in dem sie Sichtkontakt mit dem SIGNAL hat. Nachdem dieses aufgedeckt worden ist, kann sie ihre Bewegung fortsetzen.

Achtung: Für das Aufdecken von **SIGNALEN** gelten die normalen Sichtlinienregeln, unabhängig von der optionalen Regel „Menschliches Gesichtsfeld“. Ein Signal in Sichtlinie muss aufgedeckt werden, auch falls der Agent in die andere Richtung schaut.

8.8 ALIEN-ZUTEILUNG

Jedes Mal, wenn ein neues Alien auf den Spielplan teleportiert wird, muss der **ALPHA-AGENT** die oberste Karte des **ALIENDECKS** ziehen [und den Ablagestapel erneut mischen, falls das Deck leer ist] und sich die dazugehörige Figur entsprechend des Ranges [**GRÜN**, **BLAU** oder **ROT**] nehmen. Normalerweise geschieht dies, sobald ein **ALIEN-SIGNAL** aufgedeckt wird oder eine neue **SPEZIALEREIGNIS-** oder **BEGEGNUNGSKARTE** gezogen wird.

Die neue **ALIENKARTE** muss einem Spieler zugewiesen werden. Dieser Spieler steuert dieses spezielle Alien ab jetzt.

Um das Spielgleichgewicht aufrecht zu erhalten, teilt der **ALPHA-AGENT** die Karten nach diesen Regeln zu:

- Die Karte wird normalerweise dem ersten Spieler im Uhrzeigersinn zugewiesen, der noch keine **ALIENKARTEN** oder weniger **ALIENKARTEN** als alle anderen Spieler hat. Bei einem Gleichstand wird die **ALIENKARTE** dem **ALPHA-AGENTEN** zugewiesen.
- Ausnahme: Sobald eine zweite Kopie einer **ALIENKARTE** gezogen wird [selbe Spezies und selber Rang], wird sie dem Spieler zugewiesen, der schon die erste steuert. Wenn zum Beispiel ein Spieler einen **BLAUEN** Xeno-Beta steuert, wird ihm auch der neu gezogene **BLAUE** Xeno-Beta zugewiesen.

Falls alle **ALIENKARTEN** im Deck zugewiesen sind [d.h. sich alle Alien-Figuren gleichzeitig im Spiel befinden], können keine weiteren Aliens mehr auf das Schlachtfeld teleportiert werden, bis mindestens ein Alien gestorben ist.

Falls unter diesen Umständen ein Signal aufgedeckt wird, hat das keinen Effekt außer das der Signal-Marker abgelegt wird.

8.9 ALIEN-BEWEGUNG

Die Bewegung der Aliens wird vollständig von **ALIENKARTEN** gesteuert. Jede Karte enthält Anweisungen dazu, wie und wann ein aktiviertes Alien bewegt wird.

Aliens bewegen sich nach ihren spezifischen Verhaltensregeln, die sich von Alien zu Alien unterscheiden. Eine eher aggressive Spezies wird zum Beispiel versuchen, sich den Agenten schnell zu nähern und Kontakt herbeiführen, eine Späheinheit dagegen wird versuchen, den Nahkampf zu vermeiden. Die normalen Bewegungsregeln gelten auch für Aliens. Zum Beispiel benötigen sie einen erlaubten Bewegungspfad, können also keine **BLOCKIERTEN HEXFELDER** oder **HEXFELDRÄNDER** überqueren. Es gibt aber einige Unterschiede zwischen den Bewegungen von Aliens und Agenten, die unten aufgeführt werden.

Denkt beim Bewegen von Aliens an folgendes:

- Es kann sich immer nur ein Alien oder **SIGNAL** auf einem **HEXFELD** befinden
- Um eine Verhaltensregel anzuwenden, muss eine Sichtlinie und ein erlaubter Bewegungspfad vorhanden sein. Nur die  Regel kann ohne Sichtlinie angewendet werden.
- Aliens bewegen sich normalerweise von Mittelfeld zu Mittelfeld eines **GEBIETES**. Wenn das nicht möglich ist oder etwas anderes erforderlich ist, bewegen sich Aliens auf ein anderes **HEXFELD** desselben **GEBIETES**
- Am Ende seiner Bewegung kann sich das Alien auf einem beliebigen **HEXFELD** des Zielgebietes positionieren, um seine Bewegung an Agenten angrenzend zu beenden – und um dabei zu versuchen, das ursprüngliche Ziel und so viele andere Agenten wie möglich **IN EINEN NAHKAMPF ZU VERWICKELN**.
- Aliens können sich ohne einen **SICH AUS DEM KAMPF LÖSEN-**Wurf aus dem Nahkampf zurückziehen; sie können dies immer tun, sobald ihre K.I. es fordert.
- Für Aliens gelten **UNVERSCHLOSSENE TÜREN** und **FENSTER** als **STANDARD-HEXFELDER** oder **HEXFELDRÄNDER**.
- Andere Aliens oder Agenten werden nicht als Hindernisse für einen erlaubten Bewegungspfad betrachtet. Aliens können besetzte **HEXFELDER** durchqueren, aber ihre Bewegung nicht auf ihnen beenden.
- Sobald die K.I. anweist, dass ein Alien „zum nächsten Teleportationspunkt bewegt wird“, und das Alien bereits dort ist, bleibt es auf seiner aktuellen Position.
- Sobald die K.I. anweist, dass ein Alien „zurückweicht oder wegbewegt wird“ bedeutet das eine Bewegung in die Richtung, aus der das Alien kam; falls das nicht möglich ist, wird eine Bewegung weg vom nächsten Agenten ausgeführt.
- Eine Verhaltensregel, die anweist, das Alien „angrenzend zu“ einem Ziel zu bewegen, besagt, dass das Alien versuchen muss, das **GEBIET** des Ziels zu erreichen und auf einem **HEXFELD** zu landen, das an das Ziel angrenzt. Falls dies nicht möglich ist, muss das Alien in ein angrenzendes **GEBIET** ziehen, wo es seine Bewegung auf einem **HEXFELD**, das an das Ziel angrenzt, beendet.
- Falls aus irgendeinem Grund die passende Verhaltensregel nicht angewendet werden kann, wird die nächste angewendet. Falls keine Regel angewendet werden kann, behält das Alien seine derzeitige Position bei.



XENO-BETA



GREIFE MIT **BLASTER**
AN UND BEWEGE DAS
ALIEN 1 FELD WEIT WEG

Der **BLAUE** Xeno-Beta befindet sich in einer Entfernung von 1 Gebiet vom Infiltrator. Es schießt mit seinem Blaster auf sie und bewegt sich dann weg.

ARACNOS



BEWEGE DAS ALIEN
BIS ZU 3 GEBIETE AUF DEN
AM SCHWERSTEN
VERWUNDETEN AGENTEN ZU

Das **GRÜNE** Aracnos kann keinen Agenten sehen. Es gibt einen verwundeten Biotech außerhalb seiner Sichtlinie und es gibt einen erlaubten Bewegungspfad durch die offene Tür. Der Aracnos rückt in Richtung des Agenten vor. Nachdem es sich 2 Gebiete weit bewegt hat, hält es angrenzend an den Biotech an.



8.10 ALIEN-KAMPF

Die **ALIENKARTE** schreibt auch das Kampfverhalten des speziellen Aliens vor. Sobald eine K.I.-Regel sagt, dass ein Agent angegriffen werden muss, nimmt der Spieler, der die **ALIENKARTE** steuert, die Würfel und beginnt den Kampf unter Verwendung der Waffen und Fähigkeiten des Aliens.

Falls mehr als ein Agent angegriffen werden kann, greift das Alien den am schwersten verwundeten Agenten an. Falls mehrere Agenten dieselbe Anzahl Wunden haben, greift es den Agenten mit den wenigsten verbliebenen LP an.

Das Kampfsystem, das für die Angriffe der Aliens genutzt wird, nutzt die vorher schon erklärten Kampfregeln [siehe Abschnitt 7.3, Seite 16], mit den folgenden Ausnahmen:

- Aliens ignorieren immer - und -Ergebnisse, da Alien-Waffen niemals Ladehemmung haben und keine Munition benötigen.
- Das -Ergebnis bedeutet weiterhin keinen Treffer, kann aber erneut gewürfelt werden, falls das Alien die Fähigkeit hat, Würfel erneut zu würfeln.
- Es gibt unter Aliens keinen Beschuss durch die eigene Truppe. Kein Alien fügt einem anderen Alien jemals Schaden zu, selbst wenn die Waffe **GEBIETSSCHADEN** verursacht.

