

# SURVIVAL PROGRAMM 1: XIRTAM

## BRIEFING

**GD-FLÜGEL**  
EINZELMISSION:  
SILBER

**GEGENSTÄNDE**  
2 PRO AGENT

**WAFFEN**  
3 VERBESSERTER WAFFEN  
2 ALIEN-WAFFEN



90-120 M

Als sich die Türen langsam öffnen stehen die Agenten ihrem größten Albtraum gegenüber: stahlverstärkte Stiefel, düstere grüne Uniform, Augen wie eisüberzogene Gletscher ... Sergeant Steelman, besser bekannt als der Anfängerschlächter, im gesamten HQ berühmt und berüchtigt für sein brutales, aber extrem effizientes Trainingssystem.

„Ahh, ihr wollt also Feldagenten werden. Ich verstehe. Was für verdammt gute Neuigkeiten. Niemand hat mir gesagt das wir den Krieg schon gewonnen haben und jetzt jeden rückgratlosen Neugeborenen in unsere Uniformen stecken und mit unseren Geräten spielen lassen. Aufgepasst! Habt Achtung, ihr erbärmlichen Parasiten! Ihr werdet gleich die realistischste Kriegssimulation die je programmiert wurde betreten! Glaubt ihr denn wirklich ihr habt die Fähigkeiten nur das Intro zu überstehen? Seid ihr sicher? Ihr seht aus wie Teddybären, nicht wie Kämpfer. Und ich irre mich niemals, oder?“

Steelman deutet in Richtung des G-Gefahren Tores. „Also los, ihr Schulfädchen. Ob ihr es wollt oder nicht, ich werde echte Soldaten aus euch machen. Ihr geht dort rein und werdet euch drei Wellen eurer größten Alpträume stellen - und nein, ich bin keiner davon, also beruhigt euch wieder. Zumindest vorerst. Versagen ist keine Option. Geht rein, zerstört, kommt raus. Kindergeburtstag, ihr wertloses Gestrüpp! Falls ihr es doch irgendwie schafft das zu überleben, dann erhaltet ihr Zugang zu den höheren Ebenen. Bislang haben es nur die Agenten N und S jemals geschafft alle G-Gefahren Räume des Programms erfolgreich zu bestehen. Dann wisst ihr jetzt ja, was ihr wissen müsst ... LOS! LOS! LOS! Eure Großmutter ist ja schneller als ihr!“

Als die Agenten den G-Gefahren-Raum betreten sind sie überzeugt, dass jede Alien-Bestie eine weitaus angenehmer zu lösende Situation darstellt als 5 Minuten in einem Raum mit Steelman zu sein.

## SPEZIALREGELN FÜR DIESE MISSION

### ÜBERLEBENSMODUS:

In dieser Mission gibt es 3 **WELLEN**. Das Ziel dieser Mission ist es jede **WELLE** zu überleben und alle **ALIENS** und **SIGNALE** - solche die bereits auf dem Spielfeld gesetzt sind, als auch solche die über **EREIGNISKARTEN** auf dem Spielfeld platziert werden - zu töten, bis die **SIGNAL RESERVE** aufgebraucht ist; ignoriert den **SIGNAL Teleport**, wenn der **Signalvorrat** aufgebraucht ist.

Jede **WELLE** endet, sobald keine **ALIENS** mehr auf dem Spielfeld sind und der **SIGNALVORRAT** aufgebraucht ist.

Sobald diese 2 Voraussetzungen erfüllt sind kehren die Agenten sofort in den Raum auf dem Spielfeld G1 zurück. Sie behalten ihre **MUNITION** und ihre **WUNDEN**. Dann wird die nächste **WELLE** aufgebaut.

Falls das **BEGEGNUNGSDECK** oder das **EREIGNISDECK** aufgebraucht sind, mischt den jeweiligen Ablagestapel und formt so ein neues Deck.

Jede **WELLE** besitzt einen eigenen **SPIELFELD Aufbau**, **SIGNAL Aufbau**, **ALIEN Aufbau** und einen **ALIENDECK Aufbau**, der im entsprechenden Abschnitt **ALIENKARTEN UND MINIATUREN** der jeweiligen **WELLE** aufgeführt ist.

### POWER-HEXFELDER:

Der G-Gefahren-Raum enthält spezielle **HEXFELDER**, die **POWER-HEXFELDER** genannt werden. Diese helfen den Agenten während der Simulation. Es gibt zwei verschiedene Arten von **POWER-HEXFELDERN**:

● **AKTIVE POWER-HEXFELDER:** Zu Beginn jeder **WELLE** werden die aktiven Power Hexfelder mit den entsprechenden Ressourcen wiederaufgefüllt [Platziert die jeweilige Ressource auf dem **POWER-HEXFELD**]; Der erste Agent, der dieses **HEXFELD** betritt erhält den Marker, falls möglich; Das **POWER-HEXFELD** wird bis zu Beginn der nächsten **WELLE** nicht mehr aufgefüllt.



