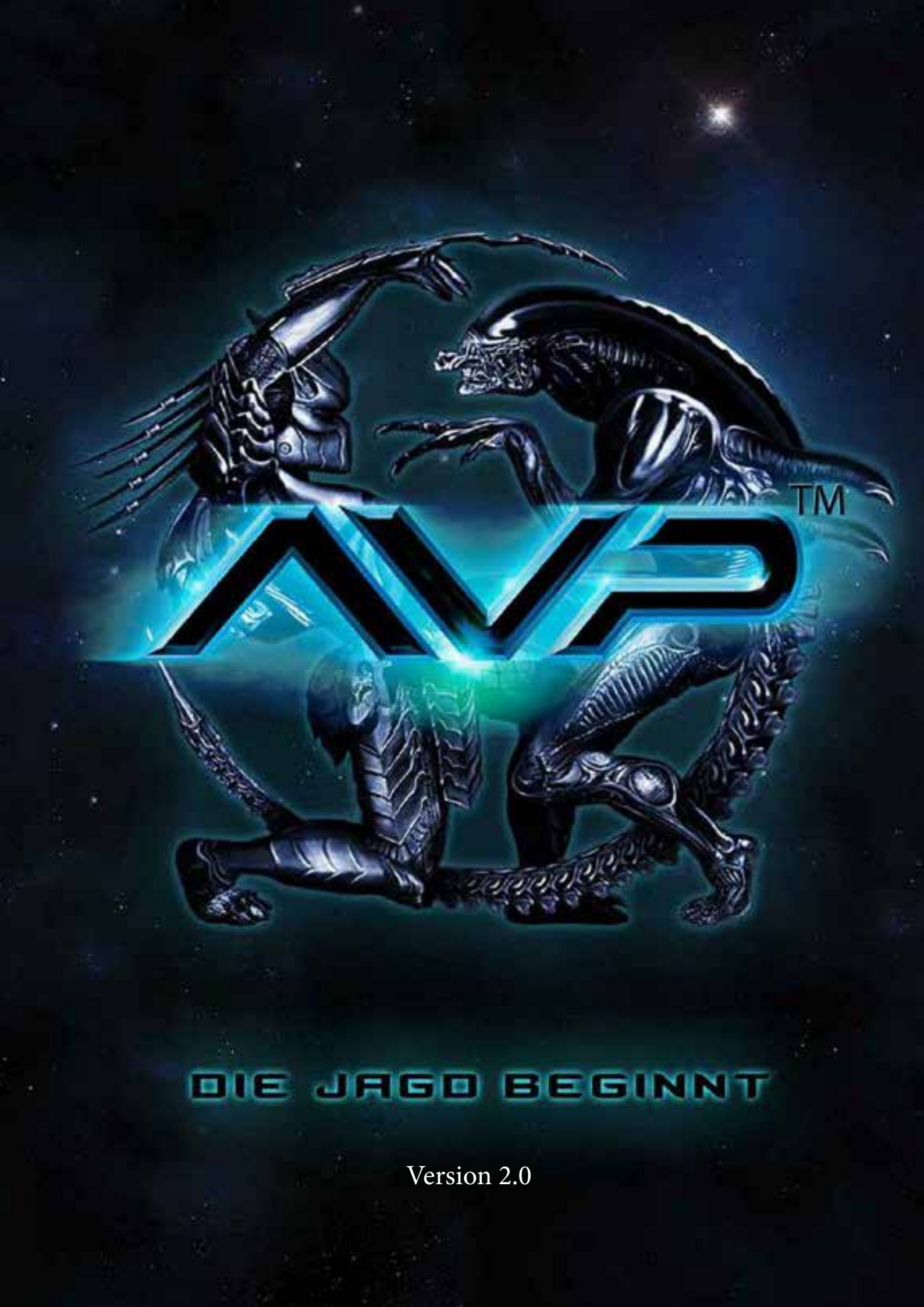


Version 2.0

Regeln: Jarosław Ewertowski & Grzegorz Oleksy

Artwork: Darek Zabrocki & Mariusz Siergiejew & Michał Pawlaczyk

Modelle Design: Prodos Games Studio

Graphik und Layout: Antonina Leszczyszyn & Michał Pawlaczyk

Entwickler der Regelfassung 2.0: Konstantinos Lekkas (Lead), Jack Perry, Stanislav Adamek, Maxime Bouchard & Peer Lagerspusch

Version-2.0-Tester: RD Team, Julian Dillard, Konstantinos Koutinas, Alexander Padberg, Bryan Creehan, Doug Foley, Apostolis Markos Kostoulis, Ronan Louvigny and Miroslav Labr Jr

Prodos Games dankt herzlich:
Kraig Koranda, Roland Berberich, Rob Alderman, Marshall Jones, Craig Thompson, Matthew Edgeworth, Mark Rapson, Anastasios Lianos and Takis Valeontis.

V 2.0

AVP: Alien vs. Predator TM & © 2016 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
Produced by Prodos Games Limited.
© Prodos Games Ltd. 2016

Deutsche Fassung: Ulisses Spiele GmbH (2016)
Übersetzung: Daniel Mayer / Layout: Mirko Bader

INHALT

Einführung 3
- Inhalt der Schachtel 4
- Zusammenbau 6
- Definition der Miniaturen 6

Regeleinführung 6
- Verborgen im Dunkeln – *Ping!-Marker* 6
- Allgemeine Konzepte des Spiels 7
- Spielwerte für Modelle 8
- Waffenwerte 9
- Karten 9
- Spielbrett 11
- Zugablauf 17

Spielablauf 18
- Spielbeginn 18
- Sichtlinie 19
- Kapazitätspunkte 21

Aktionen 22
- Allgemeine Einfache Aktionen 22
- Allgemeine Erweiterte Aktionen 23

Bewegung 24
- Missionszielmarker tragen 25

Kampf 25
- Panzerung 25
- Wunden 26
- Fernkampf 26
- Nahkampf 27
- Besondere Kampfaktionen 28
- Durch Verdrängung in den Nahkampf verwickeln 31
- Schießen und Nahkampfaktionen 33

Fähigkeiten 33
- Fähigkeiten für Marines 33
- Fähigkeiten für Aliens 33
- Fähigkeiten für Predatoren 34

Referenz 35
- Wertezeilen und Waffen für Marines 35
- Wertezeilen und Waffen für Aliens 37
- Wertezeilen und Waffen für Predatoren 38

Kampagnenmissionen 40
- Missionsspezialregeln 51
- Erfahrungsstufen 52

Erweiterte Spielregeln 54
- Armeeliste 54
- Maßgeschneiderte Siegbedingungen 56
- Überlebensarena-Modus 57

1. EINFÜHRUNG

Alien vs. Predator: Die Jagd beginnt ist ein dynamisches, taktisches Brettspiel für einen oder mehrere Spieler, dass es dir erlaubt, eine von drei Fraktionen zu übernehmen: Die Alien-Xenomorphen, die Predatoren oder die menschlichen Colonial Marines!

AvP: DJB stellt den Kampf von bis zu drei verschiedenen Parteien dar, der auf dem verlassenen Raumschiff *USCSS Theseus* ausgetragen wird.

Da wären zum einen die Alien-Xenomorphen, die in den Schatten lauern und auf einen Augenblick der Schwäche warten, um zuzuschlagen und neue Wirte für ihre Brut zu erbeuten. Dann wären da noch die gut ausgebildeten Colonial Marines, die mit modernster Ausrüstung ausgestattet sind. Schließlich gibt es noch ein geheimnisvolles Volk brutaler außerirdischer Jäger, die von den Menschen Predatoren genannt werden.

Jede Fraktion hat ihre eigenen Fähigkeiten, um so das Spielerlebnis von *Alien vs. Predator:* Die Jagd beginnt abwechslungsreicher zu gestalten. Egal, ob du lieber einen Schwarm albtraumhafter Aliens übernehmen willst, die die dunklen Korridore mit ihrer Überzahl überfluten, oder die tapferen Colonial Marines befehligen willst, die sich gegen den Schrecken in der Dunkelheit stellen, oder aber mit einer kleinen, aber mächtigen Gruppe von Predatoren auf eine Trophäenjagd ausziehen willst, du wirst mit AvP: DJB viel Spaß haben.

Das Gefühl von Spannung und Nervenkitzel wird durch die Regel der *Ping!*-Marker noch verstärkt. Diese Spielmarker verbergen die Identität eines Modells, bis es von einem gegnerischen Modell gesichtet wird. Jede Streitmacht hat eine etwas andere Weise, die *Ping!*-Marker zu nutzen, nachdem sie auf dem Spielfeld platziert worden sind. Das ist nur eine von vielen Arten, auf die AvP: DJB für ein einzigartig asymmetrisches Spielgleichgewicht sorgt.

AvP: DJB bietet viele herausfordernde Spielvarianten, die von einem oder mehreren Spielern gespielt werden können. Die Hauptkampagne besteht aus 10 Missionen, die durch einen Handlungsstrang verbunden sind und die dramatischen Ereignisse an Bord der *USCSS Theseus* schildern. Jede Mission kann natürlich auch einzeln gespielt werden. Eine weitere Spielvariante ist die sogenannte Überlebensarena-Mission. Dabei muss sich eine Gruppe von Überlebenden einer Horde von Gegnern stellen. Diese Art von Spiel kann als Einzelmission oder als Minikampagne ausgetragen werden, die mehrere Runden anhält und in in der sowohl die Horde als auch die Überlebenden eine Chance haben, Erfahrung zu sammeln und sich von Runde zu Runde zu verbessern. Darüber hinaus gibt es auch vorgefertigte Einzelmissionen, die es dir erlauben, deine Stärke mit deinen Freunden zu messen um herauszufinden, wer das beste taktische Gespür hat und seine Fraktion zum Sieg führen kann.

AvP: DJB möchte zwei verschiedene Arten von Spielern ansprechen und bietet aus diesem Grund zwei verschiedene Regeln: Grundregeln und Erweiterte Regeln. Die Grundregeln ermöglichen dir ein schnelles, aber dennoch spannendes und immersives Spiel. Diese Regeln erlauben dir kürzere, einfachere Spiele, die auf die komplexeren Regeln verzichten, damit sogar Anfänger und Gelegenheitsspieler das Gefühl haben, eine packende und kurzweilige Erfahrung in der dunklen, erschreckenden Welt von *AvP: DJB* zu machen. Die Erweiterten Regeln eröffnen ehrgeizigen Tabletop-Kommandeuren eine große Auswahl taktischer Möglichkeiten. Diese Regeln sind für erfahrene Spieler ausgelegt, die jede Facette des Spiels beeinflussen wollen. Sie können ihre eigenen Streitkräfte zusammenstellen und eine Vielzahl neuer Karten und Sonderregeln verwenden. Zwar erhöhen diese Regeln die Komplexität des Spiels, doch letztlich verbessern sie dabei auch die Erfahrung.

Neben den beiden Regelfassungen bietet das Spiel eine Vielzahl von Missionen, von einzelnen Überlebensmissionen, die durch zufällige Szenarien entstehen, bis hin zu gewaltigen, erzählerischen Kampagnen, die aus mehreren Gefechten bestehen.

1.1 Inhalt des Spielsets

AvP: DJB enthält:

5x Alien-Schleicher

10x Neugeborene Aliens

3 x Predatoren

5 x Marines

Karten:

2x Einheitenkarten für Aliens

5x Einheitenkarten für Colonial Marines

3x Einheitenkarten für Predatoren

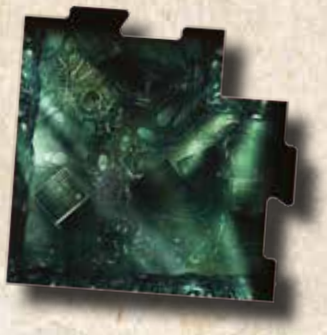
20ox Umgebungskarten

20x Missionskarten

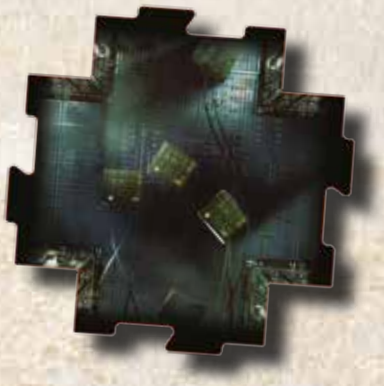
60 Strategiekarten (20 für jede Fraktion)

28x Gerader Korridor

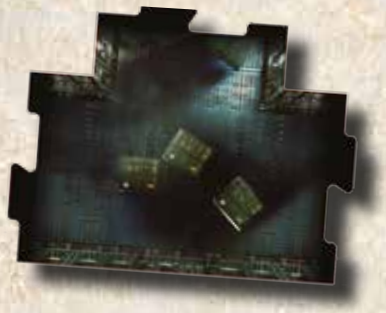
8x Sackgasse



8x L-förmiger Korridor



8x Kreuzung



8x T-förmiger Korridor

6x Luftschachtplatte

6 Räume (Labor, Rettungskapseln, Waffenkammer, Brücke, Kälteschlafraum, Maschinenraum und Predator-Kapsel)

149 Wund-, *Ping!*, Aktiviert-, Wachposten-, Tarnungs- und Missionszielmarker.

1.2 ZUSAMMENBAU

Ehe du die Miniaturen im Spiel verwenden kannst, musst du sie erst einmal zusammenbauen. Die Bauanleitung findest du in der Verpackung der Miniaturen. Die Miniaturen sollten mit Sekundenkleber und Bastelwerkzeugen zusammengebaut werden (bei Minderjährigen sollte dies unter Aufsicht eines Erwachsenen geschehen). Klebstoff und Werkzeuge sind im Lieferumhang nicht enthalten).
Aktuelle Regeln und andere Dokumente zu AvP: DJB kannst du auf der folgenden Website herunterladen: *http://avp.prodosgames.com/downloads.*

1.3 DEFINITION DER MINIATUREN

Streitmacht
Eine Streitmacht ist eine Sammlung von Modellen aus einer Fraktion, die in der Schlacht eine Armee darstellen, die du verwenden kannst, um dich mit anderen Spielern zu messen. Es handelt sich um eine Gruppe von organisierten Truppen, Unterstützungseinheiten und Kommandoeinheiten, die verwendet wird, um die Missionen in *AvP: DJB* zu spielen.

Fraktion
In *AvP: DJB* gibt es drei primäre Fraktionen, aus denen du auswählen kannst: Die unerschrockenen Menschen, die furchterregenden Xenomorphen von Spezies XX121, und die Clans der Yautja (Predatoren). Jede Fraktion arbeitet aktiv daran, ihre eigenen Ziele zu erreichen und zu überleben und betrachtet die anderen als Bedrohung.

Einheit/Trupp
Diese Begriffe werden verwendet, um kleine Gruppen von Modellen zu beschrieben, die einen zusammenhängenden Verbund darstellen, der in den Korridoren der *USCSS Theseus* gegen die anderen Fraktionen kämpft. Eine Einheit kann nur ein Modell groß sein, oder eine Gruppe von mehreren Modellen darstellen, die als Team kämpfen. Die Größe, oder Modellzahl, einer Einheit kannst du den Beschreibungen in den Erweiterten Regeln des Regelwerks von *AvP: DJB* entnehmen.

Modelle
Modelle sind die individuellen Figuren, die ein bestimmtes Mitglied einer Fraktion darstellen. Ehe ein Modell aufgedeckt wird, wird es von einem *Ping!-Marker* dargestellt. Augenblicklich kann ein Modell zu einer der drei folgenden Klassen gehören:

- **Trupp** – Das sind die Soldaten oder einfachen Truppen der Armee. Sie stellen den Großteil der Streitmacht des Spielers dar.
- **Unterstützung** – Dies sind die spezialisierten Modelle ihrer jeweiligen Fraktion. Sie erfüllen normalerweise bestimmte Bedürfnisse oder erfüllen beondere Aufgaben besser als die normalen Trupps.
- **Kommandoeinheiten** – Das sind die heroischen Anführer / mächtigen Gebieter / erfahrenen Veteranen der Streitmacht eines Spielers. Sie sind die zähsten und fähigsten Krieger, die jede Fraktion zur Verfügung hat.

Basen
AvP: DJB gehen davon aus, dass die mitgelieferten Miniaturen auf den mitgelieferten Basen aufgesetzt werden. Die Größe der Basis wird im Spiel von einer Vielzahl von Regeln verwendet. Es sind drei Arten von Basis in Verwendung.

- Kleine Basen haben einen Umfang von 30 Millimetern.
- Mittelgroße Basen haben einen Umfang von 40 Millimetern und werden für Marines-Laderoboter, Predatoren-Krieger, Alien-Königinnenwächter und verschiedene andere Modelle verwendet.
- Große Basen haben einen Durchmesser von 50 Millimetern und werden für Große Modelle und Leichte Fahrzeuge verwendet. Auch wenn Monster oft eine besondere Basis oder gar keine Basis haben (wie der Alien-Zermalmer), werden sie doch nach den Regeln wie ein Modell auf einer großen Basis behandelt, wenn es nicht anders angegeben ist.

2. REGELEINFÜHRUNG

AvP: DJB verwendet zwei unterschiedliche Regelsätze, die zusammen mit den mitgelieferten Modellen und Platten verwendet werden können. Die Grundregeln und Werte gelten für alle Modelle im Spiel, wenn es nicht anderweitig angegeben ist. Sie umfassen Regeln für Bewegung, fürs Schießen und für den Nahkampf und sind alles, was du brauchst, um das Spiel zu spielen. Die Grundregeln sind für ein schnelles, dynamisches Spiel ausgelegt. Die Erweiterten Regeln geben dir die Möglichkeit, eine wirklich maßgeschneiderte Streitmacht zu erschaffen, was wiederum die taktische Tiefe des Spiels deutlich verbessert.

2.1 VERBORGEN IM DUNKEL - PING!-MARKER

Ein essentieller Aspekt von *AvP: DJB* ist, dass man sich niemals sicher sein kann, was hinter der nächsten Ecke lauert. Jede Fraktion ist aber mit Ausrüstung oder natürlichen Fähigkeiten ausgestattet, mit denen sie Lebensformen aufspüren können. Diese Geräte oder Fähigkeiten geben auch einen gewissen Eindruck vom Grundriss des Raumschiffs und erlauben es ihnen, die leichteste Vibration in der Luft zu spüren. Doch selbst die fortschrittlichsten Fähigkeiten und ausgeklügelte Ausrüstung können nicht genau die Größe oder den Typ eines sich bewegenden Objekts bestimmen. Um das abzubilden, steigt jedes Modell in AvP: DJB als *Ping!*-Marker ins Spiel ein.

Ping!-Marker:

Colonial Marine

Alien

Predator

Die Spieler platzieren und bewegen die *Ping!*-Marker verdeckt auf dem Spielbrett, bis der kontrollierende Spieler den Marker unmittelbar durch ein Modell ersetzen will oder wenn ein *Ping*!- Marker und ein gegnerisches Modell oder ein gegnerischer *Ping*! Marker eine Sichtlinie (SL) zueinander aufbauen.
Jede Regel in *AvP: DJB*, die sich auf Modelle bezieht, gilt auch für *Ping!*- Marker. Die Spieler können jederzeit unter ihre eigenen *Ping!*-Marker schauen, um sich an die Positionen ihrer nicht entdeckten Modelle zu erinnern. Du musst dir die Positionen deiner Streitkräfte nicht merken!

2.2 ALLGEMEINE KONZEPTE DES SPIELS

In diesem Abschnitt stellen wir dir ein paar grundlegende Konzepte vor, die wir in *AvP: DJB* verwenden. Du findest neben jedem Konzept, jeder Idee und jeder Regel eine Beschreibung, die erläutert, wie sie sich zum restlichen Spiel verhält. So kannst du dich mit den grundlegenden Konzepten vertraut machen und so die Regeln viel schneller verstehen.