Die Auswahl an Fernkampf- oder Nahkampfwaffen hängt vom K.I.-Bereich auf der Karte ab. Denkt dran, dass ein Angriff mit einer Fernkampfwaffe auch dann noch als Fernkampfangriff gilt, wenn er gegen ein Ziel ausgeführt wird, das sich auf einem angrenzenden Ziel befindet.

Um die **WUNDEN**, die den Aliens jeweils zugefügt worden sind, darzustellen, können **WUNDEN**-Marker auf die **ALIENKARTE** oder neben die entsprechende Figur auf dem Spielplan gelegt werden.

8.11 TOD VON ALIENS

“Wenn es blutet ... können wir es töten!”

Aliens sind manchmal schwer zu töten, aber genau das ist euer Ziel! Wenn ein **ALIEN** so viele *Wunden* erhalten hat, wie es **LEBENSUNKTE** besitzt, stirbt es. Falls es das erste Alien ist, das in dieser Runde getötet wurde, nimmt der **ALPHA-AGENT** sich 1 Fragment der **ALIEN-TECHNOLOGIE** [siehe Abschnitt 7.9, Seite 28]. Die Figur wird vom Spielplan entfernt und die Karte wird in den **ALIEN**-Ablagestapel gelegt.



IHR SEID JETZT BEREIT, LOSZUSPIELEN!

DIE INVASION BEGINNT UND DIE GD-AGENTEN MÜSSEN SICH AUF IHRE ERSTE BEGEGNUNG VORBEREITEN ...

ES IST ZEIT, MIT DEM LESEN DES MISSIONSBUCHES ZU BEGINNEN UND EURE ERSTE MISSION ZU SPIELEN!



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN:

F: Können **TREFFERPUNKTE** oder **MUNITION** ihren Startwert übersteigen,?

A: Nein.

F: Kann ich mich dazu entscheiden normal zu verteidigen, statt die Schildmarker des Gegenstands **VERSTÄRKTE RÜSTUNG** zu benutzen, nachdem er aktiviert wurde?

A: Nein, nachdem er aktiviert wurde müssen erhaltene Treffer erst durch die Schildmarker der **VERSTÄRKTEN RÜSTUNG** verteidigt werden.

F: Falls eine Karte besagt: „Erleide 1 Wunde“, kann der Schaden verteidigt oder vermieden werden?

A: Nein, es handelt sich hierbei um direkten Schaden, der nicht verteidigt oder vermieden werden kann.

F: Was passiert wenn die **XENO-BESTIE** wütend wird?

A: Der Spieler der die Alienkarte **XENO-BESTIE** kontrolliert legt diese ab und nimmt sich stattdessen die Alienkarte **WÜTENDE XENO-BESTIE** (mit vollen Trefferpunkten!).

F: Kann ein Agent mit einer Fernkampf-Waffe um eine Ecke feuern falls seine Sichtlinie diagonal zu einem Hexfeldern verläuft das die Sichtlinie blockiert?

A: Nein, die Sichtlinie muss frei sein, es dürfen also keine blockierenden Hexfelder zwischen dem Schützen und seinem Ziel sein.

F: Was passiert, falls der **BIOTECH** einen Treffer erhält und sein Verteidigungswürfel ein -Ergebnis zeigt?

A: Der -Effekt der **BIOTECH**-Rüstung wird zuerst angewandt, die Rüstung heilt also einen Trefferpunkt (falls möglich) und erst dann wird die Wunde zugefügt.

F: Kann ein **BETÄUBTES** Alien (siehe Missionsbuch S. 35) durch die Fähigkeit **ANFÜHRER** des **XENO-ALPHA** bewegt werden?

A: Ja.

F: Wie funktioniert die „Greife zwei Mal an“ K.I. Regel auf Alienkarten?