= ein **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragment: Das Team erhält ein **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragment.



= Einen **WUNDENMARKER**: Der Agent heilt 1 Wunde, falls möglich. 



= Ein **MUNITIONSMARKER**: Der Agent erhält 1 **MUNITION**, falls möglich. 

● **PASSIVE POWER-HEXFELDER:** Solange ein Agent auf diesem **HEXFELD** steht erhält er den unten aufgeführten Bonus.



= Addiere 1  zu jedem Angriff des Agenten.



= Addiere 2  zu jedem Angriff des Agenten.



= Ignoriere jedes  das bei jeder Attacke des Agenten gewürfelt wird.



### Power-Hexfelder

1: AKTIVES POWER-HEXFELD

2: PASSIVES POWER-HEXFELD

## EREIGNISPHASE

Führt jedes Mal **MUTIGE TAT** durch, sobald ein **SPEZIALEREIGNIS A** gezogen wird und ignoriert die anderen Effekte. Wenn die letzte Karte des **EREIGNISDECKS** gezogen wird, teleportiert alle **SIGNALE** aus dem **SIGNALVORRAT**, sofern sich dort noch Signale befinden, auf das Schlachtfeld. Mischt anschließend den Ablagestapel und formt daraus ein neues **EREIGNISDECK**.

## ALIEN TECHNOLOGIE FRAGMENTE:

**ALIEN TECHNOLOGIE** Fragmente können auf folgende 3 Arten erhalten werden:

- **TÖTEN VON ALIENS** - Sobald das erste Alien in einer **SCHLACHTPHASE** getötet worden ist, nimmt sich der **ALPHA-AGENT** einen Marker für ein Fragment der **ALIEN TECHNOLOGIE**.
- **SUCHEN** - Falls bei einer Suchen-Aktion innerhalb des Raums auf dem G1 Schlachtfeld ein  -Ergebnis erzielt wird, kann sich der **ALPHA-AGENT** dafür entscheiden anstatt einen zufälligen **ALLGEMEINEN GEGENSTAND** ein **ALIEN TECHNOLOGIE** Fragment zu nehmen.
- **AKTIVES GD POWER HEXFELD** - Sobald ein Agent ein  **POWER-HEXFELD** betritt, auf dem sich ein **ALIEN TECHNOLOGIE** Fragment befindet, wird dieses sofort an den **ALPHA-AGENTEN** gegeben.

**BEACHTET:** Das aktive  **POWER-HEXFELD** wird beim Aufbau jeder neuen **WELLE** wiederaufgefüllt, indem ein **ALIEN TECHNOLOGIE** Fragment aus dem **WARENHAUS** daraufgelegt wird. Das heißt, dass die Agenten das Alien Technologie Fragment des Power-Hexfelds einsammeln müssen, um alle 4 Fragmente erhalten zu können.

Wenn die Agenten zum Beispiel 3 **ALIEN TECHNOLOGIE** Fragmente erhalten haben, indem Sie **ALIENS** getötet oder Räume durchsucht haben, dann befindet sich das vierte und letzte Fragment auf dem **POWER-HEXFELD**. Solange also noch ein **ALIEN TECHNOLOGIE** Fragment auf einem **POWER-HEXFELD** vorhanden ist kann das Töten weiterer **ALIENS** und das Suchen in weiteren Räumen niemals zu einem **ALIEN TECHNOLOGIE** Fragment führen. Diese Bedingung existiert nur zu Beginn jeder **WELLE**, wenn eines der Fragmente aus dem **LAGER** genommen und auf dem  **POWER-HEXFELD** platziert wird.

Während der **VERSTÄRKUNG [STRATEGIEPHASE]** kontaktiert der **ALPHA-AGENT**, wie üblich, das **HQ** um neue Waffen oder Gegenstände zu erhalten, wenn alle 4 **ALIEN TECHNOLOGIE** Fragmente gesammelt wurden. Wie üblich muss der Alpha-Agent alle 4 **ALIEN TECHNOLOGIE** Fragmente dafür ausgeben [also in das **WARENHAUS** zurücklegen].

