

# ÜBERLEBENSPROGRAMM 2: XIRTAM RELOADED

## BRIEFING

**GD-FLÜGEL**  
EINZELMISSION  
SILBER

**GEGENSTÄNDE**  
2 PRO AGENT

**WAFFEN**  
3 VERBESSERTE WAFFEN  
1 ALIEN-WAFFE



90-120 M

Nachdem das erste Trainingsprogramm erfolgreich beendet ist, nehmen sich die Agenten ein paar Minuten, um wieder zu Atem zu kommen. Sergeant Steelman behält sie dabei, die Arme hinter dem Rücken verschränkt, kritisch im Auge.

„So weit, so gut. Es scheint als könnte – aufgepasst, KÖNNTE – es sein, dass meine Einschätzung etwas weniger als vollkommen korrekt war. Möglicherweise kann es sein, Ohren auf, KANN es sein, das da etwas in euch steckt, das dem HQ nützlich wäre. ABER JETZT GENUG AUSGERUHT! Glaubt ihr wirklich, das der Alien Abschaum vorbeischauchen wird und euch Prinzessinnen einen Gutenachtkuss gibt, damit ihr in Ruhe schlafen könnt? Oder dass sie euch einen heißen Tee servieren, zwei Stücke Zucker, keine Milch bitte, danke sehr? HOCH MIT DEN WAFFEN, ihr Shrimps! Vielleicht habt ihr sogar das Glück ein neues Spielzeug von den F&E Brillenschlangen kommandieren zu können. Aber, bei der Sohle meiner schlammbedeckten Stiefel, wenn ihr euch nicht wie ein Team verhaltet, dann werdet ihr heute beim Training schwitzen, bis ihr umkippt! Ihr werdet den Tag verfluchen, als ihr den verdammten Vertrag des HQ unterschrieben habt! Nur zwei Agenten haben dieses zweite Trainingsprogramm jemals bestanden und die beiden sehe ich nicht in eurem Team, ihr dreckverkrusteten Hundewelpen! Habt ihr wirklich in euch, was es braucht, um eine Legende zu werden, so wie die beiden? Ah, in euren schläfrigen Augen kann ich erkennen, dass ihr wirklich glaubt, ihr könnt das schaffen ... Na gut, dann los. SHOWTIME!“

Die Schottwände, welche die Agenten umgeben, gleiten mit einem Surren nach oben. Vor ihnen erscheinen, von hellen Strahlern erleuchtet, verschiedene verbesserte Waffen, bei einer davon ist die Alienherkunft nicht zu leugnen. Die Agenten legen die Waffen an und wappnen sich für das Schlimmste, während die süße Stimme von Sergeant Steelman in ihren Kopfhörern säuselt. „WIIIIIR fangen jetzt an. IHR werdet jetzt einen Einblick in die wahren Fähigkeiten dieser Alien-Invasoren erhalten ... und, wer weiß ... vielleicht sehen wir ja endlich, aus welchem Stoff ihr wirklich seid. START! Führt das Xirtam Reloaded Programm aus!“ Sein bellendes Lachen schallt aus euren Kopfhörern, während um euch herum die holographische Simulation zum Leben erwacht.

## SPEZIALREGELN FÜR DIE 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 den Spielfeld platziert werden – zu töten, bis die SIGNAL RESERVE aufgebraucht ist; ignoriert den Signal Teleport, wenn die 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 GI 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 falls möglich den Marker; 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 den **MUTIGE TAT-EFFEKT** durch, sobald ein **SPEZIALEREIGNIS A** gezogen wird und ignoriere alle 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**.

## XENO-GRAUER:

Entfernt den **XENO-GRAUEN** bis zum Ende der Welle aus dem Spiel, wenn er stirbt [Legt seine Miniatur und die **ALIENKARTE** in das **LAGER**, anstatt auf den Ablagestapel].

## XENO-BESTIE:

Entfernt die **XENO-BESTIE** bis zum Ende der Welle aus dem Spiel, wenn sie stirbt [Legt ihre Miniatur und die **ALIENKARTE** in das **LAGER**, anstatt auf den Ablagestapel].