A: Führe die Erste Attacke normal aus. Dann führe die Zweite Attacke gegen das selbe Ziel aus, falls es noch **HANDLUNGSFÄHIG** ist. Andernfalls kann die Attacke gegen ein anderes legales Ziel in der selben Entfernung ausgeführt werden, falls ein Ziel existiert.

F: Kann ein **XENO-GRAU** durch einen anderen **XENO-GRAU** aktiviert werden ?

A: Nein, ein **XENO-GRAU** kann weder durch einen anderen **XENO-GRAU** aktiviert, noch Ziel der Fähigkeit „Rettet den Meister“ werden.

F: Können Aliens **IM NAHKAMPF** mit einer Kampfdrohne sein?

A: Nein, Kampfdrohnen und Aliens können sich nicht **IM NAHKAMPF** befinden und können sich ohne Test aus dem Kampf lösen.

F: Was passiert sobald ein Alien oder Signal keinen erlaubten Bewegungspfad zu einem Agenten hat.

A: Das Alien/Signal hält seine Position.

F: Wie genau funktionieren Blaue und Rote Waffenkammer-Marker?

A: Sobald ein Agent den Marker erreicht (indem er sich darauf bewegt), wird der Marker augenblicklich abgelegt. Im Verstärkungsschritt der nächsten Strategiephase erhalten die Agenten eine neue zufällige **Verbesserte** oder **Alien**-Waffe (je nach Marker).

F: Kann ein Marker (z. B. Flamme, Signal, Telporthpunkte) die Sichtlinie blockieren ?

A: Nein, nur Gelände auf den Spielplanteilen oder auf Auflagen kann die Sichtlinie blockieren.

F: Welche Waffen eines Agenten dürfen ersetzt werden und auf welche Art?

A: Man darf eine Waffe mit begrenzter Munition durch jede andere erlaubte Waffe ersetzen. Eine Waffe mit unbegrenzter Munition darf nur durch eine andere erlaubte Waffe mit unbegrenzter Munition ersetzt werden. Diese Regel stellt sicher das ein Agent immer auf irgendeine Art Schaden austeilen kann.

DIE SCHLACHT DER FÜNF HEERE

DER HOBBIT



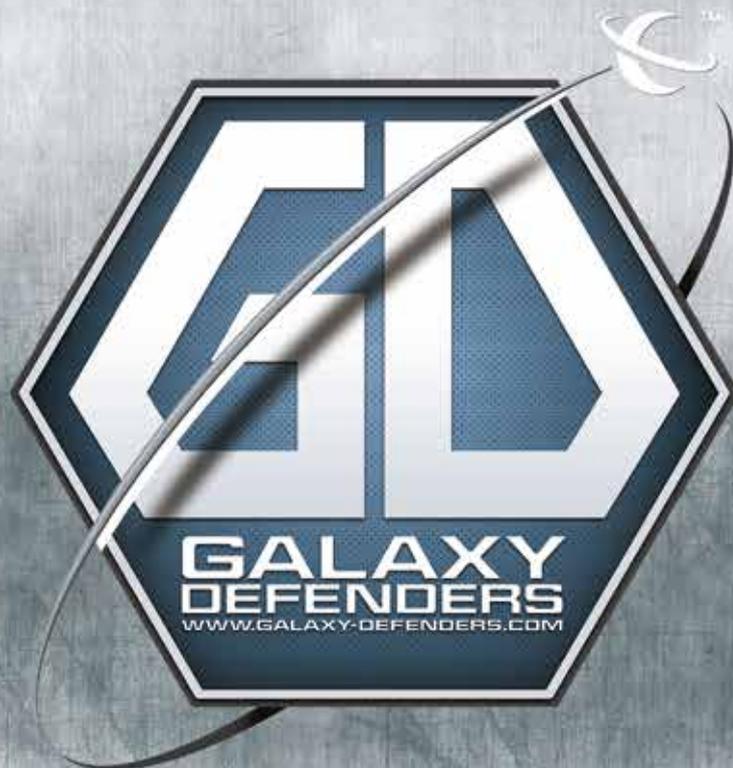
An diesem Spiel kommst du nicht vorbei!

Jetzt im Handel erhältlich!

Heidelberger
Spieleverlag

www.heidelbaer.de





HOMEPAGE: WWW.HDS-FANTASY.DE



Heidelberger
Spieleverlag