## WELLE 2 SPEZIALREGEL:

Während des Aufbaus von **WELLE 2** werden alle Agenten in den GD-Flügel Rang **GOLD** befördert [Sie erhalten eine verfügbare **VERBESSERTE TAKTIK** Ihrer Wahl] und erhalten einen zufälligen **GEGENSTAND**. Wenn der **GEGENSTAND** von Ihrer Klasse nicht genutzt werden kann dürfen Sie ihn abwerfen und einen neuen zufälligen **GEGENSTAND** erhalten.

# SPEZIALAKTIONEN IN DER MISSION

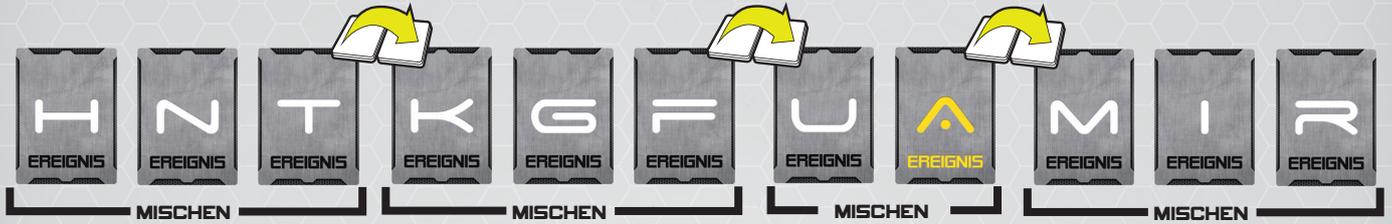
## SUCHE:

Agenten dürfen die **SUCHEN-AKTION** nur innerhalb des Raumes des G1 Spielplans durchführen.

# BEGEGNUNGSDECK



# EREIGNISDECK



SPEZIALEREIGNIS A TRITT ZWISCHEN DEM 7. UND 8. EREIGNIS EIN.

# ZIELE

Die Mission endet sobald die 3. WELLE AUSGELÖSCHT WURDE.

MISSIONSSTATUS	MISSIONSBERICHT	NÄCHSTE MISSION
Am Ende der 3. WELLE leben noch mindestens 4 Agenten	Erfolg	N/A
Am Ende der 3. WELLE lebt noch mindestens 1 Agent	Teilerfolg	N/A
Alle Agenten sind tot.	Niederlage	N/A

# WELLE 1

## VORBEREITUNG



**STARTGEBIET  
DER AGENTEN**

## SIGNALVORRAT



X4



X1

Mischt alle **SIGNALE**.  
Nehmt 1 zufälliges **SIGNAL** und platziert es wie angegeben auf dem Spielplan.

## MARKER IM SPIEL



X1



X1



X1



X1

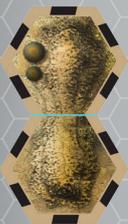


X1



X1

## ABDECKUNGEN



X1



X1



X1



X1



## ALIENKARTEN UND MINIATUREN IM SPIEL



X1



X1

## ALIENKARTEN UND MINIATUREN



X1



X1



MISCHEN

X1



X1



X1

# WELLE 2

## VORBEREITUNG



STARTGEBIET  
DER AGENTEN

## SIGNALVORRAT



X5



X1

Mischt alle **SIGNALE**.  
Nehmt 2 zufällige **SIGNALE** und platziert sie wie angegeben auf dem Spielplan.