W20 – *AvP: DJB* verwendet zwanzigseitige Würfel, die in den Regeln als W20 bezeichnet werden. Wenn eine Ziffer vor dem W20 steht, dann bezeichnet diese die Anzahl von zwanzigseitigen Würfeln, die du werfen musst (z.B. „2W20" = du wirfst zwei zwanzigseitige Würfel). Alle Tests, Würfelwürfe und Wiederholungswürfe im Spiel werden mit dem W20 durchgeführt.

Wiederholungswurf – Ein Spieler kann einen Wurf nur einmal wiederholen (Wiederholungswürfe dürfen nicht noch einmal wiederholt werden). Wenn der Spieler eine Wurfwiederholung machen kann und sich dafür entscheidet, es auch zu tun, dann muss er das zweite Ergebnis akzeptieren, selbst wenn es schlechter ist als das erste.

Vom Tisch! – Würfe mit dem W20 werden nur dann gewertet, wenn sie auf dem Spieltisch landen. Wenn ein W20 vom Tisch rollen sollte, muss er neu gewürfelt werden. Das Ergebnis des zweiten Würfels zählt auch dann nur dann, wenn er auf dem Tisch liegen bleibt. (Das ist die einzige Ausnahme zur Regel, dass eine Wurfwiederholung nicht wiederholt werden darf – wenn der Würfel bei der Wurfwiederholung auf dem Boden landet, muss er neu gewürfelt werden.)

Mächtiger Treffer – Würfel, die eine natürliche 1 zeigen (also ein unmodifiziertes Würfelergebnis von 1) sind immer erfolgreich. Panzerungs- und Heilungstests können nicht durchgeführt werden, wenn ein Trefferwurf mit FK oder NK eine natürliche 1 zeigen.

Patzer – Wenn du eine natürliche 20 würfelst, ist dein Wurf automatisch gescheitert. Ein Modell, das eine natürliche 20 mit einem Fähigkeitstest erzielt, darf in dieser diesem Spielzug keine weiteren Aktionspunkte ausgeben. Außerdem darf ein Spieler den Erfahrungsstufen-Bonus seines Modells nicht verwenden, um eine natürliche 20 zu wiederholen.

Ein Beispiel: Ein Colonial Marine verwendet seinen ersten Aktionspunkt, um eine Fernkampfaktion durchzuführen. Die Fernkampfwaffe des Marines hat eine Feuerrate (FR) von 2. Der Spieler weist die gesamte Feuerrate einem gegnerischen Modell zu. Danach wirft der Spieler mit 2W20. Einer seiner Würfe ist eine 20. Das bedeutet, dass der Marine seinen zweiten Aktionspunkt verliert, er darf aber die begonnene Aktion noch abschließen, das heißt, er darf den zweiten Schuss noch durchführen. Er erzielt dabei einen Treffer und einen Fehlschuss.

Aktiviert / Deaktiviert – Ein Model, das aktiviert wird, kann Aktionspunkte für Basis- oder Erweiterte Aktionen ausgeben und ihre Aktiven Spezialfähigkeiten verwenden. Sobald ein Modell seine Aktivierung beendet, erhält es einen Aktivierungsmarker und kann während dieses Spielzugs keine Aktionen mehr durchführen. Solche Modelle gelten als aktiviert. In den Regeln und auf Karten werden Modelle, die aktiviert worden sind, als „deaktiviert" bezeichnet. Alle Modelle, die noch nicht aktiviert worden sind und keinen Aktivierungsmarker erhalten haben, gelten als nicht aktiviert.

Automatischer Treffer –Wenn ein Fernkampf- oder Nahkampfangriff als „automatischer Treffer" bezeichnet wird, dann bedeutet dass, dass der FK- oder NK-Test automatisch erfolgreich ist. Da der Angriff immer erfolgreich ist, werden keine Würfel geworfen, und solche automatischen Treffer verursachen niemals Mächtige Treffer oder Patzer.

Aktionspunkt – Diese Punkte erlauben es Modellen, viele unterschiedliche Aktionen durchzuführen. Jedes Modell beginnt ihre Aktivierung mit zwei Aktionspunkten. Einfache Aktionen kosten jeweils einen Aktionspunkt, während Erweiterte Aktionen zwei kosten. Siehe Seite 22.

Fernkampfangriff – Jede Art von Aktion, für die das Modell einen FK-Test ablegen muss, ist ein Fernkampfangriff. Siehe Seite 26.

Nahkampfangriff – Jede Art von Aktion, für die das Modell einen NK-Test ablegen muss, ist ein Nahkampfangriff. Siehe Seite 27.

Ablagestapel – Ein Kartenstapel, der für benutzte / verbrauchte Karten eines bestimmten Typs verwendet wird. Ein Beispiel: Strategiekarten-Ablagestapel.

Stapel – Alle Karten eines bestimmten Typs.

STU – Eine Abkürzung für Stufe.

Trefferwurf/Treffer – Ein Test für einen Fernkampf- oder Nahkampfangriff kann auch als Trefferwurf bezeichnet werden. Jeder erfolgreiche Fernkampf- oder Nahkampfangriff kann auch als Treffer bezeichnet werden.

Verdrängt – Ein Modell wird verdrängt, wenn zwei oder mehr Modelle ihre Position tauschen, wobei die Umkämpfte Platte weiterhin voll besetzt bleibt. Mehr Informationen zum Verdrängen findest du im Abschnitt 6.6 des Regelwerks. Siehe Seite 31.

Marker – Ein Spielstein aus Pappe, der viele verschiedene Dinge abbilden kann, zum Beispiel Gegenstände, Einheiten, Fähigkeiten, Effekte und Missionsziele. Beispiele sind Säureschadensmarker, Predatoren-Wundmarker, Wachpostenmarker und *Ping!*-Marker.

Fähigkeitstest – Um einen Fähigkeitstest zu bestehen, musst du mit einem W20 ein Ergebnis erzielen, das gleich oder niedriger als der Testwert der relevanten Fertigkeit des Modells ist.

Ein Beispiel: Ein Modell mit einer Fernkampf-Fähigkeit von 12 (FK 12) muss eine 12 oder weniger auf dem W20 würfeln, um bei bei einem FK-Test (Fernkampf-Test) erfolgreich zu sein.

Testwert – Die Zahl, die du mit dem W20 nicht überwürfeln darfst, damit ein Test erfolgreich ist.

Modifikator – Eine Zahl, die vor einem Würfelwurf von einem Test abzogen oder aufgeschlagen wird.

Aktive Fähigkeit oder (A) – Ein (A) neben einer Fähigkeit bedeutet, dass es sich um eine aktive Fähigkeit handelt. Eine aktive Fähigkeit muss mit mindestens einem Aktionspunkt aktiviert werden.

Passive Fähigkeit oder (P) – Ein (P) neben einer Fähigkeit bedeutet, dass es sich um eine passive Fähigkeit handelt. Eine passive Fähigkeit ist immer wirksam, wenn es nicht anders angegeben ist. Sie verändern oder beeinflussen dabei oft andere (aktive) Fähigkeiten.

Umkämpfte Platte – Jede Spielplatte gilt dann als umkämpft, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt wird:

- Die Platte wird von mindestens zwei Modellen aus feindlichen Fraktionen besetzt.
- Die Platte grenzt an eine Platte an, die vollständig von Modellen aus mindestens zwei Fraktionen besetzt ist.

Vollständig besetzte Platte – Eine Platte, die keine Kapazitätspunkte mehr übrig hat.

2.3 SPIELWERTE FÜR EINHEITEN

In *AvP: DJB* hat jedes Modell eine Reihe von Spielwerten, die ihre verschiedenen Fähigkeiten abbilden. Die Werte in diesen Eigenschaften reichen von 1 bis 20, wobei eine 1 bedeutet, dass die Kreatur kaum zu der fraglichen Aktion imstande ist, und eine 20 einen hervorragend ausgebildeten Profi oder den Höhepunkt der evolutionären Anpassungen darstellt. Jede Fähigkeit kann sich im Lauf des Spiels dauerhaft oder kurzfristig verändern. Die meisten werden als Ausgangspunkt verwendet, um den Testwert zu bestimmen, den du mit dem W20 unterwürfeln musst:

BW

Bewegung: Bestimmt die Bewegungsgeschwindigkeit eines Modells. Die Zahl gibt an, wie viele Platten das Modell zurücklegen kann, nachdem es einen Aktionspunkt für eine Bewegungsaktion ausgegeben hat.

NK

Nahkampf: Je höher der Wert in dieser Fähigkeit ist, umso besser kann das Modell kämpfen. Diese Fähigkeit beschriebt, wie effektiv das Modell im Nahkampf ist, wie vertraut es mit Nahkampfsituationen ist und wie gut es darin ist, andere Aktionen auszuführen, wenn es bereits in den Nahkampf verwickelt ist. Du benutzt Nahkampf als Testwert, den du mit dem W20 unterwürfeln musst, um einen erfolgreichen Nahkampftest zu bestehen.

FK

Fernkampf: Diese Fähigkeit beschreibt, wie gut das Modell schießen kann. Ein hoher Wert in dieser Fähigkeit kann durch intensives Training, die Zuhilfenahme von fortschrittlicher Technologie oder evolutionäre Anpassungen im Lauf von Generationen erreicht werden. Du benutzt Fernkampf als Testwert, den du mit dem W20 unterwürfeln musst, um einen erfolgreichen Fernkampftest zu bestehen.

ST

Stärke: Diese Fähigkeit beschreibt, wie stark, kräftig gebaut oder mächtig ein Modell ist. Der Stärke-Wert kann verwendet werden, um auf die Kraftanstrengung eines Modells zu testen. Die Stärke eines Modells ist außerdem einer der Faktoren, der zur Berechnung der Durchschlagskraft seiner Nahkampfwaffen herangezogen wird. Du benutzt Stärke als Testwert, den du mit dem W20 unterwürfeln musst, um einen erfolgreichen Stärketest zu bestehen.

KO

Konstitution: Diese Fähigkeit beschreibt, wie zäh und widerstandsfähig ein Modell ist. Du kannst einen Test machen, um zu sehen, wie sich das Modell in sauerstoffarmer Umgebung schlägt oder um äußeren Einflüssen zu widerstehen. Du benutzt Konstitution als Testwert, den du mit dem W20 unterwürfeln musst, um einen erfolgreichen Konstitutionstest zu bestehen.

W

Wunden: Mit Wunden kannst du nachvollziehen, wie viel Schaden ein Modell erleiden kann, ehe es seinen Verletzungen erliegt. Normalerweise haben Modelle, die so groß wie ein Mensch oder kleiner sind, nur eine Wunde. Wenn die Wunden eines Modells auf 0 oder weniger sinken, wird das Modell als Verlust vom Spielbrett entfernt.

PNZ

Panzerungswert: Das ist der Zahlenwert, der die natürliche Fähigkeit eines Modells beschreibt, Schaden abzuschütteln. Ein Modell kann Panzerung durch persönliche Körperpanzerung, unmenschlich zähe Haut oder Schichten eines Exoskeletts erhalten. Je höher der Wert ist, umso besser ist das Modell vor den meisten Schadensquellen geschützt. Der Panzerungswert wird als Testwert verwenden, den du mit dem W20 erreichen oder unterwürfeln musst, um einen Treffer zu ignorieren. Gelegentlich umfasst ein Panzerungswert einen zweiten Wert in Klammern, zum Beispiel P: 18(12). Das beschreibt den Undurchdringlichen Panzerungswert. Panzerung kann niemals unter den Wert in Klammern fallen.

AKTIONSPUNKTE

Jedes Modell im Spiel verfügt über zwei Aktionspunkte (wenn es nicht anderweitig angegeben ist). Um es einfach zu halten ist dieser Wert nicht in der Wertezeile angegeben. Sobald ein Modell als seine Aktionspunkte ausgegeben hat, zählt es für den Rest des Spielzugs als deaktiviert.

Beispiel für eine Einheitenkarte der Marines

Fernkampfwaffen-Symbole

Nahkampfwaffen-Symbole

2.4 WAFFENWERTE

M56 SMARTGUN		
ST	FR	PAW
14	3	1

ST – Stärke. Die Stärke der Waffe eines Modells modifiziert den Panzerungswert des Ziels. Beachte, dass Nahkampfwaffen stattdessen einen Modifikator auf die Stärke des Modells bringen.

FR – Feuerrate. Die Anzahl von Fähigkeitstests, die während eines Fernkampf- oder Nahkampfangriffs durchgeführt werden können.

PAW – Panzerabwehrwert. Dieser Wert modifiziert die Strukturpanzerung (SPNZ) von Zielen mit SP (Strukturpunkten). (Die Fahrzeugregeln sind noch nicht veröffentlicht).

2.5 KARTEN

Bis zu vier verschiedene Karten werden im Spiel mit AvP: DJB verwendet.

Einheitenkarten

Diese Karten beinhalten alle Informationen, die notwendig sind, um eine Einheit oder ein Model im Spiel zu verwenden. Auf der Vorderseite findest du Zahlenwerte für alle Spielwerte, die das Modell beschreiben, welche Waffen es verwendet und welche Spezialfähigkeiten es nutzen kann. Die Rückseite der Einheitenkarte beinhaltet die Beschreibung der Spezialfähigkeiten und Spezialregeln des Modells. Einheitenkarten erlauben dir schnellen und leichten Zugriff auf die Spielwerte eines Modells, ohne dass du etwas aufschreiben oder im Regelbuch suchen musst. Ihr legt einfach die Einheitenkarten für alle Einheiten oder Modelle, die ein Spieler kontrolliert, vor Spielbeginn an die Seite des Tisches, damit ihr jederzeit schnell nachschauen könnt.

Umgebungskarten

Diese Karten simulieren zufällige Ereignisse, die auf den Decks der USCSS Theseus eintreten können. Umgebungskarten beeinflussen das Schiff und alle an Bord, wenn es nicht anderweitig angegeben ist. Zu Beginn eines jeden Spielzugs zieht der Spieler, der die Initiative hat, eine Umgebungskarte aus dem Umgebungskartenstapel und spielt sie aus. Nur eine Umgebungskarte darf sich gleichzeitig im Spiel befinden.

Strategiekarten

Strategiekarten sind fraktionsspezifische Karten, die die Vorteile, Taktiken und Spezialmanöver der einzelnen Fraktionen darstellen. Vor Spielbeginn zieht jeder Spieler fünf Strategiekarten aus seinem Strategiekartenstapel. Jeder Spieler darf die fünf Karten, die er zuerst gezogen hat, vor Beginn des ersten Spielzugs auf den Ablagestapel werfen und fünf neue Karten vom Stapel ziehen. Die zweiten fünf Karten muss er behalten. Die Spieler halten ihre Kartenhand geheim. Am Ende eines jeden Spielzugs kannst du eine Strategiekarte abwerfen.

Beispiel für eine Strategiekarte für Predatoren

Beispiel für eine Strategiekarte für Aliens

Beispiel für eine Strategiekarte der Marines

Zu Beginn eines jeden Spielzugs zieht jeder Spieler fünf Strategiekarten nach, bis er genau fünf auf der Hand hat. Jeder Spieler kann in jedem Spielzug bis zu zwei Strategiekarten ausspielen. Kein Spieler darf zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels mehr als fünf Karten auf der Hand haben. Sollte dies doch einmal der Fall sein, so muss der Spieler sofort so viele Karten abwerfen, bis er wieder nur fünf Karten auf der Hand hält.

Strategiekarten können in zwei Kategorien eingeteilt werden: Aktiv und Situationsabhängig. Aktive Karten sind alle Karten, die unmittelbar zu Beginn des Spielzugs eines Spielers und / oder nachdem ein Modell eine Aktion durchgeführt hat gespielt werden. Situationsabhängige Karten sind die Karten, die die Aktion eines Modells unterbrechen und gespielt werden, wenn eine bestimmte Bedingung auf der Karte erfüllt wird. Wenn die Karte nichts anderes besagt, werden Strategiekarten sofort nachdem sie ihren Effekt hatten aus dem Spiel entfernt und auf den Ablagestapel des Spielers, dem sie gehören, gelegt.

Wenn ein Spieler sich entscheidet, eine Karte zu spielen, muss er zuerst seine Absicht ansagen. Dann sagen die anderen Spieler auch an, ob sie zu diesem Zeitpunkt ebenfalls eine Karte spielen oder darauf verzichten (also passen) wollen. Wenn mehr als ein Spieler ansagt, dass er eine Karte spielen möchte, folgen sie der Initiativereihenfolge und spielen dabei entweder eine Karte oder passen. Nachdem alle Spieler eine Karte gespielt oder gepasst haben, gibt es eine zweite Gelegenheit, eine Karte zu spielen. Allerdings verzichten Spieler, die bei der ersten Gelegenheit keine Karte gespielt haben, auf alle Gelegenheiten, in der entsprechenden Situation Karten zu spielen.

Missionskarten

Missionskarten bringen ein interessantes, zufälliges Element ins Spiel ein, so dass keine zwei Missionen absolut gleich verlaufen werden. Auf Missionskarten findest du eine Vielzahl verschiedener Ziele, die alten, vertrauten Bodenplänen neues Leben einhauchen können und es den Spielern erlauben, neue, aufregende, maßgeschneiderte Bodenpläne mit zufällig bestimmten Siegbedingungen zu erstellen. Missionskarten können auch mit Missionsbodenplänen verwendet werden, die die Spieler selbst erschaffen haben, um so fast unzählige Herausforderungen und Stunden von Spaß zu bieten. Jede Missionskarte beinhaltet drei Siegbedingungen - eine für jede Fraktion. Du musst aber nur die Bedingung für deine Fraktion, die anderen kannst du einfach ignorieren. Vor Spielbeginn zieht der Spieler, der die Initiative hat, eine Karte, liest den anderen Spielern sein Missionsziel vor,

und baut seine Missionszielmarker auf, wobei er den Erweiterten Regeln in diesem Buch folgt. Diese Missionskarte wird dann neu in den Missionsstapel gemischt. Der nächste Spieler zieht seine Karte und stellt seine Missionsziele auf. Sobald Missionsziele für alle Spieler ermittelt worden sind, kann das Spiel beginnen.

2.6 SPIELBRETT

Das Spiel findet an Bord eines Forschungs- und Transportschiffs, der USCSS Theseus, statt. Das Spielbrett von AvP: DJB ist variabel und kann auf verschiedene Arten aufgestellt werden, um so verschiedene Ebenen im Schiff abzubilden. Jede Mission, die wir für AvP: THB vorstellen, hat ein anders aufgebautes Spielfeld, das du mit den Platten zusammensetzen kannst, die im Spiel enthalten sind. Du kannst eine endlose Zahl verschiedener Bodenpläne entwerfen, indem du die Erweiterten Regeln verwendest, die in AvP: DJB enthalten sind. Die einzige Grenze ist deine Fantasie!

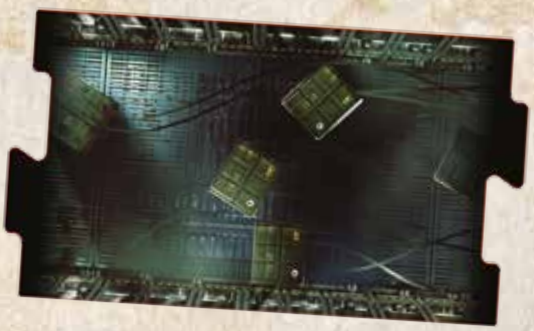
2.6.1 SPIELFELDPLATTEN

Die einzelnen Bausteine, aus denen die Bodenpläne bestehen, werden Platten genannt. Ihr Rand ist so gestaltet, dass sie wie Puzzleteile ineinander greifen, so dass sie in der Hitze des Gefechts nicht auseinander rutschen. Die verschiedenen Platten haben auch jeweils eigene Funktionen. *AvP: DJB* verwendet fünf verschiedene Arten von Platten:

Infizierter Korridor

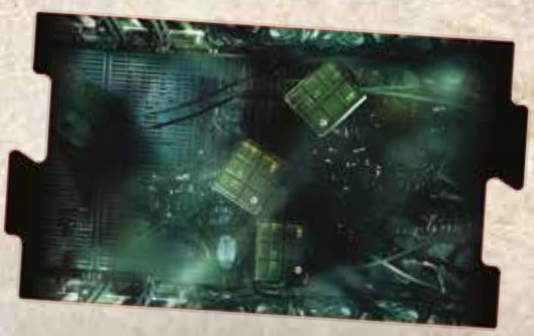
Jedes Modell, das eine Fernkampfaktion gegen ein Modell der Alien-Fraktion durchführt, das sich in einem Infizierten Korridor aufhält, erleidet einen Abzug von -4 auf den Fernkampfwert (FK), weil die Xenomorphen die natürliche Fähigkeit haben, mit ihrer infizierten Umgebung zu verschmelzen.