## 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  erzielt wird, kann sich der **ALPHA-AGENT** dafür entscheiden anstatt einen zufälligen **ALLGEMEINEN GEGENSTAND** ein **ALIEN TECHNOLOGIE** Fragment zu nehmen.
- **AKTIVES GD POWERHEXFELD** – 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 **LAGER** 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 **LAGER** 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.

## WELLE 3 SPEZIALREGEL:

Während des Aufbaus von **WELLE 3** werden alle Agenten in den GD-Flügel Rang **PALLADIUM** befördert [dreht dafür den **AGENTENPROFILBOGEN** um] und erhalten einen zufälligen **GEGENSTAND**. Wenn der **GEGENSTAND** von ihrer Klasse nicht genutzt werden kann dürfen sie ihn abwerfen und erhalten einen neuen zufälligen **GEGENSTAND**.

# SPEZIALAKTIONEN IN DER MISSION

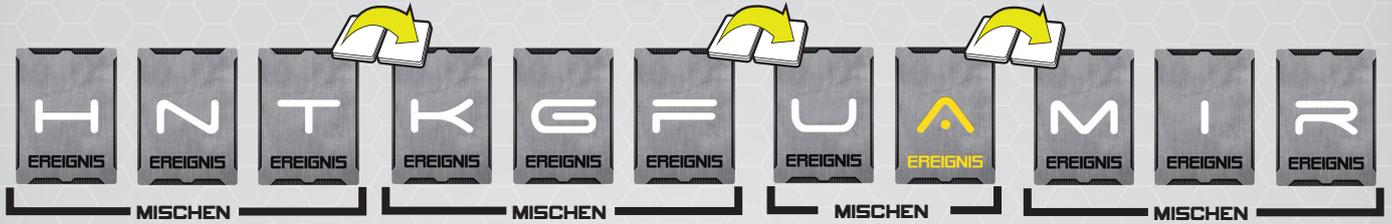
## SUCHE:

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



X6



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



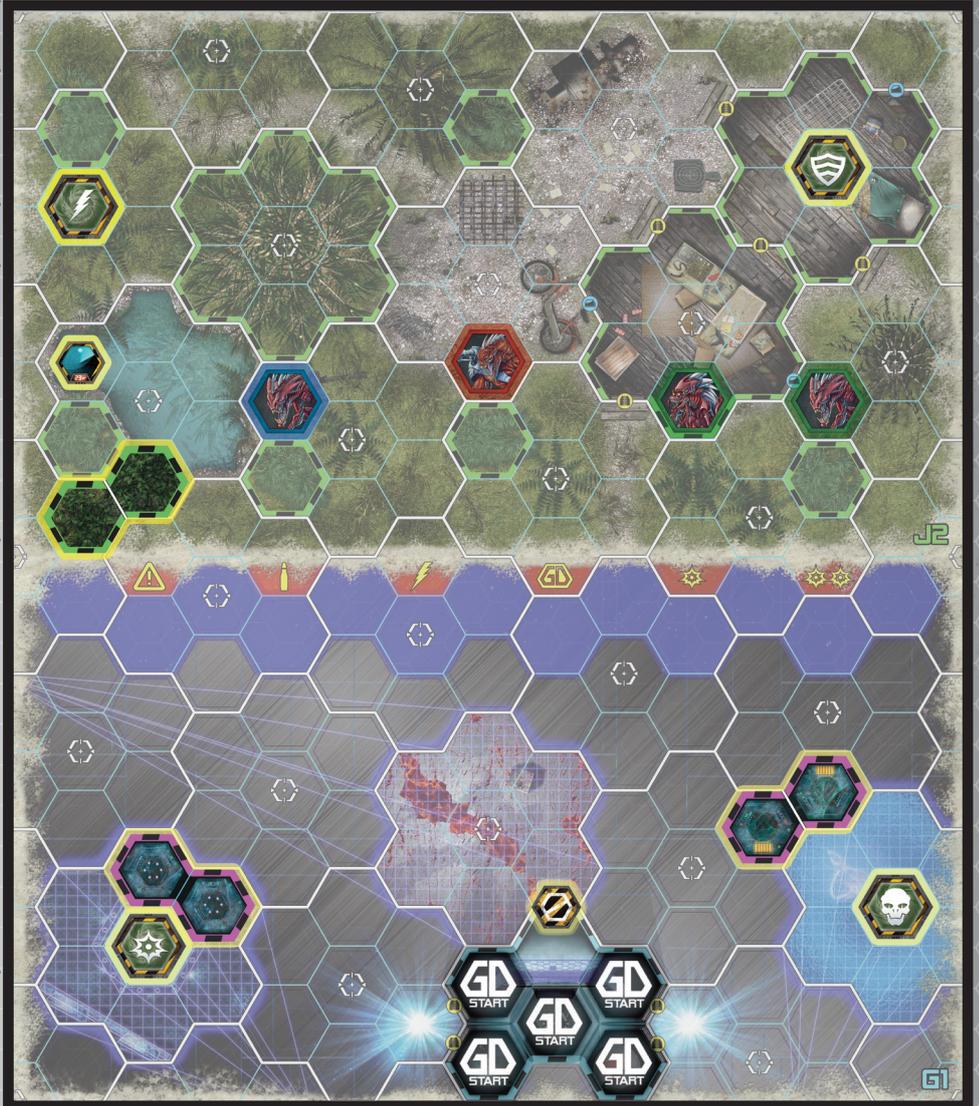
X1



X1



X1



## ALIENKARTEN UND MINIATUREN IM SPIEL



X1



X1



X1



X1

## ALIENKARTEN UND MINIATUREN



X1



X1



X1



X2

MISCHEN

# WELLE 2

## VORBEREITUNG



STARTGEBIET  
DER AGENTEN

## SIGNALVORRAT



X7



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



X1



X1



X1



X1



## ALIENKARTEN UND MINIATUREN IM SPIEL



X1



X1



X1



X1

## ALIENKARTEN UND MINIATUREN



X1



X1



X1



X2

MISCHEN

# WELLE 3

## VORBEREITUNG



**STARTGEBIET  
DER AGENTEN**

## SIGNALVORRAT



X8



X2

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

## MARKER IM SPIEL



X3



X1



X1



X1



X1



X1

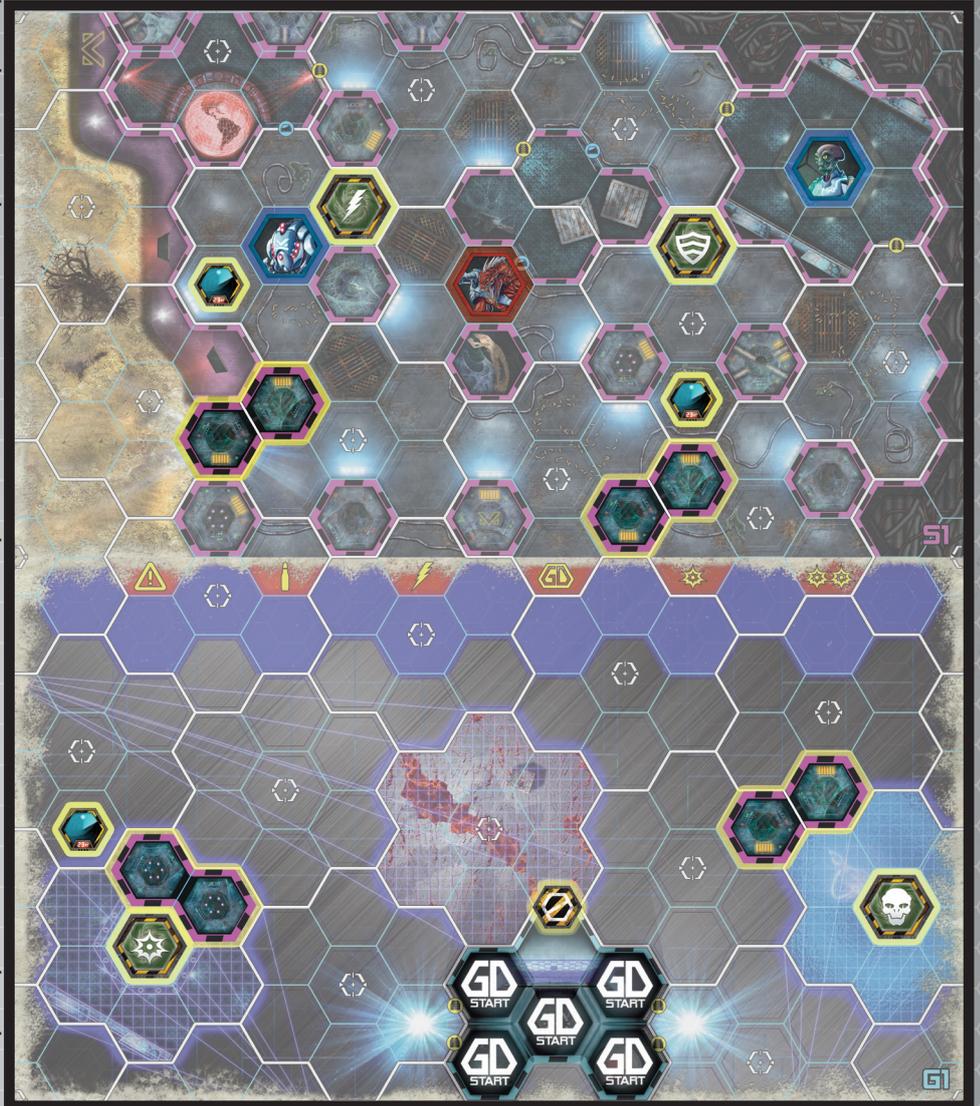
## ABDECKUNGEN



X1



X3



## ALIENKARTEN UND MINIATUREN IM SPIEL



X1



X1



X1

## ALIENKARTEN UND MINIATUREN



X1



X2



MISCHEN

X1



X2



X1



X1

# NACHBESPRECHUNG

## ERFOLG

Das letzte Alien fällt unter euren anhaltenden Feuerstößen und die virtuelle Welt verwandelt sich mit einem Flackern in den Trainingsraum. Sgt. Steelmans Stimme heißt euch über die Kopfhörer in der Realität willkommen. „Unglaublich. Ihr besitzt ja tatsächlich Potenzial. Aber natürlich habt ihr das! Ich habe euch schließlich trainiert! Ihr wart heute fast schon gut! Ich habe die Software mit höchster Schwierigkeit laufen lassen und alle Systeme haben auf höchster Stufe gearbeitet, aber ihr habt euch dem wagemutig entgegen gestellt! Ihr habt die Erwartungen, zumindest dieses eine Mal, übertroffen. Und da ich trotz allem ein fairer Mann bin: Gratulation, Soldaten!“