## MARKER IM SPIEL



X2



X1



X1



X1



X1



X1

## ABDECKUNGEN



X2



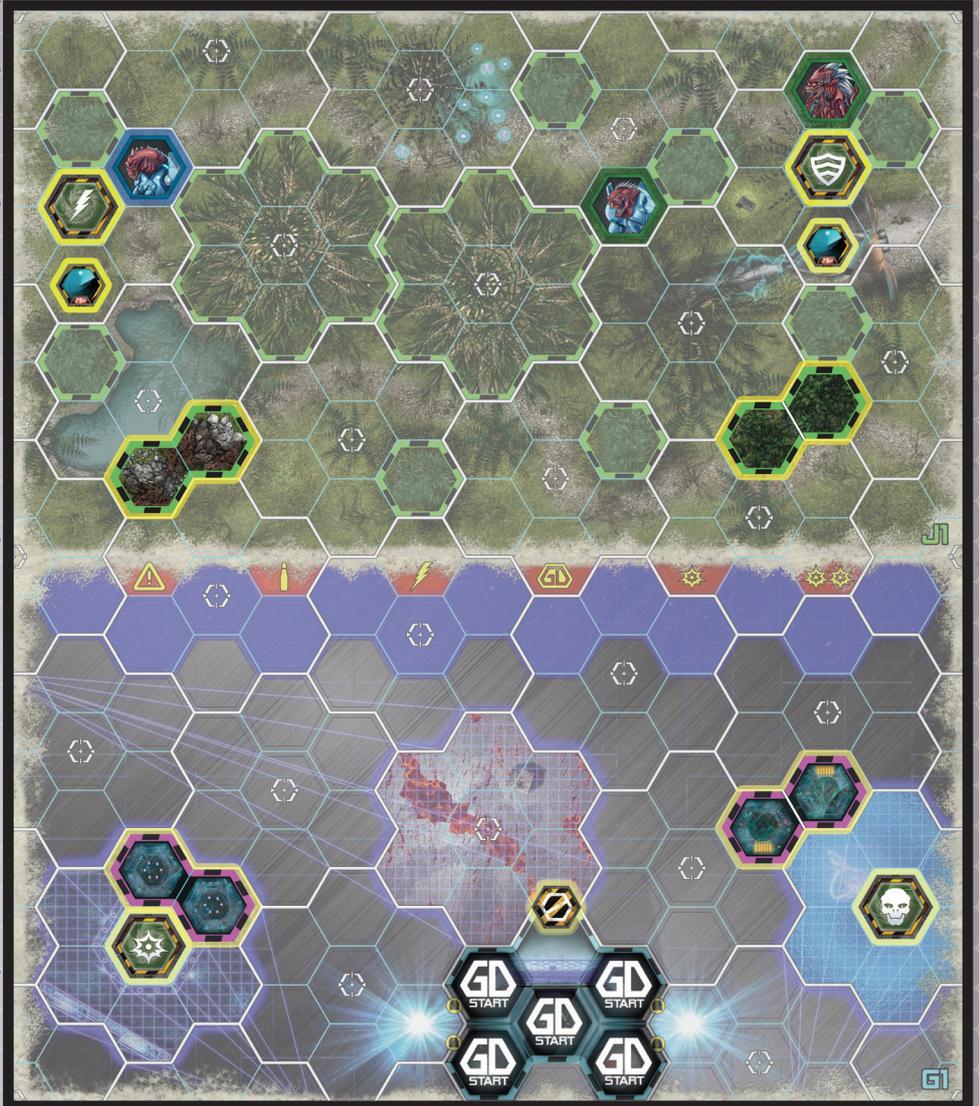
X2



X1



X1



## ALIENKARTEN UND MINIATUREN IM SPIEL



X1



X1



X1

## ALIENKARTEN UND MINIATUREN



X1



X1



X1



X1



X1



X1

MISCHEN

# WELLE 3

## VORBEREITUNG



**STARTGEBIET  
DER AGENTEN**

## SIGNALVORRAT



X6



X1

Mischt alle **SIGNALE**.  
Nehmt 3 zufällige **SIGNALE** und platziert sie wie angegeben auf dem Spielplan.