Normaler Korridor



Modelle, die eine Nahkampf- oder Schießen-Aktion gegen ein Modell aus der USCM-Fraktion ausführen, das sich in einem Normalen Korridor aufhält, erleiden einen Abzug von -2 auf den relevanten Wert (NK oder FK), weil die Kampfausbildung der Marines es ihnen erlaubt, jede Kiste, Ecke oder Nische auszunutzen, um einen taktischen Vorteil zu erlangen:

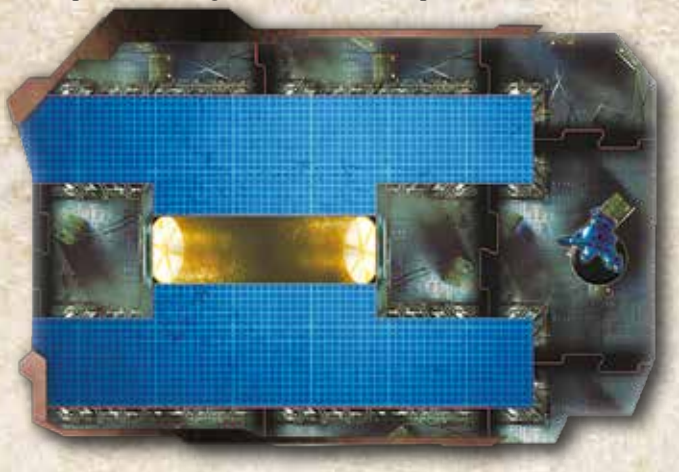
Halbinfizierter Korridor



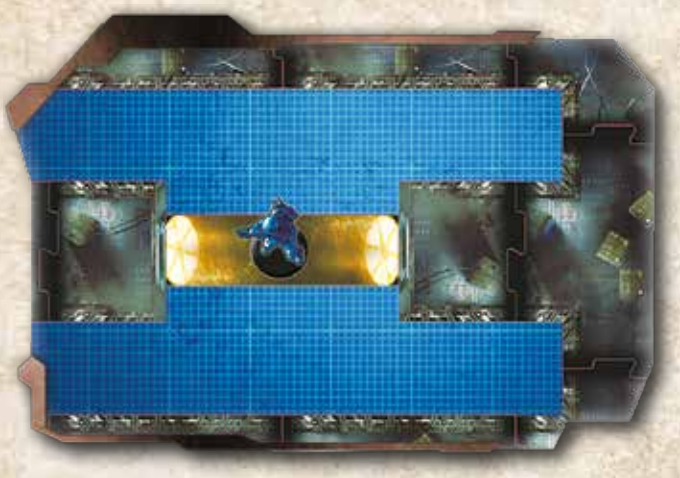
Zählt sowohl als Infizierter Korridor als auch als Normaler Korridor, so dass sowohl Marines als auch Aliens die oben beschriebenen Vorteile genießen.

Luftschacht

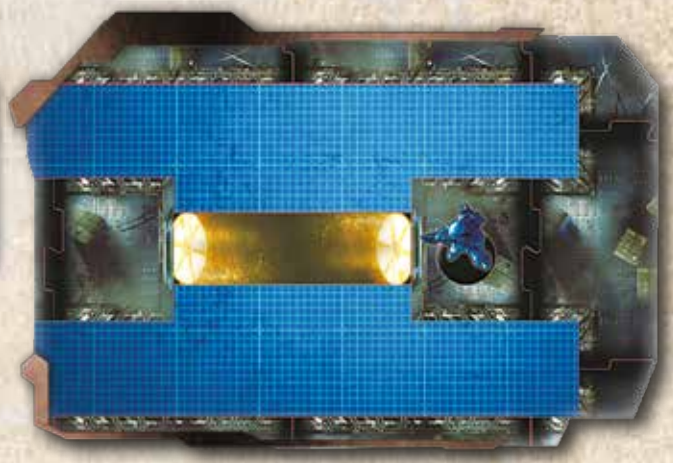
Luftschächte werden wie alle anderen Korridorplatten behandelt, nur mit zwei Ausnahmen: nur Modelle auf kleiner Basis können sich durch diese Platten bewegen, und es ist nicht möglich, eine Sichtlinie durch einen Luftschacht zu ziehen. Was Bewegung angeht werden Luftschachtplatten einfach als Korridore behandelt. Nur Modelle mit der Spezialfähigkeit Winzig (P) dürfen ihre Aktivierung auf einer Luftschachtplatte beenden, und solange sich ein Modell mit der Spezialfähigkeit Winzig (P) auf einer solchen Platte befindet, dürfen sich keine gegnerischen Modelle durch die Luftschachtplatte bewegen. Ein Modell muss einen Aktionspunkt ausgeben, um sich durch Luftschachtplatten zu bewegen, wie du es dem Beispiel unten entnehmen kannst:



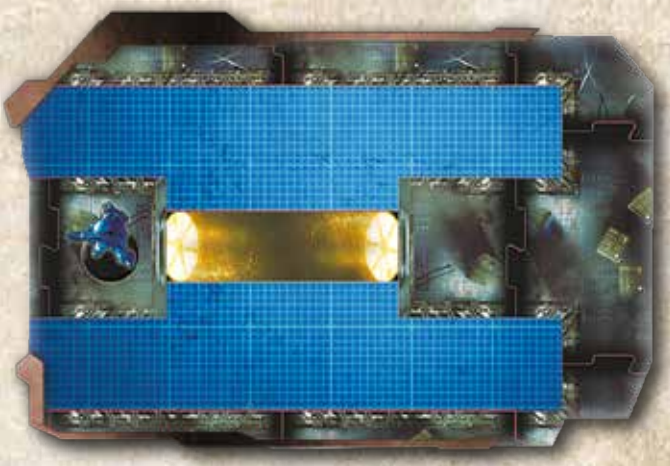
1. Das Marine-Modell macht sich bereit, durch einen Luftschacht zu kriechen.



2. Er verwendet die Rennen-Aktion und bewegt ich zwei Platten weit. Seine Bewegung endet auf der Luftschachtplatte, was leider nicht erlaubt ist.



3 ...also wird das Modell in die letzte Platte zurückgesetzt, die es nach den Regeln besetzen durfte.



4. In seiner nächsten Aktivierung verwendet das Modell wieder eine Rennen-Aktion und schafft es ohne Probleme zur anderen Seite des Luftschachts.

Allerdings können Modelle der Marines-Fraktion, die sich auf einer Platte aufhalten, die an eine Luftschachtplatte angrenzt, die Spezialfähigkeit Ping! Verwenden, um eine Luftschachtplatte mit der Spezialaktion „Brennendes Inferno“ oder Strategiekarte Strategiekarte Außerdem können Modelle der Predator-Fraktion, die auf einer Platte stehen, die an eine Luftschachtplatte angrenzt, die Aktion „Smart-Disc-Wurf“ verwenden, um Modelle anzugreifen, die sich ausschließlich auf der Luftschachtplatte befinden.

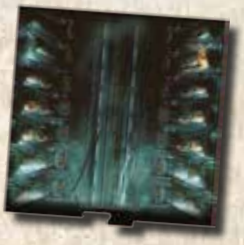
Räume
Wenn es nicht anders beschrieben ist haben Raumplatten keine Spezialregeln.

Maschinenraum

Waffenkammer

Brücke

Kälteschlafraum



Rettungskapsel

Labor

Predatorkapsel

Angedockte Predator-Kapsel Eintrittspunkt für die Predator-Fraktion

• Marker
Diese *Ping!*-Marker sind im Spielset enthalten.

Alien-Schleicher

Alien-Fraktion Rückseite

Neugeborene Aliens

Alien-Fraktion Rückseite

Marines-Soldat

Marines-Fraktion Rückseite

Predator-Krieger mit Combi-Stick

Predator-Fraktion Rückseite

Predator-Jäger

Predator-Fraktion Rückseite

Predator-Krieger mit Smart-Disc

Predator-Fraktion Rückseite

Objective Tokens

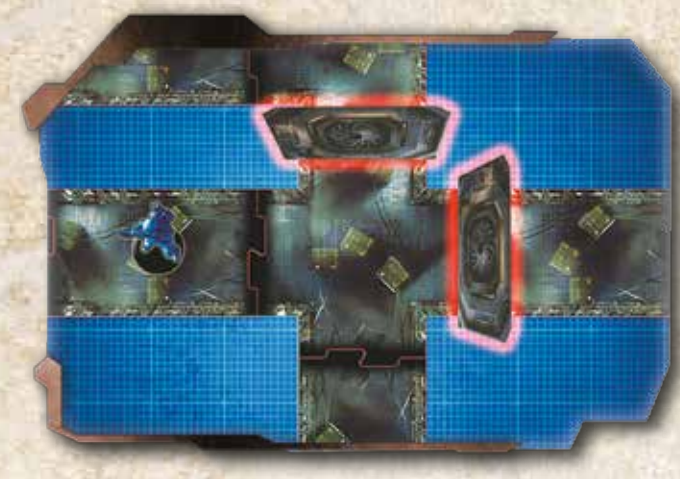
Alien

Predator

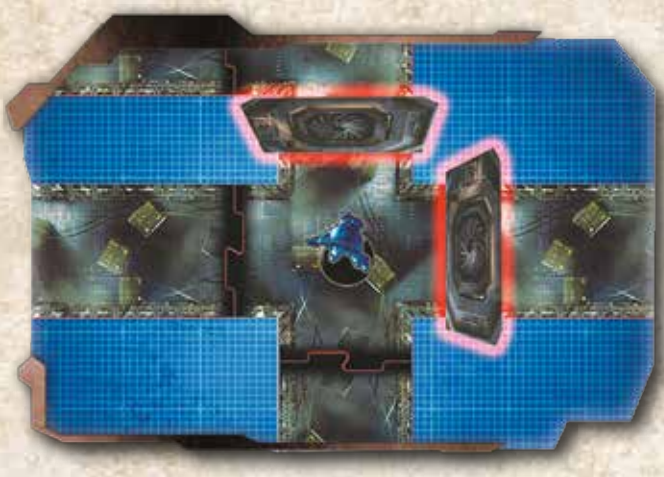
Marines

2.6.2 Schleusen

Schleusen stellen die Luftschleusen und Schotte der *USCSS Theseus* dar. Hydraulisch betriebene Platten aus gehärtetem Stahl sind oft das einzige, was einem vor dem sicheren Tod schützen kann. Schwere Schotte sind dafür ausgelegt, plötzlichen Druckverlusten, Schrapnell, Explosionen und nahezu unbegrenzten Mengen an Beschuss durch kleine Waffen zu widerstehen. Die Mechanismen, die diese Schleusen kontrollieren, sind eher einfach und können von Marines und Predatoren leicht bedient werden. Xenomorphen hingegen verlassen sich auf ihre scharfen Krallen und rohe Gewalt, um an ihnen vorbei zu kommen. Ein Marine oder Predator muss einen Aktionspunkt ausgeben, um eine Schleuse zu aktivieren. Dazu muss sich das Modell in einer Platte aufhalten, die an die Schleuse angrenzt, die es aktivieren möchte.



1. Das Modell darf nicht versuchen, von seiner aktuellen Position aus die Schleuse zu aktivieren, da die Schleuse nicht mit der Platte verbunden ist, die es besetzt.



2. Die Schleusen grenzen an die Platte an, die der Marine besetzt, also könnte er beide von ihnen aktivieren.

Sobald eine Schleuse aktiviert wurde gilt sie als geöffnet und wird somit ganz aus dem Spiel entfernt. Abhängig von der Fraktion können Modelle auf die folgenden Arten mit Schleusen interagieren:

Schott versiegeln (A) (Spezialaktion für Marines) – Ein Marine kann zwei Aktionspunkte aufwenden, um eine Schleuse zu versiegeln. Dazu muss das Modell einfach nur die zwei Aktionspunkte ausgeben und einen NK-Test bestehen. Wenn der Test erfolgreich ist, kann ein neues Schleusenstück an die Grenze der Platte, auf der sich das ausführende Modell befindet zu jeder anderen angrenzenden Korridor- oder Raumplatte platziert werden. Wenn der Test misslingt verliert das Modell alle verbleibenden Aktionen und wird augenblicklich deaktiviert. Auf diese Weise können bis zu drei Schleusenstücke pro Spiel erschaffen werden. Auf umkämpften Platten kann die Aktion Schott versiegeln nicht durchgeführt werden. Designanmerkung: Wenn ein Marine die Aktion Schott versiegeln (A) im richtigen Moment verwendet, kann ihm das genug Zeit kaufen, um vor vorrückenden Gegnern zurückzuweichen und sich sich neu zu gruppieren, um eine neue Verteidigungslinie aufzubauen.

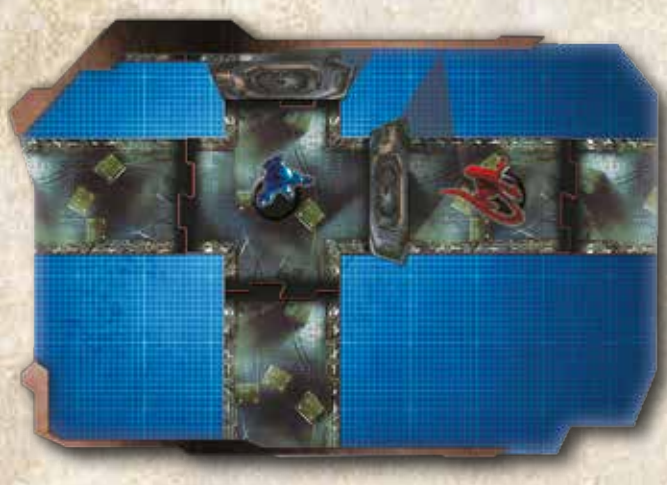
1. Ein einzelner Marine ist in Reichweite der Bewegung des Aliens, hat aber noch zwei Aktionspunkte übrig. Seine beiden Freunde haben sich in diesem Spielzug bereits bewegt. Wenn es in der Aliengruppe Alien-Schleicher gibt, dann sind seine Truppkameraden in Gefahr, in diesem Zug in den Nahkampf verwickelt zu werden.

2. Der einzelne Marine entscheidet sich, beide Aktionspunkte zu verbrauchen und wirft einen W20. Er schafft seinen NK-Test und kann somit die Schleuse hinter sich versiegeln. Die Aliens werden abgeschnitten, was ihn und seine Truppkameraden zumindest für diesen Zug beschützt.

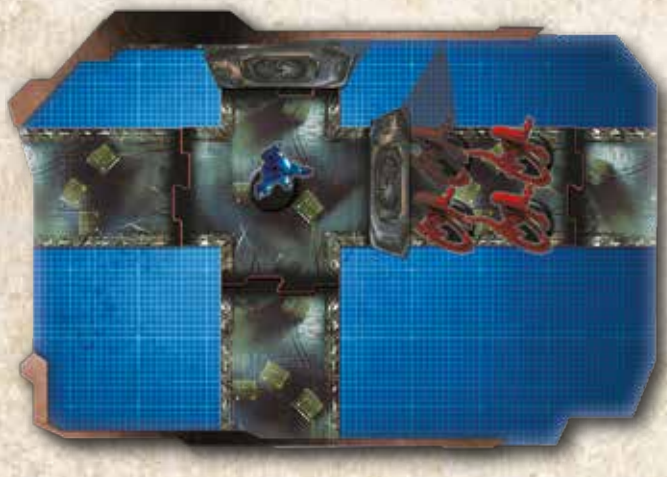
Aufzwängen einer Schleuse (A) (Spezialaktion für Aliens und Höllenhunde) – Jedes Alien-Modell und jeder Predator-Höllenhund kann versuchen, eine Schleuse aufzuzwängen, indem er eine Nahkampf-Aktion aufwendet. Das Modell ist erfolgreich, wenn es mit dem W20 ein Ergebnis erzielt, das gleich oder niedriger als die folgenden Testwerte ist:

BASENGRÖSSE:	PROBE GEGEN:
Klein	5 oder weniger (W20)
Mittel	10 oder weniger (W20)
Groß	15 oder weniger (W20)
Ohne Basis	Automatischer Erfolg

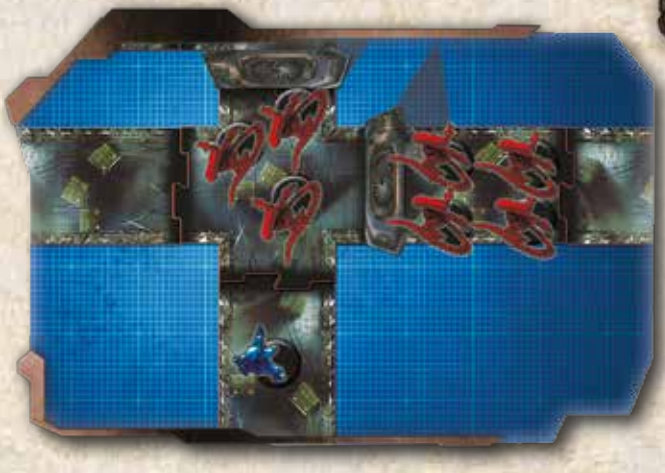
Unterstützung beim Aufzwängen einer Schleuse (A) (Spezialregel für Aliens und Höllenhunde): Alle Alien-Modelle, mit Ausnahme von Modellen mit der Spezialfähigkeit Winzig (P), die sich auf einer Platte aufhalten, die an eine Schleuse angrenzt, zählen als unterstützend, selbst wenn sie in diesem Spielzug schon aktiviert worden sind. Verbündete Modelle auf beiden Seiten der Schleuse zählen als unterstützend. Das Modell, das versucht, eine Tür zu zerstören, erhält einen Modifikator von +1 auf den erforderten Test für jedes unterstützende Modell. Für das Unterstützen des Aufzwängens einer Schleuse werden auch alle Modelle gewertet, die sich auf umkämpften Platten aufhalten, die an die Schleuse angrenzen. Gleichermaßen erhalten Höllenhunde, die versuchen, eine Schleuse aufzuzwängen, einen Modifikator von +1 auf den erforderlichen Testwert für jedes unterstützende Höllenhund-Modell.



1. In dieser Situation ist die Schleuse die einzige Barriere zwischen dem Marine und einem Xenomorphen. Weil das Neugeborene Alien eine kleine Basis hat, müsste der Alien-Spieler eine 1-5 auf dem W20 würfeln, um bei der Aktion Schleuse aufzwängen (A) zu sein.