## TEILERFOLG

Das letzte Alien fällt durch euren Beschuss und ihr atmet erleichtert auf, sobald ihr wieder im Trainingsraum seid. Einige von euch sind stark mitgenommen, aber ihr habt es geschafft. Sgt. Steelman meldet sich über eure Kopfhörer: „Nicht schlecht, Soldaten. Immerhin habt ihr es an einem Stück zurück geschafft. Aber mein Team muss besser sein. Mein Team wird besser sein. Also dann, 5 Minuten Pause ihr rückgratlosen Auswürfe und dann starten wir die Simulation neu! Auf geht's, ihr könnt das!“

## NIEDERLAGE

Sgt. Steelmans Stimme dröhnt in euren Kopfhörern noch bevor die Simulation beendet ist. „Was habt ihr euch da draußen gedacht? War das eine romantische Eskapade mit euren Gewehren? Ihr unnützen Klumpen aus Plastik und Metall! Die Fleischklößchen meiner Großmutter würden das besser hinbekommen, als ihr! Ohne Waffen! Wollt ihr mir einen Schlaganfall verpassen? Glaubt ihr etwa das irgendjemand euch auf dem Schlachtfeld auch nur eine Sekunde vermissen würde? Ihr seid eine Verschwendung von Ressourcen, aber so sicher wie meine Faust auf dem Gesicht einer Xen-Bestie, ich werde aus eurer Krabbelgruppe von Kriechtieren ein Team aus Soldaten formen! Waffen hoch! Macht euch für einen weiteren Durchgang bereit! Und eure Pläne fürs Wochenende könnte ihr absagen, ihr feigen Würmer!“