## MARKER IM SPIEL



X3



X1



X1



X1



X1



X1

## ABDECKUNGEN



X1



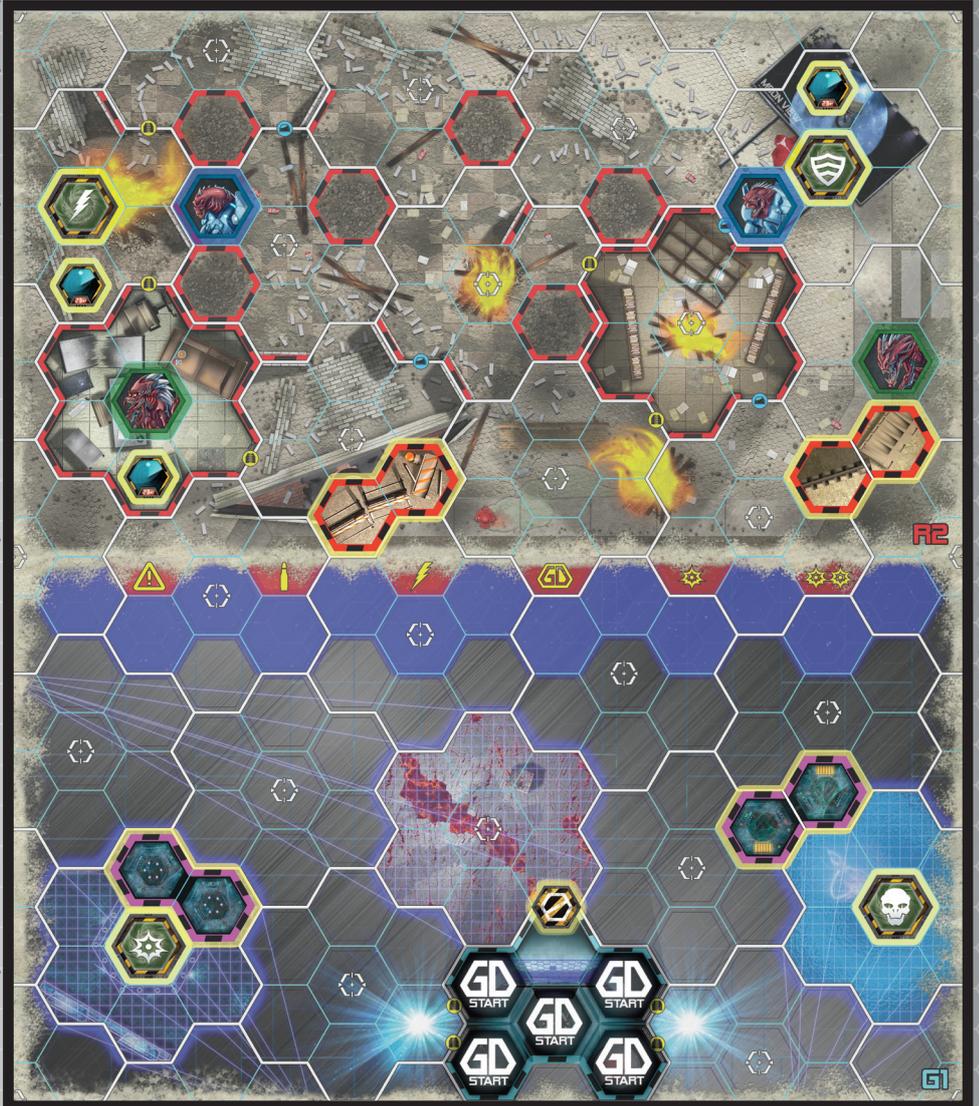
X1



X1



X1



## ALIENKARTEN UND MINIATUREN IM SPIEL



X1



X1



X1



X1

## ALIENKARTEN UND MINIATUREN



X1



X1



X1



X2



X1



X1

MISCHEN

# NACHBESPRECHUNG

## ERFOLG

Noch während das letzte Hologramm zitternd verschwindet stürzt die brüllende Stimme von Sgt. Steelman auf die Agenten ein, wie ein hungriger Wolf auf ein Kaninchen.

*„AAAAAAbsolut überragend, Ihr Biester! So muss ein Team zusammenarbeiten! Finden und zerstören! Operator, laden sie unverzüglich die nächste Simulation. Dieses Team besteht aus abgebrühten Profis, eiskalten Killern. Die brauchen keinen Schlaf, kein Essen oder nachzuladen. Attacke!“*

## TEILERFOLG

Das letzte Hologramm verschwindet und an seinem Platz steht unerbittlich wie ein Monolith: Sgt. Steelman. Die Hände in die Hüften gestemmt schreit er euch an.

*„Ihr habt den Test zwar bestanden, aber viel zu viele Verluste erlitten! Das reicht vielleicht für ein anderes Team aus, aber das ist nicht einmal annähernd gut genug für MEIN Team. Werden hier Restposten Rekruten verhökert, oder was? Ich bin der Beste und ich will die Besten. Habe ich mich da klar ausgedrückt ihr Bande weinender Milchmädchen?“*

Die Agenten schaffen es dem Sergeant ein halbherziges „Sir, ja Sir!“ entgegenzuhauchen, aber Steelman fährt ohne Pause fort.

*„ICH KANN EUCH NICHT HÖREN! HABE ICH MICH KLAR AUSGEDRÜCKT?“*

Mit letzter Kraft schreit das Team: „SIR, JA SIR!“

Nach einigen Sekunden schrecklicher Stille spricht Steelman erneut, seine Stimme wie ein dröhnender Donnerschlag:

*„Was ist das einzige was zwischen euch und eurem gemütlichen Lager steht? Richtig. Ein 20 Meilen-Lauf. LOS JETZT!“*

## NIEDERLAGE

*„HALTET IHR DA GERADE EIN PICKNICK AM STRAND, REKRUTEN? Was war das, zum Teufel? Nennt ihr sowas einen Kampf? Ich nenne das ein Golfspiel ihr Muttersöhnchen! Ich trainiere Soldaten - ECHTE Soldaten und ich habe in meiner gesamten Karriere noch nie so eine Bande von unkoordinierten Idioten gesehen! Ihr seid eine Beleidigung für das HQ! Aber bei meinem Namen, so wahr wie Stahl, ich werde aus euch ein Team machen. Und jetzt, WIEDERHOLEN WIR DAS GANZE! 3, 2, 1, LOS LOS LOS LOS!“*