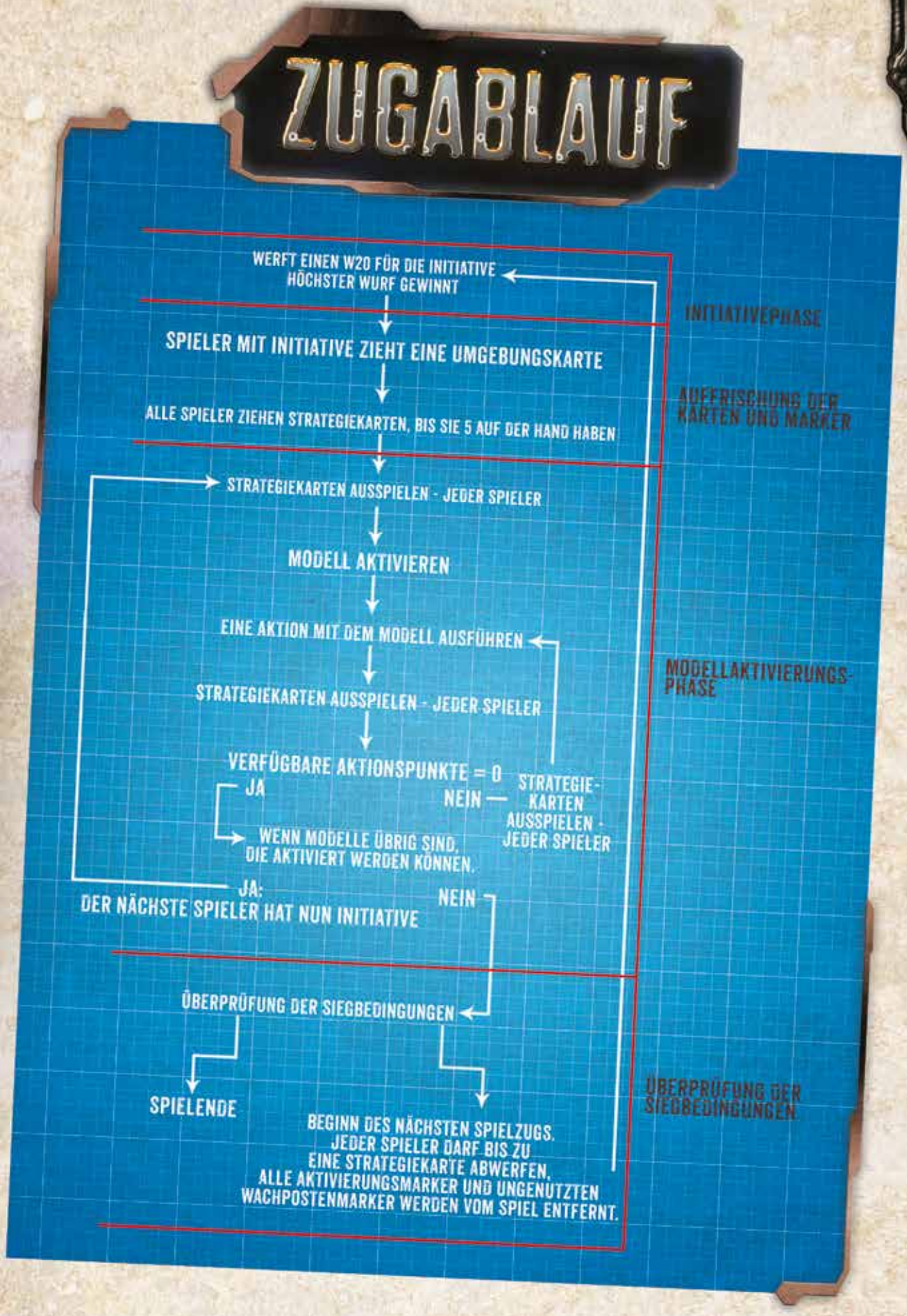
2. Da ihn jetzt mehr Verbündete unterstützen, steigen seine Aussichten auf Erfolg deutlich. Im obigen Beispiel erhält jedes Alien, das versucht, die Tür mit einem Nahkampf-Test aufzustemmen, einen Modifikator von +3 auf den Testwert.



3. Modelle auf beiden Seiten der Schleuse können helfen, um sie aufzuzwängen. In dieser Situation erhält jedes Alien, das versucht, durch die Schleuse zu brechen, einen Modifikator von +5 auf den Testwert, so dass diese Schleuse fällt, wenn sie eine 1-10 auf dem W20 werfen.

4. Selbst Modelle auf umkämpften Platten können beim Aufzwängen einer Schleuse unterstützen. Alle Würfe zum Schleuse aufzwängen (A) für die Schleuse, die die beiden Aliengruppen voneinander trennt, erhalten einen Modifikator von +5.

ZUGABLAUF


WERFT EINEN W20 FÜR DIE INITIATIVE
HÖCHSTER WURF GEWINNT
INITIATIVEPHASE
SPIELER MIT INITIATIVE ZIEHT EINE UMGEBUNGSKARTE
ALLE SPIELER ZIEHEN STRATEGIEKARTEN, BIS SIE 5 AUF DER HAND HABEN
AUFFRISCHUNG DER KARTEN UND MARKER
STRATEGIEKARTEN AUSSPIELEN - JEDER SPIELER
MODELL AKTIVIEREN
EINE AKTION MIT DEM MODELL AUSFÜHREN
STRATEGIEKARTEN AUSSPIELEN - JEDER SPIELER
MODELLAKTIVIERUNGS-PHASE
VERFÜGBARE AKTIONSPUNKTE = 0
JA
NEIN
STRATEGIE-KARTEN AUSSPIELEN - JEDER SPIELER
WENN MODELLE ÜBRIG SIND, DIE AKTIVIERT WERDEN KÖNNEN.
JA:
DER NÄCHSTE SPIELER HAT NUN INITIATIVE
NEIN
ÜBERPRÜFUNG DER SIEGBEDINGUNGEN
SPIELENDE
BEGINN DES NÄCHSTEN SPIELZUGS. JEDER SPIELER DARF BIS ZU EINE STRATEGIEKARTE ABWERFEN. ALLE AKTIVIERUNGSMARKER UND UNGENUTZTEN WACHPOSTENMARKER WERDEN VOM SPIEL ENTFERNT.
ÜBERPRÜFUNG DER SIEGBEDINGUNGEN

3. DAS SPIEL

In diesem Kapitel werden der Ablauf eines Spielzugs und all seine Phasen genauer beschrieben. *AvP: DJB* wird von einem oder mehreren Spielern auf einem Spielfeld ausgetragen, das aus Pappplatten besteht. Nicht alle Fraktionen müssen anwesend sein, damit das Spiel ausgetragen werden kann. Die Spieler übernehmen eine ausgewählte Fraktion und versuchen, sie zum Sieg zu führen. Dazu müssen sie entweder alle Gegner töten oder ihre Missionsziele erfüllen. Um ihre Mission abzuschließen und gleichzeitig zu verhindern, dass die Gegner die ihren erfüllen, müssen die Spieler die Bewegungen ihres Gegners vorhersehen, langfristig planen und brauchen auch ein bisschen Glück.
Während eines jeden Spielzugs aktivieren die Spieler ihre Modelle nach der Initiativereihenfolge, ein Modell nach dem anderen. Spieler können die Aktionspunkte eines Modells für folgendes verwenden:

- Sie können das Modell bewegen.
- Sie können gegen ein gegnerisches Modell kämpfen.
- Sie können eine Schleuse öffnen
- Sie können Spezialfähigkeiten verwenden.

Außerdem können die Spieler ihre Strategiekarten verwenden, um das Spiel komplexer zu machen und ihre Gegner zu überraschen, wenn sie es am wenigsten erwarten.

Umgebungskarten werden jeden Zug gespielt und beeinflussen das gesamte Spielbrett. Sie werden nicht von den Spielern gespielt, sondern garantieren, dass sich die Bedingungen auf dem Schiff verändern werden, so dass alle Spieler ihre Strategie flexibel verändern müssen. Sobald alle Siegbedingungen für eine Fraktion erfüllt worden sind, endet das Spiel. Der Sieg kann somit auf verschiedene Weisen erlangt werden, indem man die anderen Spieler ausschaltet oder austrickst! Sobald alle Modelle auf dem Spielbrett aktiviert worden sind, beginnt der nächste Spielzug.

In diesem Abschnitt des Buchs findest du alle Informationen, die notwendig sind, um das Spielbrett aufzustellen und *AvP: DJB* zu spielen und zu genießen.

3.1 SPIELBEGINN

AvP: DJB kann in zwei Spielvarianten gespielt werden. Die erste Entscheidung, die ihr treffen müsst, ist ob ihr *AvP: DJB* als Basisspiel oder Erweiterungsspiel spielen wollt, das die Erweiterungen für *AvP DJB* verwendet. Das Basisspiel nutzt alle Modelle, die in diesem Spielset enthalten sind. Basisspiele sind für eine bestimmte Anzahl und Art von Modellen ausgelegt, die an den vorgefertigten Missionen teilnehmen. Aus diesem Grund kann die Zusammenstellung einer Streitmacht übersprungen werden. Diese Art von Spielen ist normalerweise kürzer und sind somit die beste Möglichkeit, um Spieler mit den Regeln für die wichtigsten Einheitentypen vertraut zu machen, ehe ihr euch an Erweiterte Spiele wagt.

Das Erweiterte Spiel ist für Spieler gedacht, die ihre Streitmacht mit zusätzlichen Modellen erweitert haben, die du in Ergänzungen für *AvP: DJB* findest. Die Erweiterten Regeln führen zu einem intensiveren und oft längeren Spiel, das unterschiedliche taktische Herangehensweisen erfordert, da die in diesem Modus verfügbaren Modelle neue und einzigartige Fähigkeiten ins Spiel bringen.

Unabhängig von der ausgewählten Spielvariante sind der Spielfluss und der allgemeine Zugablauf der gleiche, nachdem das Brett aufgestellt worden ist.

3.1.1 Vorbereitungen für das Basisspiel

Um das Basisspiel zu spielen, müssen die folgenden Aktionen durchgeführt werden.

1. Als erstes wählst du die Fraktion aus, die du übernehmen willst.
2. Wählt eine Mission aus. Ein Spieler kann einen W20/2 würfeln, um einen Bodenplan auszuwählen, der im Spiel verwendet wird. Wenn die Kampagnenmissionen in der vorgestellten Reihenfolge gespielt werden, offenbaren sie die Ereignisse, die sich an Deck der *USCSS Theseus* abspielen.
3. Baut die Spielfeldplatten, Schleusen und Missionszielmarker entsprechend der Beschreibung der Mission aus.
4. Platziert alle *Ping!- Marker* auf den Spielfeldplatten, entsprechend der Missionsbeschreibung.
5. Jeder Spieler zieht fünf Strategiekarten aus dem entsprechenden Fraktionsstapel.

3.1.2 Vorbereitungen für das Erweiterte Spiel

1. Einigt euch untereinander auf einen Punktwert für das Spiel. Jeder Spieler erschafft eine Armee mit den Erweiterungen für *AvP: DJB* oder den Modellen, die im Brettspiel AvP. DJB enthalten sind, bis zum Punktwert, auf den ihr euch geeinigt habt.
2. Baut das Spielfeld auf. Werft einen W20/2, kopiert den Bodenplan der entsprechenden Mission (beschrieben im Missionen-Abschnitt) und verwendet die entsprechenden Platten, um das Spielfeld aufzubauen. Wenn sich beide Spieler einig sind, können sie natürlich auch einfach die Platten so aufstellen, wie sie möchten. Jeder Spieler zieht eine Missionskarte und platziert die Missionsmarker entsprechend der Regeln zur Platzierung von Missionsmarkern. Platziert alle *Ping!- Marker* auf den Spielfeldplatten, entsprechend der Missionsbeschreibung.
3. Jeder Spieler zieht fünf Strategiekarten aus dem entsprechenden Fraktionsstapel.

3.1.3 Zugablauf

AvP: DJB wird zugweise gespielt. Jeder Zug ist in einzelne Aktivierungsphasen eingeteilt. Wenn es in der Missionsbeschreibung nicht anders angegeben ist, beginnt jeder Spielzug mit einem Initiativewurf.

1. INITIATIVEPHASE
2. AUFFRISCHUNG DER KARTEN UND MARKER
3. MODELLAKTIVIERUNGSPHASE
4. ÜBERPRÜFUNG DER SIEGBEDINGUNGEN
5. ENDE DES SPIELZUGS

Jeder Spielzug besteht aus den Phasen 1 bis 5. Folgt einfach den Anweisungen für jede Phase, bis einer der Spieler die Siegbedingungen erfüllt oder bis alle Modelle eines Spielers als Verluste aus dem Spiel entfernt worden sind.

INITIATIVEPHASE

Jeder Spieler wirft einen W20. Wenn alle Spieler einen Würfel geworfen haben, ist der Spieler mit dem höchsten Ergebnis als erster dran, dann der mit dem zweithöchsten Ergebnis, und so weiter. Im Falle eins Gleichstands wiederholt den Wurf, bis ein Spieler gewinnt. Der Gewinner kann sich entscheiden, dem Gegner die Initiative zu überlassen. Wenn im Fall von drei oder mehr Spieler der Gewinner die Initiative einem anderen Spieler überlässt, übernimmt er die Initiative dieses Spielers als die eigene.

AUFFRISCHUNG DER KARTEN UND MARKER

Der Spieler mit Initiative zieht eine Umgebungskarte vom Stapel, zeigt sie vor und bringt sie ins Spiel. Alle Spieler ziehen genug Karten aus dem entsprechenden Strategiestapel, dass sie fünf Karten auf der Hand haben. Außerdem werden alle Aktivierungsmarker vom Spielbrett entfernt und beiseite gelegt.

MODELLAKTIVIERUNGSPHASE

Der Spieler mit Initiative kann als erster die Aktivierungsphase im Spielzug beginnen. Der aktive Spieler muss in jeder Aktivierungsphase das Modell auswählen, das er aktivieren will. Das ausgewählte Modell muss mindestens einen Aktionspunkt pro Aktivierung haben. Sobald es aktiviert worden ist und alle Aktionspunkte verwendet hat, geht das Spiel mit dem nächsten Spieler weiter, der dann auf dieselbe Weise ein Modell aktiviert. Sobald ein Modell seine Aktivierung beendet, legst du einen Aktivierungsmarker neben es, um zu zeigen, dass es in diesem Spielzug bereits aktiviert worden ist.

Aktivierungsmarker: Marine, Predator, Alien

Die Spieler machen auf diese Weise weiter, bis all ihre Modelle einmal im Spielzug aktiviert worden sind. Wenn ein Spieler mehr Modelle besitzt als sein Gegner, dann muss er die zusätzlichen Modelle am Ende der Aktivierungsphase in beliebiger Reihenfolge aktivieren. Das letzte Modell, das im vorherigen Spielzug von jedem Spieler als letztes aktiviert worden ist, darf im nächsten Spielzug nicht zuerst aktiviert werden. Ignoriere diese Regel, wenn der Spieler nur ein Modell übrig hat. Jeder Spieler kann in jedem Spielzug jederzeit bis zu zwei Strategiekarten ausspielen. Siehe Seite 10.
Sobald auf allen Seiten keine Modelle mehr übrig sind, die aktiviert werden können, können die Spieler alle Wachpostenmarker verwenden, die noch im Spiel sind. Auch hier wechseln sich die Spieler wieder ab, beginnend mit dem Spieler der Initiative. Dabei können sie die Wachposten-Marker auf ihren Modellen für verschiedene Aktionen verwenden. Sobald alle Wachpostenmarker aus dem Spiel entfernt worden sind oder die Spieler entschieden haben, sie nicht zu verwenden, endet der Spielzug.

ÜBERPRÜFUNG DER SIEGBEDINGUNGEN

Sobald die Aktivierungsphase beendet wird, werden alle Modelle deaktiviert und alle Wachposten-Marker entfernt. Die Spieler sollten dann überprüfen, ob sie ihre Siegbedingungen für die aktuelle Mission erfüllt haben. Wenn das für einen Spieler der Fall ist, dann endet das Spiel sofort, und der Spieler, der die Missionsbedingungen erfüllt hat, ist der Gewinner.

ENDE DES ZUGS

Sobald alle Modelle deaktiviert und alle Wachpostenmarker entfernt worden sind, beginnt ein neuer Spielzug. Beginnt den nächsten Spielzug mit der Initiativephase.

3.2 SICHTLINIE (SL)

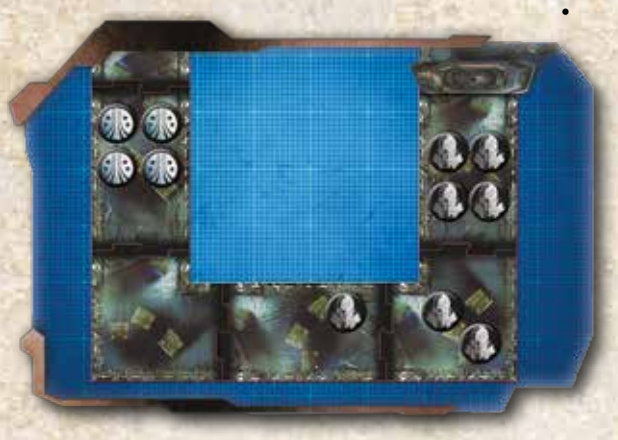
Ein *Ping!-Marker* oder Modell hat Sichtlinie (SL) zu einem gegnerischen *Ping!*-Marker oder Modell, wenn der Spieler eine gerade, nicht durchbrochene Linie zwischen den Mittelpunkten der Platten gezogen werden kann, die von den Modellen oder *Ping!*-Markern besetzt sind. In der Hitze des Ge-

fechts ist die genaue Position eines Modells auf der Platte nicht wichtig. Wir gehen davon aus, dass das Modell ausweicht und sich deckt und sich überall in der Platte bewegt, während sie sich an Gegner anschleichen oder sie bekämpfen.
Luftschachtplatten können nicht verwendet werden, um eine Sichtlinie zu ziehen.

Austausch eines *Ping!- Markers* gegen ein Modell

Es gibt zwei Möglichkeiten, *Ping!-Marker* gegen das entsprechende Modell auszutauschen:

- **Freiwillig** — Der kontrollierende Spieler kann sich zu jedem Zeitpunkt im Spiel entscheiden, den *Ping!*-Marker durch das relevante Modell zu ersetzen, entsprechend der Regeln zur Marker-Umwandlung unten.
- **Zwangsweise** — Beide Spieler offenbaren ihre *Ping!*-Marker wenn mindestens zwei gegnerische Marker in Sichtlinie geraten sind. Jedes neu platzierte Modell behält seinen Aktivierungsstatus (aktiviert/nicht aktiviert).



1. Modelle werden als Ping!*-Marker dargestellt, da es keine direkte Sichtlinie zwischen gegnerischen Fraktionen gibt.*

2. Einer der Marines wird aktiviert und bewegt sich zur Eckplatte. Jetzt kann eine direkte Sichtlinie gezogen werden, wenn man die Platte, in der sich der Marine aufhält, mit der Platte verbindet, in der sich die Xenomorphen befinden. Somit wurden die Aliens gesichtet.
3. Die Ping!*-Marker der Xenomorphen in Sichtlinie des Marines müssen sofort umgedreht und durch die entsprechenden Modelle ersetzt werden.*

Jede Fraktion in *AvP: DJB* hat ihre eigenen Sonderregeln zur Umwandlung von Markern in Modelle:

Aliens:
Sobald der Marker aufgedeckt worden ist, muss er durch das Alien-Modell ersetzt werden, das auf dem Marker abgebildet ist. Wenn der *Ping!*-Marker aber noch nicht aktiviert worden ist und sich auf einer Infizierten Platte befindet, dann kann sich der Alienspieler entscheiden, eine beliebige Anzahl von Modellen in Sichtlinie des gegnerischen Modells zu tarnen. Dabei opfern sie ihre Aktivierung für den Zug, in dem sie gesichtet worden sind. Für jedes Modell, das sich entscheidet, Tarnung als Reaktion zu verwenden, platzierst du einen Tarnungsmarker und einen Aktivierungsmarker auf dem entsprechenden *Ping!*-Marker.
Sie alle werden so behandelt, als wären sie für den Spielzug aktiviert worden und erhalten somit neben dem Tarnungsmarker noch einen Aktivierungsmarker. Wenn ein Alien-*Ping!*-Marker in Sichtlinie gerät, wird er nicht aufgedeckt, alle gegnerischen Marker hingegen werden auf die übliche Weise aufgedeckt. Wenn getarnte Modelle allerdings Ziele eines Nahkampf- oder Fernkampfangriffes werden, dann sollte der Alien-Spieler den anvisierten *Ping!*-Marker aufdecken und die entsprechende Wertekarte für Fähigkeiten und Spielwerte verwenden. Der Status der Tarnung und der Marker bleiben allerdings erhalten.

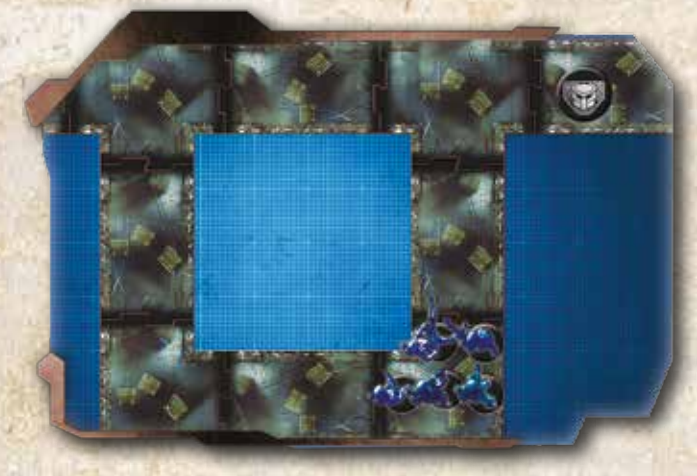
Colonial Marines:
Teamtaktik (P) - Aufgrund ihrer taktischen Kampfausbildung können Colonial-Marine-Marker, wenn sie aufgedeckt werden, durch ein beliebiges nicht aufgedecktes Marine-Modell ersetzt werden. Der Spieler, der die Colonial Marines kontrolliert, kann das Modell auswählen. Wenn außerdem ein Marine-Modell des Truppentyps eine Wunde verliert, dann kann diese einem beliebigen anderen Marine-Modell des Truppentyps zugefügt werden, die sich in der gleichen Platte aufhält.

Designanmerkung: Teamtaktik (P) – Dies ist die Bezeichnung für eine Fähigkeit, die allen Colonial Marines zur Verfügung steht.

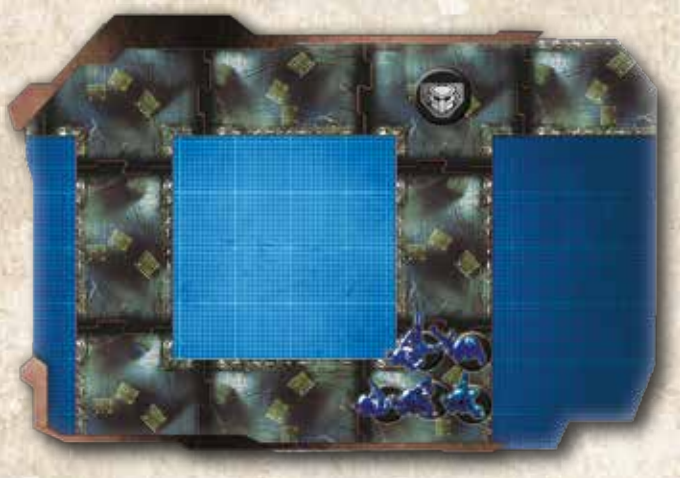
Predatoren:
Erfahrender Jäger (P) - Predatoren sind meisterliche Jäger, die bei ihren Jagden ihre scharfen Sinne und fortschrittliche Ausrüstung verwenden. Wenn ein *Ping!*-Marker mit der Spezialfähigkeit Erfahrener Jäger aufgedeckt wird, dann dann das Predatoren-Modell an einem beliebigen Punkt im Umfeld von einer Platte um den Ort, an dem es aufgedeckt worden ist. Allerdings kann das Modell nicht auf einer Platte platziert werden, die in Richtung eines gegnerischen Modells mit Sichtlinie zum Predator liegt.

Geräuschnachahmung (P) – Predatoren verwenden ihre fortschrittliche Technologie, um ihre Beute zu täuschen und genau dort hinzulocken, wo sie sie haben wollen. Um dies abzubilden, kann eine Predatoren-Streitkraft einige Geräuschnachahmung-*Ping!*-Marker enthalten, wie es in „9.0 Kampagnenmissionen“ oder „10.0 Erweiterte Spielregeln“ beschrieben ist. Die einzigen Aktionen, die diese *Ping!*-Marker durchführen können, sind Bewegen, Rennen und Passen. Wenn einer der Marker, die der Spieler durch Geräuschnachahmung (P) erhalten hat, aufgedeckt wird oder Schaden aus einer beliebigen Quelle erleidet, wird er sofort aus dem Spiel entfernt. Geräuschnachahmung-*Ping!*-Marker können einen gegnerischen Ping!-*Marker* nicht aufdecken.

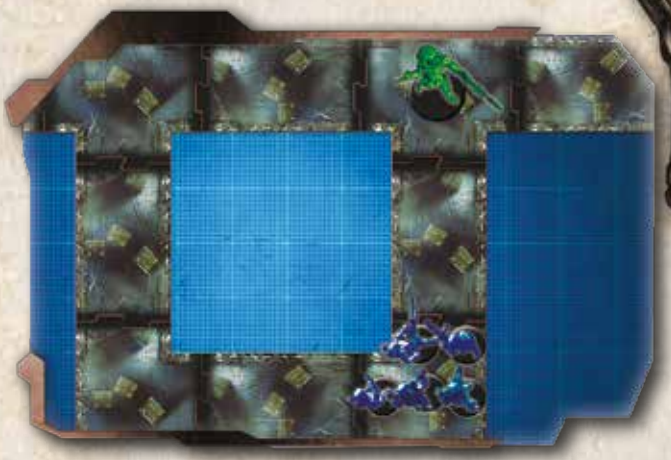
Predator-Geräuschnachahmungsmarker



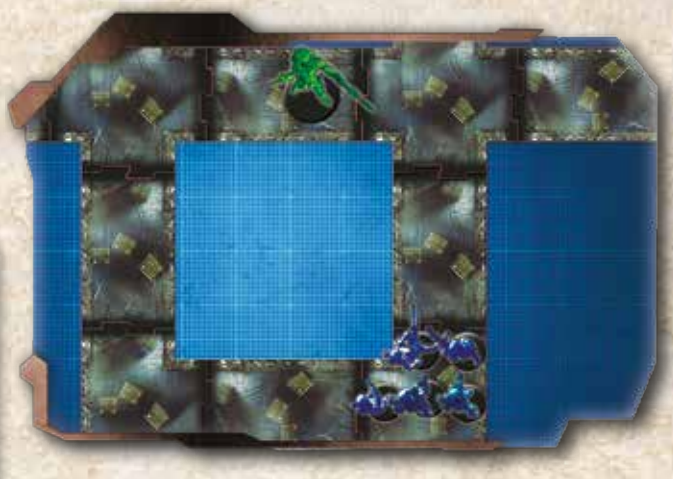
1. Marines bereiten sich auf einen Predator vor, indem sie eine Verteidigungsstellung einnehmen.



*2. Der Predator-*Ping!*-Marker bewegt sich in die Sichtlinie der Marines.*



3. Sobald sich der Ping!*-Marker in Sichtlinie der Marines bewegt, wird er umgedreht und das Predator-Modell wird aufgedeckt.*

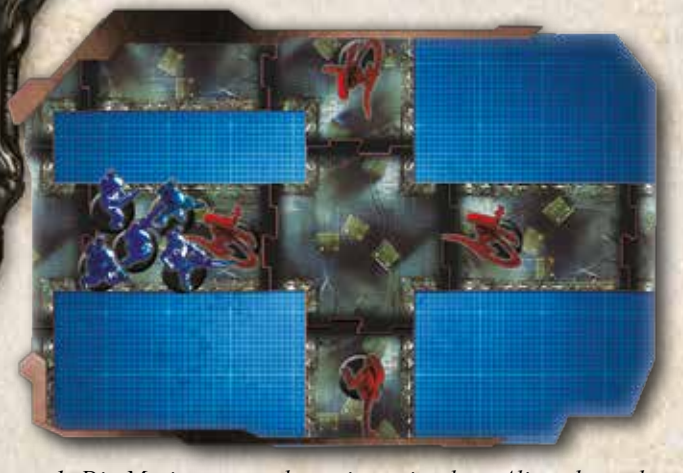


*4. Der Predator-Spieler verwenden die Regeln zur Aufdeckung von Predator-*Ping!*-Markern. Somit darf er das soeben aufgedeckte Modell auf jeder Platte platzieren, die an die Platte angrenzt, in der er gesichtet worden ist, abgesehen von der Platte, die sich näher an den Gegnern befindet, die es gesichtet haben. So können sich die Marines nicht sicher sein, ob sie wirklich etwas gesehen haben oder ob die Dunkelheit ihren Augen Streiche spielt.*

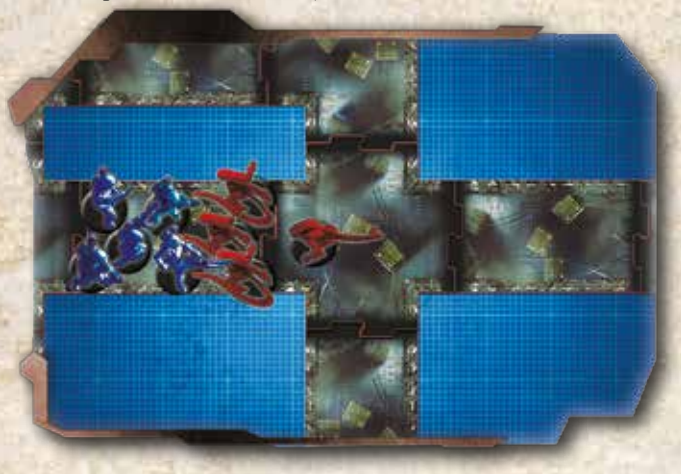
3.3 REGEL ZUM BESETZEN VON PLATTEN

Jede Platte im Spiel hat eine bestimmte Anzahl von Kapazitätspunkten. Räume haben zwölf (12), Sackgassen haben vier (4) und alle anderen Platten haben acht (8) Kapazitätspunkte. Predator-Platten (diese werden einzeln verkauft) haben die gleiche Anzahl von Kapazitätspunkten wie ihre Entsprechungen, mit der Ausnahme von Predator-Räumen, die aufgrund der beengten Umgebung nur acht (8) Kapazitätspunkte besitzen. Jede Platte im Spiel hat acht Kapazitätspunkte. Abhängig von der Basisgröße verringert jedes Modell die Anzahl von Kapazitätspunkten einer Platte um einen bestimmten Wert. Sobald die Kapazitätspunkte einer Platte auf 0 fallen, können keine Modelle mehr die Platte passieren oder darauf platziert werden.Abhängig von der Größe des Basis-Modells oder des Ping!- Markers werden die folgenden Kapazitätspunkte verbraucht:

GRÖSSE BASIS/ PING!-MARKER	KAPAZITÄTSPUNKTE
Klein (30mm)	1
Mittel (40 mm)	2
Groß (50 mm)	3
Modelle ohne Basis	6
Säureschadensmarker	1



1. Die Marines versuchen, einen einzelnen Alien abzuwehren, während mehr kommen, um sich dem Kampf anzuschließen (die Aliens und die Marines nehmen sechs Kapazitätspunkte der Platte ein).



2. Sobald der Alien-Spieler mit einer Rennen-Aktion zwei weitere seiner Modelle auf die Platte mit den Marines bewegt hat, ist kein Platz mehr für das letzte Alien. Alle 8 Kapazitätspunkte der Platte sind verbraucht.

SÄURESCHADEN

Säureschadensmarker – Diese Marker stellen strukturelle Schäden dar, die das Schiffsdeck erlitten hat. Immer wenn ein Modell mit der Spezialfähigkeit Säureblut (P) eine Wunde erlitten hat, wirf einen W20. Bei einem Wurf von 1-6 wird die verlorene Wunde von einem Strahl aus extrem gefährlicher molekularer Säure begleitet. Wenn es möglich ist, platziere einen Säureschadensmarker auf der Platte, in der sich das Modell aufhält, das eine Wunde verloren hat. Außerdem erleidet ein Modell der Predatoren- oder Marines-Fraktion auf dieser Platte, ausgewählt vom Spieler, der das Alien kontrolliert, das aus dem Spiel entfernt wird, einen automatischen Treffer mit ST 10. Die Kapazitätspunkte der Platte werden für jeden Säureschadensmarker um eins verringert. Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, können bis zu zwei Säureschadensmarker auf einer Platte platziert werden.Säureschadensmarker können nicht auf voll besetzten Platten platziert werden, aber dennoch wird einem gegnerischen Modell Schaden zugefügt.

Designanmerkung: Säureschadensmarker, die Kapazitätspunkte verbrauchen, verhindern, dass du dich durch sie hindurch bewegst! Achte darauf, wenn du die Bewegung von Modellen auf mittelgroßer oder großer Basis planst.

Säureschadensmarker

4. AKTIONEN

Jedes Modell im Spiel verfügt über zwei Aktionspunkte (wenn es nicht anderweitig angegeben ist). Um Aktionen auszuführen, muss das Modell einen oder mehrere Aktionspunkte ausgeben, abhängig von der Aktion. Um es einfach zu halten ist dieser Wert nicht in der Wertezeile oder auf der Einheitenkarte angegeben. Sobald ein Modell als seine Aktionspunkte ausgegeben hat, zählt es für den Rest des Spielzugs als deaktiviert.

Aktionen sind in zwei Gruppen eingeteilt — Einfache Aktionen und Erweiterte Aktionen. Jede Aktion kann pro Spielzug nur einmal pro Modell verwendet werden, wenn es nicht anders angegeben ist.

4.1 ALLGEMEINE EINFACHE AKTIONEN (EIN AKTIONSPUNKT)

Einfache Aktionen erfordern nur einen kurzen Energieaufwand und stellen die häufigsten Aktionen in *AvP: DJB* dar.

Bewegungsaktion (A) – Modelle können eine Anzahl von Platten gleichen ihrem Bewegungswert zurücklegen.

Schießen-Aktion (A) – Ein Modell kann einen Aktionspunkt aufwenden, um einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel durchzuführen. Wenn das Modell eine Schießen-Aktion verwendet, kann es eine Anzahl von FK-Tests gleich der FR der abgefeuerten Waffe durchführen. Das Ziel muss sich Sichtlinie des Modells aufhalten, das die Schießen-Aktion durchführt.

Nahkampf-Aktion (A) – Ein Modell kann einen Aktionspunkt aufwenden, um einen Nahkampfangriff durchzuführen. Wenn das Modell eine Nahkampf-Aktion verwendet, kann es eine Anzahl von NK-Tests gleich der FR der verwendeten Waffe durchführen. Das Ziel muss mit dem Modell, das die Nahkampf-Aktion verwenden will, in den Nahkampf verwickelt sein.

Passen-Aktion (A) – Das Modell kann einen Aktionspunkt ausgeben, um seine Aktivierung zu beenden.

Interagieren-Aktion (A) – Das Modell kann einen Aktionspunkt ausgeben, um mit Missionszielen oder Schleusen zu interagieren oder um Spezialfähigkeiten zu verwenden, die auf der Einheitenkarte des Modells beschrieben sind, soweit nicht anders angegeben. Interagieren-Aktionen können nicht auf umkämpfen Platten durchgeführt werden.

Wachposten-Marker

4.1.1 Einfache Spezialaktionen für Marines:

Zielen (A) – Ein Modell kann einen Aktionspunkt ausgeben, um einen Modifikator von +4 auf FK zu erhalten. Der Modifikator wird nur auf den ersten Fernkampfangriff addiert, wenn die Waffe des Modells eine FR von mehr als 1 hat.

Brennendes Inferno (A) (Erfordert Modelle der Marines-Fraktion mit einem Flammenwerfer oder einen Laderoboter) – Wähle eine Zielplatte in einem Abstand von ein oder zwei Platten. Alle Modelle auf der Zielplatte erleiden einen automatischen Treffer für jeden Punkt FR der Waffe, mit ST und / oder PAW gleich der ST und PAW der Waffe. Ein Marine, der mit einem Flammenwerfer ausgerüstet ist, kann seine Schießen-Aktion verwenden, um eine Platte anzugreifen, die um die Ecke liegt, ohne Sichtlinie zu benötigen, wenn sich die Zielplatte im Umkreis von drei Platten um einen Marine mit der Spezialfähigkeit Ping! (siehe Seite 35) befindet. Brennendes Inferno (A) zählt als Schießen-Aktion.

Schrotflinte! (A) (Erfordert Modelle der Marines-Fraktion mit einer Schrotflinte) – Wähle eine Zielplatte innerhalb der Sichtlinie und einer Reichweite von zwei Platten um den Marine, der die Spezialfähigkeit Schrotflinte! (A) verwendet. Lege jeweils einen FK-Test für bis zu vier gegnerische Modelle auf der Zielplatte ab, sowie für bis zu vier gegnerische Modelle auf der Platte, die zwischen der Zielplatte und der Platte des Modells befinden, das die Spezialaktion Schrotflinte! verwendet. Jeder erfolgreiche Wurf bedeutet, dass das Modell einen Treffer mit ST 8 erleidet. Schrotflinte (A) zu verwenden zählt als Schießen-Aktion.

Kernschuss (A) (Erfordert Modelle der Marines-Fraktion mit einer Schrotflinte) – Ein Modell, das mit einer Schrotflinte bewaffnet ist, kann eine Kernschuss-Spezialaktion (A) durchführen. Bestimme bis zu drei gegnerische Modelle im Nahkampf mit dem Modell, das einen Kernschuss (A) verwendet, und lege einen Nahkampftest für jedes anvisierte Modell ab. Die erfolgreich getroffenen Modelle erleiden einen Treffer mit ST und PAW gleich der ST und PAW der Waffe. Ein Kernschuss zählt als Nahkampf-Aktion. Kernschuss (A) kann nicht im gleichen Spielzug wie Schrotflinte! (A) verwendet werden.

4.1.2 Einfache Spezialaktionen für Aliens:

Tarnung (A) (Erfordert Infizierte Platten) – Alien-Modelle, die sich auf nicht umkämpften, infizierten Platten aufhalten, können einen Aktionspunkt ausgeben, um sich zu tarnen.

Tarnungsmarker

Das Modell wird sofort durch einen *Ping!*-Marker ersetzt, und ein Tarnung-Marker wird auf dem *Ping!*-Marker des Modells platziert, um diesen Status anzuzeigen. Das Modell kann allerdings mit Fernkampfangriffen getroffen werden, die einen Modifikator von -10 erleiden. Wenn das Modell andere Aktionen ausführt oder in den Nahkampf verwickelt wird, hebt das die Tarnung auf, und der Ping!- Marker wird sofort durch das entsprechende Modell ersetzt. Der Modifikator von -10 ersetzt den Modifikator von -4 für Schüsse auf Modelle der Alien-Fraktion, die sich in infizierten Platten aufhalten. Schleichendes Vorrücken (A) und Passen sind die einzigen Aktionen, die Modelle durchführen dürfen, ohne ihre Tarnung zu verlieren.

4.2 ALLGEMEINE ERWEITERTE AKTIONEN (ZWEI AKTIONSPUNKTE)

Manchmal ist ein bisschen mehr Zeit, Vorbereitung oder Unterstützung notwendig, damit komplexe oder herausfordernde Aktionen erfolgreich sein können. Einige Aktionen erfordern volle Konzentration oder dauern einfach länger. Entsprechend muss das Modell mehr als einen Aktionspunkt aus seinem Vorrat aufwenden. Sich auf dem Schlachtfeld ein bisschen mehr Zeit zu lassen ist oft die einzige Art, auf die eine Aufgabe mit bleibendem Effekt richtig durchgeführt werden kann.

Rennen-Aktion (A) – Modelle können eine Anzahl von Platten gleichen ihrem Bewegungswert +1 zurücklegen.

Wachposten-Aktion (A) – Platziere einen Wachposten-Marker neben dem Modell und beende seine Aktivierung. Unmittelbar nachdem ein anderes Modell eine einfache oder erweiterte Aktion durchgeführt hat, kannst du einen der Wachposten-Marker verwenden, die du zuvor auf deinen Modellen platziert hast. Lege einen Wachposten-Marker auf einem deiner Modelle ab, um dem Modell zu erlauben, eine der folgenden Aktionen zu verwenden: Bewegen, Schießen, Nahkampf, Passen. Wenn mehr als ein Modell ausgewählt wird, um einen Wachposten-Marker zu verwenden, dann wickeln die Spieler ihre Reihenfolge entsprechend der Initiative ab, wobei der Marker eines Modells nach dem anderen verwendet wird. Nachdem die ausgewählten Modelle ihre Wachposten-Marker verwendet haben, kann das Modell, dessen Aktivierung unterbrochen worden ist, auf die übliche Weise fortfahren.

4.2.1 Erweiterte Sonderaktionen für Marines:

Taktische Bewegung (A) – Alle Marines-Modelle können zwei Aktionspunkte für eine Taktische Bewegung (A) verwenden. Wen ein Modell eine Aktion zur Taktischen Bewegung (A) verwendet, legst du einen Wachposten-Marker auf die Basis des Modells und bewegst es eine Platte weit. Das aktive Modell kann die Wachposten-Aktion sofort verwenden, nachdem es sich bewegt hat, doch bevor andere Modelle handeln können, die auf eine Taktische Bewegung (A) mit ihren eigenen Wachposten-Aktionen reagieren wollen.

Zuschweißen! (A) - Jeder Marine kann zwei Aktionspunkte verwenden, um eine Luftschachtplatte dauerhaft aus dem Spiel zu entfernen. Die Luftschachtplatte muss an die Platte angrenzen, in der sich das Modell aufhält, dass diese Aktion verwenden möchte. Die Aktion Zuschweißen! (A) kann nicht aug umkämpften Platten verwendet werden. Modelle mit der Spezialfähigkeit Winzig, die sich in den so entfernten Luftschachtplatten aufhalten, werden als Verluste aus dem Spiel entfernt. Bis zu vier Luftschachtplatten können auf diese Weise aus dem Spiel entfernt werden.

Granatwerfer (A) (Erfordert Marines-Modelle mit M41A-Impulsschnellader) – Modelle, die mit dem M41A-Impulsschnellader ausgerüstet sind, können zwei Aktionspunkte aufwenden, um den M40-Unterlaufgranatwerfer anstelle des Impulsschnelladers abzufeuern. Verwende die Wertezeile für den M40-Granatwerfer für diesen Angriff. Wenn eine Wunde mit der Granatwerfer-Spezialaktion (A) verursacht wird, dann erleidet das Zielmodell zwei Wunden anstelle von einer. Der Granatwerfer (A) zählt als Schießen-Aktion.

Schnellfeuer (A) (Erfordert Marines-Modelle mit Impulsschnellader oder Smartgun) – Ein Modell, dass eine Schie-

ßen-Aktion mit Schnellfeuer durchführt, erhält einen Modifikator von +1 auf die Feuerrate der Fernkampfwaffe und einen Modifikator von -4 auf FK mit dieser Aktion. Schnellfeuer (A) zählt als Schießen-Aktion.

4.2.2 Erweiterte Spezialaktionen für Aliens:

Schleichendes Vorrücken (A) – Alle Modelle der Alien-Fraktion können Schleichendes Vorrücken verwenden, indem sie zwei Aktionspunkte ausgeben. Das Modell wird sofort durch einen *Ping!*-Marker ersetzt und erhält den Status Tarnung, genau wie ein Modell, das die Spezialfähigkeit Tarnung (A) verwendet. Der Marker wird in einer nicht umkämpften, angrenzenden infizierten Platte platziert. Das Modell verliert während eines Schleichenden Vorrückens nicht seine Tarnung. Schleichendes Vorrücken (A) und Passen sind die einzigen Aktionen, die Modelle durchführen dürfen, ohne ihre Tarnung zu verlieren.

5.2.3 Erweiterte Sonderaktionen für Predatoren:

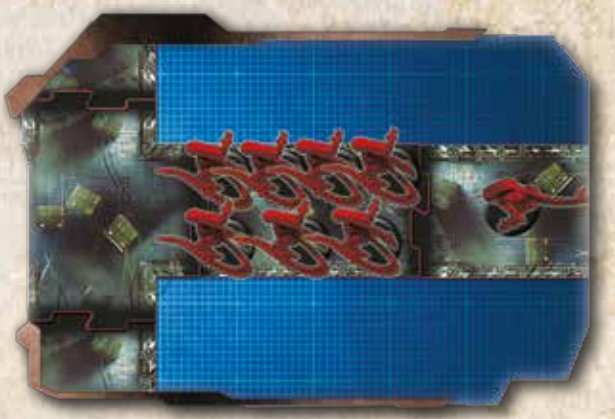
Zusammenflicken (A) – Ein Predator-Modell kann zwei Aktionspunkte aufwenden, um einen W20 zu würfeln. Bei einer 1-10 erhält der Modell eine Wunde zurück, die es zuvor im Spiel verloren hat. Bei einer 11-20 wird die Wunde nicht geheilt, und die Aktionspunkte sind vergeudet. Zusammenflicken-Aktionen können nicht auf umkämpfen Platten durchgeführt werden. Jedes Predator-Modell kann pro Spiel nur eine Wunde auf diese Weise heilen.

5. BEWEGUNG

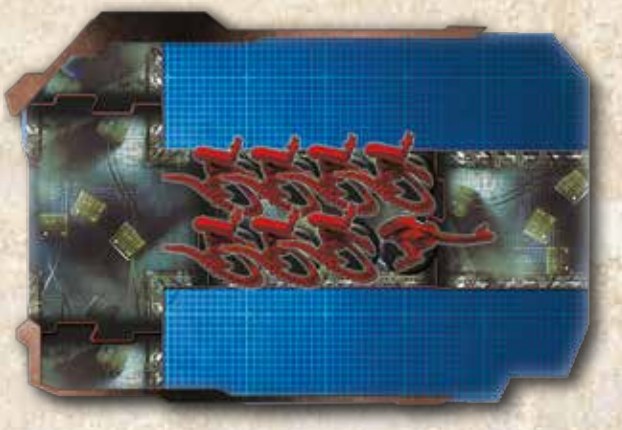
Bewegung und Positionierung sind wichtige Faktoren, die oft den Erfolg bei *AvP: DJB* ausmachen. Die Fähigkeit, die Bewegungen eines Gegners vorherzusehen, Fallen zu stellen und Begegnungen unter vorteilhaften Bedingungen zu erschaffen, ist das Zeichen eines guten Anführers. Wenn du dafür sorgst, dass deine Einheiten außerhalb der Reichweite des Gegners bleiben und ihnen immer einen Schritt voraus sind, ist das ein sicherer Weg zum Sieg. Die Bewegung von Einheiten auf den Decks der *USCSSS Theseus* wird abgebildet, indem du die Modelle zwischen den Bodenplatten bewegst. Im Spiel gibt es zwei Bewegungsaktionen, die ein Spieler verwenden kann:

Einfache Aktion - Bewegung (A)

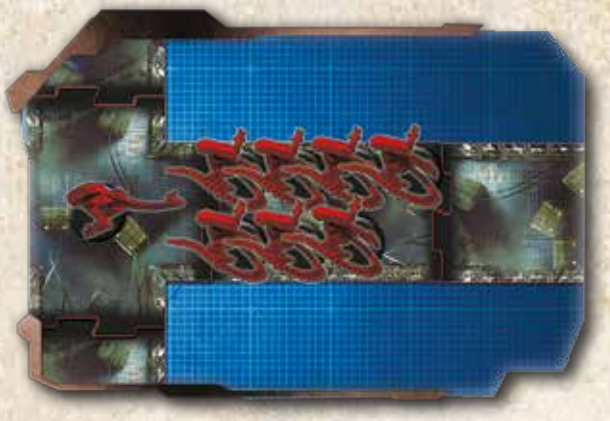
Ein Modell kann sich eine Anzahl von Platten gleich seinem Bewegungswert bewegen. Das Modell kann überall im Umriss der Platte platziert werden. Ein Modell kann sich nicht durch eine Platte bewegen, die durch verbündete oder gegnerische Modelle vollständig besetzt ist (keine Kapazitätspunkte übrig hat), wenn es nicht anders angegeben ist. Jedes Modell darf nur eine Bewegungsaktion (dazu zählen auch Rennen-Aktionen) pro Spielzug ausführen, wenn es nicht anders angegeben ist.



1. Der aktive Alien-Schleicher möchte sich durch die Gruppe von Neugeborenen Alien-Kriegern bewegen.



2. Wenn Kapazitätspunkte auf der Platte frei sind, auf der sich die Neugeborenen Alien-Krieger aufhalten, und es genau die Zahl von Kapazitätspunkten ist, die der Schleicher braucht, um sich hindurch bewegen zu können...



3 ...dann darf der Schleicher passieren.

1. Ein Königinnenwächter der Aliens darf sich nicht durch eine Platte bewegen, die von schwächeren Aliens besetzt ist, da nicht ausreichend Kapazitätspunkte übrig sind, um ihn aufzunehmen. In der Platte halten sich fünf kleine Alien-Modelle auf, die jeweils einen Kapazitätspunkt verbrauchen, sowie ein Säureschadensmarker, der einen weiteren Kapazitätspunkt verbraucht. Addiert ergibt das sieben Kapazitätspunkte, wobei die Platte eine Kapazität von acht Punkten hat. Somit muss der Königinnenwächter (eine Kreatur mit großer Basis, die drei Kapazitätspunkte verbraucht) warten, bis seine Soldaten sich bewegen und Platz machen, damit er sich dort entlang bewegen kann.

Erweiterte Aktion - Rennen (A)

Rennen verwendet die gleichen Regeln wie die Einfache Aktion Bewegung (A), aber mit einem Modifikator von +1 auf die maximale Anzahl von Platten, die das Modell zurücklegen kann.
Sobald ein Modell seine Bewegungs- oder Rennen-Aktion abgeschlossen hat, kann es nicht nicht mehr zwischen Platten bewegt werden, ohne im nächsten Spielzug eine weitere Bewegungs- oder Rennen-Aktion durchzuführen. Es ist aber möglich dass das Modell von einem angreifenden Modell oder als Folge von Strategiekarten verdrängt wird.

5.1 MISSIONSZIELMARKER TRAGEN

Um ein Missionsziel zu erfüllen, muss oft ein Gegenstand transportiert werden, sei es ein verwundeter Marine, ein Alien-Ei oder ein atomarer Sprengkopf. Diese Gegenstände sind immer sperrig und können nur mit Mühe durch die engen Korridore transportiert werden. Um das abzubilden, verwenden Modelle, die einen Marker tragen oder dies wollen, die folgenden Regeln:

Marker tragen - Jedes Modell kann einen entsprechenden Marker aufheben, indem es eine Interagieren-Aktion verwendet, wenn es sich auf der gleichen Platte wie der Marker aufhält. Platziere den Marker auf der Basis des Modells, das die Interagieren-Aktion durchgeführt hat. Der Marker bewegt sich mit dem Modell, das ihn trägt. Wenn das Modell, das den Marker trägt, aus dem Spiel entfernt wird, lege den Marker auf der Platte ab, wo das tragende Modell aus dem Spiel entfernt worden ist. Das Modell, das den Marker trägt, kann ihn jederzeit ablegen, indem es eine weitere Interagieren-Aktion durchführt. Lege den Marker in diesem Fall auf die Platte, in der sich das Modell, das ihn ablegt, aufhält. Jeder Marker kann nur einmal pro Spielzug aufgehoben werden. Ein Modell, das eine beliebige Art von Marker trägt, müht sich mit der schweren Last ab und kann sich nicht mehr als zwei Platten pro Aktivierung bewegen. Diese Zahl kann auf keine Weise erhöht werden.

6. KAMPF

Wenn sich drei Gruppen von Kreaturen, die allesamt eindrucksvolle Kämpfer sind, sich auf den Decks desselben Raumschiffs wiederfinden, ist ein Konflikt unausweichlich. Alle Akteure in diesem Spiel des Krieges sind mehr als nur geeignet, die Hauptrolle zu übernehmen.

Marines, die mit hochmodernen Schusswaffen ausgerüstet und in fortgeschrittenen Truppentaktiken geschult und gedrillt sind, sind bereits, sich ihre Truppkameraden zu opfern, wenn die Situation es verlangt.

Die parasitären Xenomorphen sind wahre Albtraumkreaturen. Sie sind die schrecklichsten Mordmaschinen der Galaxie, in der kalten Dunkelheit des Weltraums entstanden sind. Sie verfügen über unglaubliche Geschwindigkeit, messerscharfe Klauen und stachelige Schwänze. Sie sind immer bereit, arglose Kreaturen zu fangen und sie in die Eierkammern zu schleppen, um weitere Vertreter ihrer Art zu erschaffen.

Die furchterregenden Yautja-Jäger, die als Predatoren bekannt sind, sind größer gewachsen als selbst die größten Menschen. Sie nutzen ihre fortschrittliche Technologie gleichermaßen als Waffen und Jagdwerkzeuge. Sie sind körperlich sehr stark und zäh und folgen dem ehrenwerten Kodex der Jagd. Ihr Ziel ist es, um Trophäen zu kämpfen und ihr Ansehen in ihrem Clan zu verbessern, indem sie ihr Können als Jäger beweisen. Konflikte führen unweigerlich zu Kampf, und die Regeln, um den Kampf zwischen diesen besten Kriegern der Galaxie abzubilden, sind in diesem Abschnitt des Buchs beschrieben.

6.1 PANZERUNG

Wenn ein Modell getroffen worden ist, entweder als Folge eines erfolgreichen NK- oder FK-Tests oder eines automatischen Treffers, dann muss es einen Panzerungstest ablegen, um herauszufinden, ob die Panzerung des Modells hart genug ist, so dass es keinen Schaden erleidet. Der Panzerungswert stellt die Effektivität der Panzerung dar, die das Ziel trägt, sowie ihre Fähigkeit, Schaden zu ignorieren. Je höher der Panzerungswert, umso besser ist die Panzerung. Einige Panzerungswerte verfügen über einen zweiten Wert in Klammern, der den minimalen Panzerungswert darstellt, auf den der Panzerungswert durch die Anpassung durch Waffenstärke fallen kann. Dieser Wert wird als Undurchdringliche Panzerung bezeichnet. Ein Panzerungswert wird durch die Stärke des Angriffs modifiziert, wie du es der untenstehenden Tabelle entnehmen kannst.

WAFFENSTÄRKE	MODIFIKATOR
1...	+9
7	+3
8	+2
9	+1
10	0
11	-1
12	-2
13	-3
14	-4
15	-5
16	-6
17	-7
18	-8
19	-9
20	-10

Waffenstärke und daraus resultierende Panzerungstest-Modifikatoren:
Beispiel: Der Panzerungswert eines Predatoren liegt bei 18 (14). Das bedeutet, dass der Predator bei einem unmodifizierten Panzerungstest eine 18 oder weniger würfeln muss, um erfolgreich zu sein. Wenn es Modifikatoren gibt, könnte ihr kumulativer Wert den Panzerungswert des Predatoren niemals unter 14 senken. Beachte außerdem, dass die Stärke von Nahkampfwaffen bestimmt wird, indem du den entsprechenden Waffenmodifikator auf den Stärkewert des Modells addierst.

Wenn ein Angriff besagt, dass kein Panzerungstest durchgeführt werden darf, dann kann das Modell keinen Panzerungstest ablegen, egal ob es Undurchdringliche Panzerung besitzt oder nicht (soweit nichts anderes angegeben ist).

6.2 WUNDEN

Predator-Wundmarker

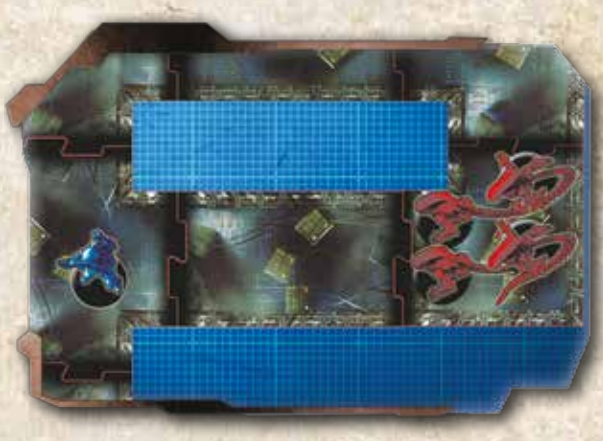
Wenn ein Modell einen Panzerungstest nicht schafft, verliert es eine Wunde (wenn nichts anderes angegeben ist). Wenn ein Modell auf 0 Wunden fällt, wird es sofort aus dem Spiel entfernt.
Einige Missionen machen es erforderlich, dass Predator- und Alien-Spieler Trophäen sammeln. In Missionen, in denen das Sammeln von Trophäen eine Siegbedingung ist, werden Modelle mit 0 Wunden nicht aus dem Spiel entfernt. Stattdessen werden sie an die Seite der Platte gelegt, in der sie gestorben sind. Das zeigt an, dass entsprechende Modelle in dieser Platte Trophäen sammeln können.

6.3 FERNKAMPF

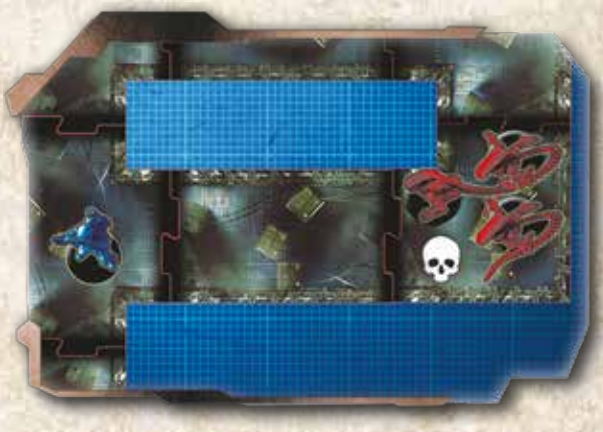
Jede Art von Kampf, die es einem Modell erlaubt, andere Modelle über eine Entfernung von mehreren Platten hinweg anzugreifen, wird Fernkampf genannt und erfordert einen erfolgreichen Fernkampf-Test (FK-Test). Je höher der FK-Wert, umso besser kann das Modell schießen. Der FK-Wert kann von vielen verschiedenen Faktoren beeinflusst werden, wie von der Art der Platte, in der sich das Ziel aufhält, von aktiven und passiven Fähigkeiten, die von angreifenden oder verteidigenden Modellen verwendet werden, sowie von Umgebungs- und Strategiekarten. Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, benötigt jedes Modell eine Fernkampfwaffe und Sichtlinie zum Ziel, um eine Schießen-Aktion durchführen zu können. Die Reichweite der Fernkampfwaffe eines Modells ist unbegrenzt, wenn es nicht anders angegeben ist.

Der Fernkampf-Angriff kann in fünf Schritten beschrieben werden:

1. Das aktivierte Modell muss einen Aktionspunkt ausgeben, um eine Schießen-Aktion durchzuführen.
2. Wähle ein gegnerisches Modell. Das Ziel muss sich Sichtlinie des Modells aufhalten, das die Schießen-Aktion durchführt (wenn es nicht anderweitig angegeben ist).
3. Um das Zielmodell zu treffen, muss das schießende Modell einen FK-Test mit allen entsprechenden Modifikatoren ablegen. Im Falle von Waffen, die automatische Treffer erzielen, werden die anvisierten Modelle automatisch getroffen.
4. Wenn der FK-Test nicht erfolgreich ist, dann verfehlt der Schuss sein Ziel. Wenn das angreifende Modell den FK-Test schafft, dann muss das anvisierte Modell einen Panzerungstest mit allen entsprechenden Modifikatoren schaffen, sonst verliert es eine Wunde.
5. Wenn die Waffe des aktivierten Modells eine FR von mehr als 1 hat, dann setze den Prozess von Punkt 2 an fort, bis alle FR-Würfel des Modells verwendet worden sind.



1. Ein Marine, der mit einem Impulsschnelllader bewaffnet ist, hat vier Aliens in seiner Sichtlinie. Der Spieler des Marines beschließt, auf die Alien-Gruppe zu schießen. Die FR des Impulsschnellladers liegt bei 1, also wählt der Spieler ein Alien-Modell, auf das er schießen will, und wirft einen W20. Das Ergebnis ist 8. Das liegt unter dem FK-Wert des Marines von 14. Das bedeutet, dass der Schuss den Neugeborenen Alien-Krieger trifft.



2. Nachdem der Neugeborene Alien-Krieger vom Marine getroffen wurde, musst er einen Panzerungstest ablegen. Die Stärke des Impulsschnellladers liegt bei 12, wodurch der Panzerungswert des Aliens um 2 sinkt. Der Panzerungswert des Neugeborenen Alien-Kriegers liegt bei 13 und sinkt um 2 durch die Stärke des Impulsschnellladers. Dadurch sinkt der endgültige Testwert für den Panzerungstest auf 11. Der Alien-Spieler wirft einen Würfel und erzielt eine 14. Dadurch verliert der Neugeborene Alien-Krieger eine Wunde und wird aus dem Spiel entfernt.

Fernkampfangriffe gegen Modelle im Nahkampf
Ein Modell kann auf gegnerische Modelle im Nahkampf feuern. Dabei erleidet es einen Modifikator von -10 auf seinen FK-Wert.

Schießen durch umkämpfte Platten
Wenn ein Modell einen Fernkampfangriff macht, erleidet es einen Modifikator von -2 auf den FK-Test für jede umkämpfte Platte, die von mindestens einem gegnerischen Modell besetzt ist und die zwischen Schützen und Zielplatte liegt. Wenn ein Fernkampfangriff auf einer umkämpften Platte durchgeführt wird, wird das so gewertet, als würde das Modell durch eine umkämpfte Platte schießen.

6.4 NAHKAMPF

Jede Art von Kampf, die es einem Modell erlaubt, andere Modelle anzugreifen, solange es mit einem Gegner in den Nahkampf verwickelt ist, wird Nahkampf genannt und erfordert einen erfolgreichen Nahkampf-Test (NK-Test). Je höher der NK-Wert, umso besser kann das Modell kämpfen. Der NK-Wert kann von vielen verschiedenen Faktoren beeinflusst werden, wie von der Art der Platte, in der sich das Ziel aufhält, von aktiven und passiven Fähigkeiten, die von angreifenden oder verteidigenden Modellen verwendet werden, sowie von Umgebungs- und Strategiekarten. Um einen erfolgreichen Nahkampfangriff durchzuführen, müssen das aktive Modell und das Ziel in den Nahkampf verwickelt sein.

Im Nahkampf – Modelle zählen als im Nahkampf, wenn sie sich in einer umkämpften Platte aufhalten.

Umkämpfte Platte – Jede Spielplatte gilt dann als umkämpft, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt wird:

- Die Platte wird von mindestens zwei Modellen aus feindlichen Fraktionen besetzt.
- Die Platte grenzt an eine Platte an, die vollständig von Modellen aus mindestens zwei Fraktionen besetzt ist.
- Modelle ohne Basis sorgen automatisch dafür, dass alle angrenzenden Platten als umkämpft behandelt werden.

In größeren Spielen werden sich die Spieler oft in Situationen wiederfinden, in dem die Modelle eines Spielers eine Platte voll einnehmen. Bezüglich der Abwicklung von normaler und spezieller Nahkampfaktionen werten Modelle auf angrenzenden Platten die voll besetzte Platte als im umkämpfte Platte.

Der Ablauf des Nahkampfs:

1. Das aktivierte Modell muss einen Aktionspunkt ausgeben, um eine Nahkampf-Aktion durchzuführen.
2. Das gegnerische Zielmodell muss mit dem Modell, das die Nahkampf-Aktion verwenden will, in den Nahkampf verwickelt sein.
3. Um das Zielmodell zu treffen, muss das angreifende Modell einen NK-Test mit allen entsprechenden Modifikatoren ablegen. Im Falle von Waffen, die automatische Treffer erzielen, werden die anvisierten Modelle automatisch getroffen.
4. Wenn der NK-Test nicht erfolgreich ist, dann verfehlt der Schuss. Wenn das aktive Modell den NK-Test schafft, dann muss das anvisierte Modell einen Panzerungstest mit allen entsprechenden Modifikatoren schaffen, sonst verliert es eine Wunde.
5. Wenn die Waffe des aktivierten Modells eine FR (Feuerrate) von mehr als 1 hat, dann kannst du den Prozess aus Schritt 2 fortsetzen, bis alle Würfel der Waffen des aktivierten Modells verwendet worden sind.

Schnelle Würfel - erfahrene Spieler

Es ist nicht immer notwendig, die FR eines Modells einzeln zuzuweisen. Du kannst dich entscheiden, die FR eines Modells auf die Zahl der Modelle im Nahkampf zu verteilen und gleichzeitig zu würfeln, wie du es im Beispiel unten sehen kannst.

1. Ein Predator-Krieger wird von einer Gruppe von Aliens gehetzt. Er ist mit einem tödlichen Combi-Stick bewaffnet und entscheidet sich, anzugreifen, ehe er sich von den Gegnern entfernt. Die FR eines Combi-Sticks beträgt 4, was bedeutet, dass der Predator vier Würfel werfen darf, wenn er im Nahkampf angreift. Der NK-Wert des Predatoren liegt bei 17. Der Spieler wirft einen Würfel für jedes Modell, das er angreift, und erzielt die Ergebnisse 4, 12, 15 und 18. Er trifft dreimal.

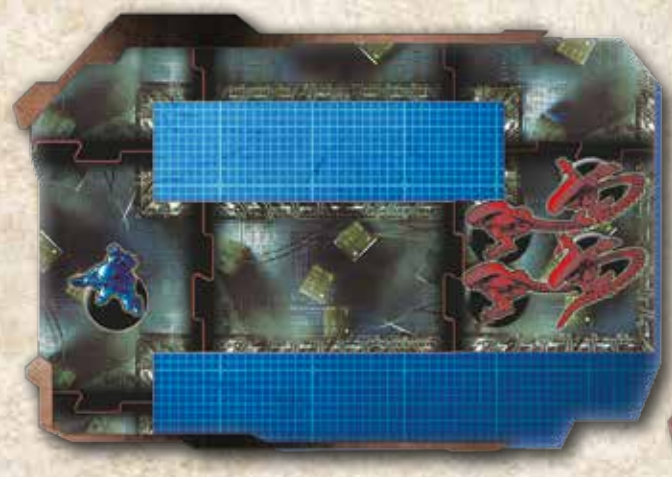
2. Der Alien-Spieler macht die drei notwendigen Panzerungstests. Die Stärke des Combi-Sticks beträgt 14, entsprechend wird der Panzerungswert des Neugeborenen Alien-Kriegers von 13 mit einem Modifikator von -4 belegt, so dass er endgültige Testwert 9 beträgt. Der Spieler der Aliens wirft

seine Würfel und erzielt für die ersten beiden Modelle eine 13 und eine 10. Das unterentwickelte Exoskelett ist nicht hart genug, um die Aliens vor den gewaltigen Schlägen zu schützen, so dass der Neugeborene Alien-Krieger eine Wunde verliert. Der Spieler würfelt für die Sonderfähigkeit Säureblut und erzielt eine 7 und eine 19. Somit entstehen keine Säureschadensmarker. Das letzte Alien-Modell im Nahkampf, der Alien-Schleicher, erleidet ebenfalls einen Treffer durch den Predator. Nachdem er seinen Ausweichen-Rettungswurf nicht geschafft hat, beträgt sein Panzerungswert für den letzten Text 6 (10 - 4 = 6). Er würfelt eine 16 und verwandelt sich in einen Haufen ätzenden Schleims.

6.5 BESONDERE KAMPFAKTIONEN

Einige spezialisierte Waffen haben ihre eigenen, einzigartigen Kampfregeln. Als Daumenregel gilt, dass Regeln, die neben einem Waffeneintrag aufgelistet werden, immer vor den allgemeinen Regeln gelten. Flammenwerfer, Schrotflinten, die Smart-Discs der Predatoren und die tödliche Umarmung der Facehugger fügen dem Gegner alle auf einzigartige Weise Schaden zu und haben im Kampf somit alle ihre eigenen Spezialregeln. Die Ausführungen der Aktionen kostet das Modell einen Aktionspunkt, wenn es nicht anderweitig angegeben ist.

Flammenwerfer: Flammenwerfer sind sehr zerstörerische Waffen, die eine brennende Brennstoffmischung auf allen sprühen, das sich auf der falschen Seite des Laufs befindet und sich innerhalb von kurzer Reichweite aufhält. Flammenwerfer sind keine treffsicheren Waffen, und das müssen sie auch gar nicht sein. Man muss nur den Lauf grob in die richtige Richtung des Ziels halten und den Abzug betätigen, um alles in der Nähe in einem Meer aus Feuer zu ertränken. Wenn ein Fernkampfangriff mit einem Flammenwerfer gemacht wird, kann das einen großen Teil eines Korridors in Flammen hüllen und dabei mehrere Ziele in einer Aktion treffen



1. Ein Marine, der mit einem Flammenwerfer bewaffnet ist, sieht eine gute Gelegenheit, eine Gruppe von Gegnern mit brennendem Gel zu überziehen. Der Marines-Spieler wählt eine Platte, in der sich Aliens befinden. Jedes Modell auf der Zielplatte erleidet einen automatischen Treffer mit Stärke 12.

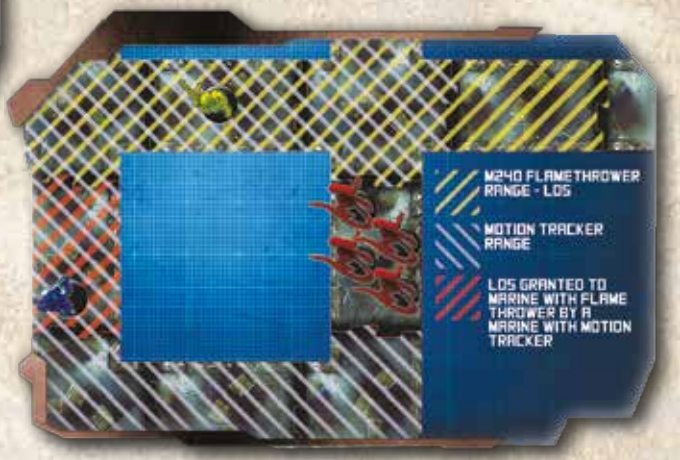
2. (Siehe Graphik nächste Spalte) Alle Neugeborenen Alien-Krieger müssen eine 11 oder weniger (13 - 2 = 11) würfeln, um eine Wunde zu vermeiden. Die Alien-Schleicher hingegeben müssen eine 8 oder weniger würfeln, um Schaden zu vermeiden. Die Würfel werden gerollt, wobei ein Neugeborener Alien-Krieger und ein Alien-Schleicher

sterben. Es werden zwei Säureblut-Tests gemacht und keiner erzielt eine 1-5, so dass kein Säureblut vergossen wird.

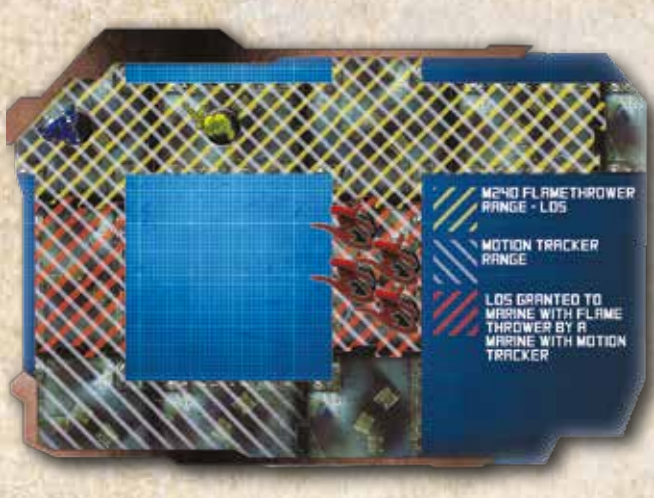
Brennendes Inferno (A) (Erfordert Modelle der Marines-Fraktion mit einem Flammenwerfer oder einen Laderoboter) – Alle Modelle auf einer Zielplatte innerhalb von einer Reichweite von zwei Platten erleiden einen automatischen Treffer für jeden Punkt FR der Waffe, mit ST und / oder PAW gleich der ST und PAW der Waffe. Ein Marine, der mit einem Flammenwerfer ausgerüstet ist, kann seine Schießen-Aktion verwenden, um eine Platte anzugreifen, die um die Ecke liegt, ohne Sichtlinie zu brauchen, wenn sich die Zielplatte im Umkreis von drei Platten um einen Marine mit der Spezialfähigkeit Ping! aus dem Spiel. Brennendes Inferno (A) zählt als Schießen-Aktion.

Designanmerkung: Das Konzept von Eigenbeschuss existiert in diesem Spiel nicht. Vielmehr wird es dadurch abgebildet, dass Schüsse in umkämpfte Platten einen FK-Abzug erleiden, da Modelle der gleichen Fraktion Gelegenheiten verpassen, um sicherzustellen, dass sie nicht ihre eigenen Leute treffen. Wenn ein Modell, das mit einem Flammenwerfer bewaffnet ist, auf eine Zielplatte feuert, werden die Platten, die zwischen dem feuernden Modell und dem Ziel liegen, nicht getroffen. Stell dir einfach vor, wie verbündete Modelle auf einen Warnruf reagieren und vor dem Flammenstahl weg tauchen, indem sie sich an die Wände drücken oder zu Boden gehen. Nur dort, wo die Flammen voll einschlagen, haben die Modelle (verbündete und feindliche) keine Chance, weg zu kommen.

Interaktion zwischen Brennendes Inferno (A) und der Ping!-Fähigkeit Interagieren



1. Ein Marine, der mit einem Flammenwerfer bewaffnet ist (gelb) hat keine Sichtlinie zu einer Gruppe von Aliens, die um die Ecke lauert. Somit kann er sie nicht mit der Spezialfähigkeit Brennendes Inferno (A) angreifen.



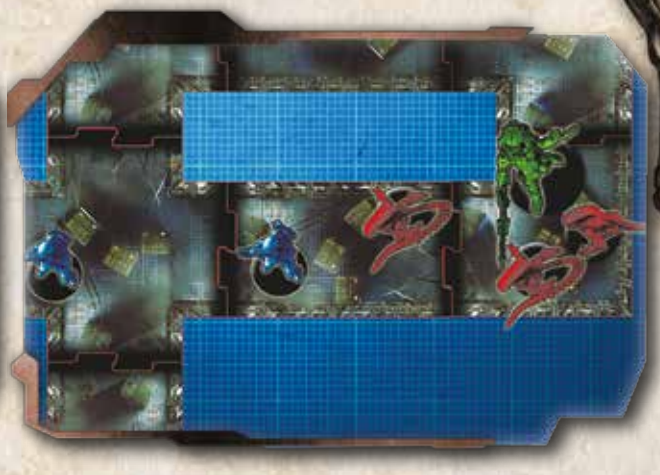
2. Wenn sein Truppmitglied (blau), das mit einem Bewegungssensor ausgerüstet ist, um ihn zu unterstützen, ist die Aliengruppe in Reichweite der Spezialfähigkeit Ping! und zählt somit als in Sichtlinie für die Sonderaktion Brennendes Inferno und die Strategiekarte Granate!

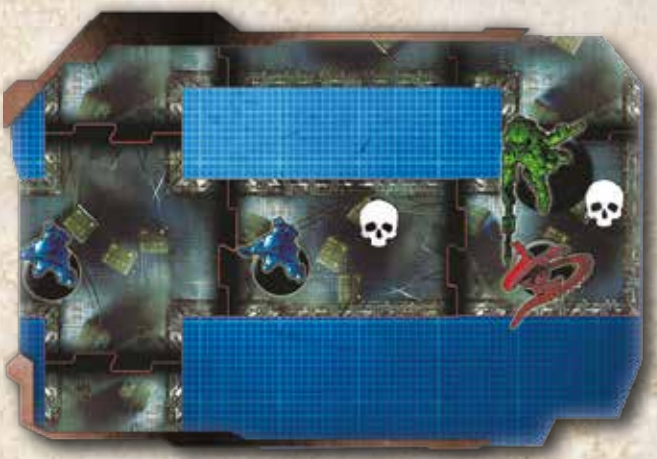
Schrotflinte

Diese Waffe wird seit Jahrhunderten von den Marines verwendet. Sie ist zwar nicht so vielseitig wie der Impulsschnelllader, für die sie bekannt sind, doch ist die Waffe nützlich dafür, Gruppen von Gegnern aufzuhalten, was nicht unterschätzt werden sollte. Die verschiedenen Umgebungen, in denen die USCMC kämpfen, erfordern verschiedene Arten von Bewaffnung. Schrotflinten glänzen wie keine andere Waffe, wenn militärische Aktionen in städtischen Regionen stattfinden. Bei jedem Betätigen des Abzugs wird eine ganze Wolke von kleinen Projektilen abgefeuert, die einen ganzen Korridor abdecken kann. So können Schrotflinten in engen Umgebungen wirklich zerstörerisch sein. Schrotflinten sind auf kurze Entfernung extrem tödlich, doch sinkt ihre Effektivität auf größere Entfernung deutlich ab. Viele Marines tauschen gerne die Treffsicherheit ihrer Sturmgewehre gegen die pure, konzentrierte Zerstörung, wenn sie ihre Missionen in die beengten Decks eines Raumschiffs oder klaustrophobische unterirdische Einrichtungen führen.

Schrotflinte! (A) (Erfordert Modelle der Marines-Fraktion mit einer Schrotflinte) – Wähle eine Zielplatte innerhalb der Sichtlinie und einer Reichweite von zwei Platten um den Marine, der diese Aktion verwendet. Lege jeweils einen FK-Test für bis zu vier gegnerische Modelle auf der Zielplatte ab, sowie für bis zu vier gegnerische Modelle auf der Platte, die zwischen der Zielplatte und der Platte des Modells befinden, das die Spezialaktion Schrotflinte! verwendet. Alle getroffenen Modelle erleiden einen Treffer mit ST 8, PAW 1. Schrotflinte! (A) zählt als Schießen-Aktion. Schrotflinte! (A) kann nicht im gleichen Spielzug wie Schrotflinte! (A) verwendet werden.

1. (Siehe Graphik rechts oben) Der Marine-Sergeant links feuert seine Schrotflinte ab, während er auf die Platte zielt, auf die sich der Predator befindet. Dabei füllt er die Platte dazwischen mit Projektilen. Alle gegnerischen Modelle auf diesen beiden Platten erleiden einen Schrotflinten-Angriff.





2. Der Marines-Spieler macht einen Trefferwurf (Testwert entspricht dem FK-Wert des Marine-Sergeants von 16) für jedes gegnerische Modell auf diesen Platten. Er trifft alle Aliens, doch nur ein Neugeborener Alien-Krieger und ein Alien-Schleicher schaffen ihren folgenden Panzerungstest nicht und werden aus dem Spiel entfernt.

Kernschuss (A) (Erfordert Modelle der Marines-Fraktion mit einer Schrotflinte) – Ein Modell, das mit einer Schrotflinte bewaffnet ist, kann eine Kernschuss-Spezialaktion (A) durchführen. Bestimme bis zu drei gegnerische Modelle im Nahkampf mit dem Modell. Jedes erfolgreich getroffene Modell erleidet einen Treffer mit der ST und PAW der verwendeten Waffe. Ein Kernschuss zählt als Nahkampf-Aktion. Kernschuss (A) kann nicht im gleichen Spielzug wie Schrotflinte! (A) verwendet werden.

Smart-Disc

Die Smart-Disc der Predatoren ist eine extrem scharfe, kreisrunde Schneidwaffe, die normalerweise wie ein Diskus geworfen wird und wie ein Bumerang zum Anwender zurückkehrt. Sie verfügt auch über einen Handgriff, damit sie im Nahkampf als Klingenwaffe verwenden kann. Computergesteurte Gyroskope garantieren, dass die Smart-Disc zum Verwender zurückkehrt, wenn sie geworfen wird und verleihen der Waffe auch eine gewisse Selbstlenkung. Sie kann im Flug die Richtung wechseln und einem sich bewegenden Ziel folgen, wenn es notwendig ist. Sie kann auch mehrere Ziele während eines Wurfs verfolgen, so dass sie anders als die meisten anderen Waffen der Yautja sehr effektiv gegen große Gruppen von Gegnern ist. Ihre vernichtenden, rasiermesserscharfen Schneiden können problemlos durch die meisten Materialien schneiden – eine Smart-Di-

sc kann ohne große Mühe durch ein halbes Dutzend Rinderleiber und einen Menschen fahren.

Smart-Disc-Wurf (A) (Erfordert Modell der Predator-Fraktion, das mit Smart-Disc ausgerüstet ist) – Wähle eine Zielplatte, die bis zu zwei Platten entfernt ist; es ist für diese Spezialaktion keine Sichtlinie erforderlich. Lege einen Fernkampfangriff mit FR 2 gegen diese Platte ab. Wenn sich zwischen der Zielplatte und der Platte deines Modells eine Platte befindet, kannst du dann einen Fernkampf mit FR 2 gegen Modelle auf dieser Platte aus. Ein Modell darf als Folge der Spezialaktion Smart-Disc-Wurf (A) nur eine Wunde erleiden. Ein Smart-Disc-Wurf (A) zählt als Schießen-Aktion.

1. Da der Predator so viele Ziele sieht, beschließt er, seine tödliche Smart-Disc zu werfen. Er wähle eine Platte, in der sich zwei Aliens befinden. Auf ihrem Weg hat die Smart-Disc ihren Effekt auch auf die Platte, in der sich die Marines aufhalten, so dass sowohl die Aliens als auch die Menschen potentiell Schaden erleiden können.

2. Der Predator-Spieler macht einen Schießen-Angriff für jede besetzte Platte, die vom Smart-Disc-Wurf betroffen ist. Trotz des Modifikators von -10 erlaubt es der hervorragende Wurf einer doppelten 2 für die erste Platte dem Predatoren, den ersten Treffer der Marines-Streitmacht zuzufügen (der Marine-Spieler schafft seinen Rettungswurf nicht und muss sich entscheiden, welches Modell er entfernen muss). Der zweite Treffer wird einem Neugeborenen Alien-Krieger zugefügt, der seinen Wurf ebenfalls nicht schafft und eine Wunde erleidet. Somit werden beide Modelle aus dem Spiel entfernt. Der Predator erzielt eine 8 und eine 12 für die zweite Platte. Das bedeutet, dass eine Wunde verursacht wird, die der Predator-Spieler einem Neugeborenen Alien-Krieger in der zweiten Platte zufügt.

Facehugger

Facehuggers sind die parasitäre Form der Spezies Xenomorph XX121, die aus Eiern schlüpft. Es handelt sich um die zweite Phase im Lebenszyklus der Xenomorphen. Facehuggers existierten nur, um einem Wirt durch den Mund einen Chestburster-Embryo einzupflanzen. Somit haben sie keine wirklichen Angriffsmöglichkeiten und müssen sich auf Heimlichkeit oder Überraschung verlassen oder Opfer anfallen, die zuvor von anderen Xenomorphen bewegungsunfähig gemacht worden sind. Sobald das Opfer erfolgreich gepackt wurde, muss es sofort reagieren oder braucht Hilfe von außen, um die Kreatur abzureißen, ehe es zur Einnistung kommt.

Einpflanzen (P) – Modelle, die im Nahkampf getroffen werden, müssen einen KO-Test ablegen, keinen Panzerungstest. Bei einem Fehlschlag erleiden sie eine Wunde. Für jedes Modell, das durch die Spezialfähigkeit Einpflanzung (P) aus dem Spiel entfernt wird, kann der Alien-Spieler sofort eines seiner eigenen Modelle auf dem Spielfeld platzieren, solange das entsprechende Modell verfügbar ist. Diese Modelle können auf beliebigen, nicht umkämpfen Infizierten Platten platziert werden und werden so behandelt, als wären sie in diesem Spielzug bereits aktiviert worden. Nachdem ein Facehugger-Modell ein Modell durch Einpflanzung (P) aus dem Spiel entfernt hat, wird es ebenfalls als Verlust aus dem Spiel entfernt.

MODELL, DAS DURCH EINPFLANZEN ENTFERNT WIRD	MODELL DER ALIEN-FRAKTION, DAS DER SPIELER AUFSTELLEN DARF
Beliebiges Marine-Modell des Trupp-Typs auf kleiner Basis, abgesehen von Geschützturm	- Neugeborener Alien-Krieger
Beliebige Marine-Kommandoeinheit oder Laderoboter	- Alien-Krieger
Höllenhund der Predatoren	- Alien-Schleicher
Anderes Modell der Predatoren	- Predalien (mit einer verbliebenen Wunde)

1. Ein Facehugger findet einen einsamen Marine und springt ihn augenblicklich an! Der Alien-Spieler macht einen Trefferwurf für den Facehugger. Der NK-Wert liegt bei 10 und erleidet einen Modifikator von -2 (da sich der Marine in einer normalen Korridorplatte aufhält), wodurch er auf 8 fällt. Der Spieler der Aliens würfelt und erzielt eine 4. Der Facehugger hat sich erfolgreich an dem armen Marine festgeklammert!

2. Um sich vor einem grauenvollen Tod zu schützen, muss der Marine einen KO-Test ablegen. Sein KO-Wert liegt bei 9, also ist das auch sein Testwert. Der Marines-Spieler würfelt einen Würfel und versagt! Das Marines-Modell wird als Verlust aus dem Spiel entfernt. Der Alien-Spieler darf sofort sein neu erschaffenes Alien-Modell auf jeder infizierten Korridorplatte platzieren, nachdem das Facehugger-Modell ebenfalls als Verlust aus dem Spiel entfernt worden ist.

Säurespucke

Das Säureblut der Xenomorphen ist vor allem als Verteidigungsmechanismus gedacht. Es ist zwar keine direkte Bedrohung, doch wenn man ein Alien tötet oder verwundet und dabei seine Haut durchdringt, wird das Säureblut vergossen. Dadurch kann der Angreifer Schaden erleiden, und im Falle eines Kampfes auf einem Raumschiff kann der Rumpf beschädigt werden. Auch wenn das Blut eigentlich eine passive Eigenschaft ist, haben bestimmte Kasten der Xenomorphen gelernt, ihr Säureblut aggressiver einzusetzen. Drohnen beispielsweise haben einen extrem stark unter Druck stehenden Blutkreislauf, der sie explodieren lassen kann, wenn sie ausreichend beschädigt werden, wodurch die ganze Umgebung in Säure gebadet wird. Krieger haben die Fähigkeit, ihr Blut auf Ziele zu speien, doch ist die Menge nur gering. Entsprechend wird der Angriff normalerweise verwundet, um Ziele zu verwunden und kampfunfähig zu machen, nicht um sie zu töten.

Säurespucke (A) – Wenn du Säurespucke (A) verwendest, wähle eine Zielplatte, die an die Platte angrenzt, in der sich das Modell befindet, das den Angriff macht. Mach für jedes gegnerische Modell auf der Zielplatte einen FK-Test. Bei Erfolg erleidet das Zielmodell einen Treffer mit ST 12 und PAW 0. Säurespucke (A) zählt als Schießen-Aktion.

1.Anstatt sich auf einen ungleichen Kampf mit drei Marines einzulassen, spuckt der Alienkrieger lieber Säure auf die Platte, auf der sie sich aufhalten.

2. Der FK-Wert des Alien-Kriegers liegt bei 10, also würfelt der Alien-Spieler drei W20, einen für jedes potentielle Ziel. Jeder Wurf von 10 oder weniger (FK-Wert des Alien-Kriegers) bedeutet, dass ein Marine-Modell getroffen wurde und einen Panzerungstest ablegen muss, um keine Wunde zu verlieren. Wenn der Alien-Spieler eine 3, 9 und 12 würfelt, erzielt er zwei Treffer mit ST 12 gegen die Panzerung des Marines, die bei 13 liegt. Der endgültige Testwert für den Panzerungstest liegt bei 11 (13 - 2 = 11). Der Marines-Spieler würfelt eine 14 und 17. Beide Panzerungstests scheitern, also verliert er zwei Modelle.

Raserei

Wenn der Befehl der Königin mit Dringlichkeit kommt, versuchen die Xenomorphen, ihre Gegner mit einem Wirbel aus Schlägen zu töten. Sie verwenden ihre flexiblen Schwänze, um ihr ohnehin schon tödliches Wesen noch zu unterstützen.

Wutanfall (A) – Modelle mit der Spezialfähigkeit Wutanfall können zwei Aktionspunkte ausgeben, um Wutanfall (A) zu verwenden. Das Modell greift Modelle im Nahkampf mit der vollen FR seiner Klauen- und Schwanz-Waffe an. Wutanfall zählt als Nahkampf-Aktion.

6.6 DURCH VERDRÄNGUNG IN DEN NAHKAMPF VERWICKELN

Wenn ein Spieler ein Modell auf einer mittelgroße oder großen Basis oder ohne Basis bewegt, um eine Platte in den Nahkampf zu verwickeln (oder sich in eine bereits umkämpfte Platte bewegt), in der noch mindestens ein Kapazitätspunkt frei ist, aber nicht ausreichend Kapazitätspunkte, damit sich das Modell legal in die Platte bewegen kann, berechne den Kapazitätswert aller Modelle in der Platte (inklusive des Modells, das sich gerade bewegt). Dann bewegt der Spieler des angreifenden Modells eine Zahl von Modellen (sie werden verdrängt) aus der Platte, so dass die Platte voll besetzt ist. Der angreifende Spieler wählt Modelle beginnend mit seinen eigenen Modellen. Wenn die verbleibenden Modelle noch immer die Kapazität der Platte übersteigen, dann wählt der angreifende Spieler einen anderen Spieler aus, der seine Modelle verdrängen muss, so dass die Platte voll besetzt ist. Wenn es durch „Durch Verdrängung in den Nahkampf verwickeln“ mit deinem Modell nicht möglich ist, eine voll besetzte Platte

zu erschaffen, kannst du stattdessen normale oder spezielle Nahkampfaktionen durchführen, als sei das Modell mit der Zielplatte im Nahkampf. Die Modelle, die verdrängt werden, müssen in eine angrenzende leere Platte bewegt werden, oder in eine angrenzende Platte, in der sich nur verbündete Modelle befinden. Nur wenn dies

nicht möglich ist, können sie in eine beliebige angrenzende Platte bewegt werden.

In einer Situation, in der die potentielle Bewegung eines Modells in eine Platte zu einem illegalen Verdrängen führen würde oder die dazu führen würde, dass die Zielplatte nicht mehr umkämpft ist, kann das Modell stattdessen normale oder spezielle Nahkampfaktionen durchführen, als wäre es mit der Zielplatte im Nahkampf.

1. Die Platte, in der sich die Marines und ein Predator aufhalten, ist nicht voll besetzt (drei Punkte für die Marines, zwei für den Predatoren und zwei für den Laderoboter ergibt sieben), deshalb zählen die angrenzenden Platten nicht als umkämpfte Platten. Gleichzeitig sind nicht genug Kapazitätspunkte übrig, dass der Königinnenwächter Platz finden würde (nur ein Kapazitätspunkt ist drei, der Königinnenwächter benötigt aber drei). Damit er kämpfen kann, muss er einige Modelle verdrängen.

2. Der Königinnenwächter kann sich auf die Platte bewegen, indem er das Modell des Predator-Spielers verdrängt. Dabei werden der Alien-Königinnenwächter und das Höllenhund-Modell ausgetauscht. Jetzt ist die Platte, in der sich die Marines aufhalten, voll besetzt, und kann somit von angrenzenden Platten angegriffen werden. Somit zählen alle beteiligten Modelle, darunter auch der Höllenhund, als in einen Nahkampf verwickelt und können am Nahkampf teilnehmen.

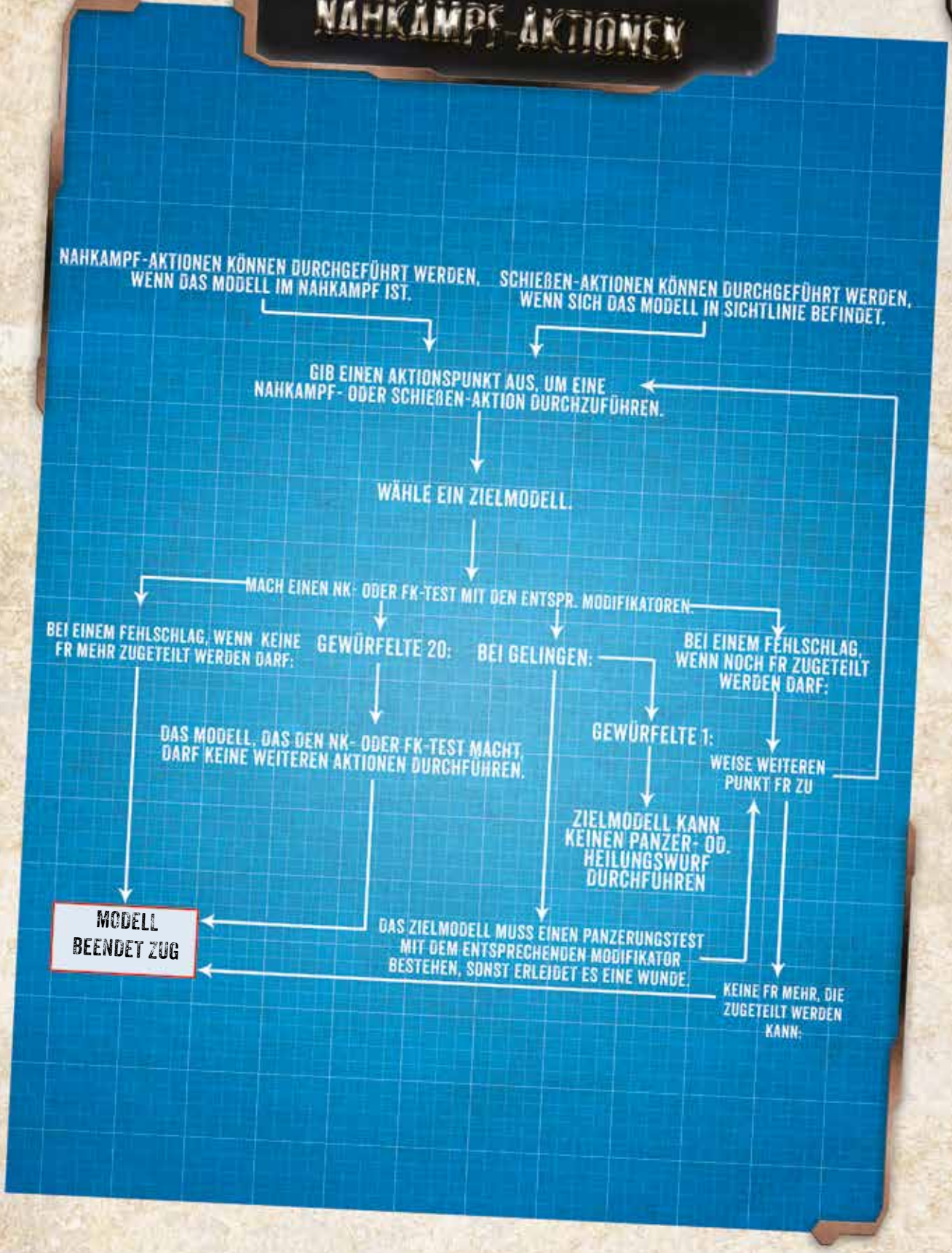
3. Der Königinnenwächter kann auch die Marines-Truppen verdrängen. Der Marines-Spieler entscheidet sich dann dazu, einen Colonial Marine zu verdrängen. Die Platte gilt immer noch als umkämpft, weil sie voll besetzt ist, und kann nach wie vor von allen angrenzenden Platten angegriffen werden. Entsprechend können nach wie vor alle beteiligten Modelle an einem Nahkampf teilnehmen. Eine voll besetzte Platte muss voll besetzt bleiben, nachdem durch Verdrängen in den Nahkampf verwickelt worden ist.

4. Ein Beispiel für einen nicht erlaubten Zug: Der Marines-Spieler möchte gerne den Laderoboter verdrängen. Die Kapazitätspunkte auf der Platte, in die sich der Königinnenwächter bewegt hat, würden auf sieben sinken (zwei für die Marines, zwei für den Predatoren, einen für den Höllenhund und zwei für den Königinnenwächter), und die Platte wäre nicht mehr umkämpft. Als Folge dieser Bewegung wäre der Laderoboter nicht imstande, sich am Nahkampf zu beteiligen, deshalb muss der Marine stattdessen eines seiner Colonial-Marines-Modelle bewegen.

6.6.1 Lösen aus dem Nahkampf

Ein Modell kann versuchen, sich aus dem Kampf zu lösen. Dazu muss es einen Aktionspunkt ausgeben und einen Nahkampftest bestehen. Wenn der Test erfolgreich ist, dann kann sich das Modell vom Gegner weg in eine angrenzende Platte bewegen, solange diese nicht von einem gegnerischen Modell besetzt ist. Wenn der Test misslingt, dann verliert das Modell seine Aktion und muss weiterkämpfen. Das Lösen aus dem Nahkampf zählt als Bewegungsaktion.

SCHIESSEN- UND NAHKAMPF-AKTIONEN



7. FERTIGKEITEN

Jedes Modell, das in *AvP: DJB* zur Verfügung steht, hat eine einzigartige Auswahl von Fähigkeiten und Eigenschaften, die du im Spiel einsetzen kannst. Diese Fähigkeiten unterscheiden das Modell von den anderen und stellen besondere Aktionen dar, die das Modell ausführen kann, weil es besonders ausgebildet worden ist, fortschrittliche Technologie besitzt oder sich evolutionär angepasst hat.

Fähigkeiten können in zwei Kategorien eingeteilt werden:

Aktive Fähigkeit oder (A) – Ein (A) neben einer Fähigkeit bedeutet, dass es sich um eine aktive Fähigkeit handelt. Wenn es nicht anders beschrieben ist, müssen aktive Fähigkeiten immer mit mindestens einem Aktionspunkt aktiviert werden.

Designanmerkung: Fähigkeitenbeschreibungen gehen immer vor diese Regel.

Passive Fähigkeit oder (P) – Ein (P) neben einer Fähigkeit bedeutet, dass es sich um eine passive Fähigkeit handelt. Passive Fähigkeiten sind immer wirksam, wenn es nicht anders in ihrer Beschreibung angegeben ist. Oft modifizieren oder beeinflussen sie andere aktive Fähigkeiten oder Aktionen.

7.1 PASSIVE FÄHIGKEITEN DER MARINES

Automatischer Wachposten (P) – Ein Modell mit der Fähigkeit Automatischer Wachposten beginnt jeden Spielzug automatisch mit einem Wachposten-Marker und einem Aktivierungsmarker und wird immer so behandelt, als sei es bereits aktiviert worden.

Ausweichen (P) – Nachdem ein Modell mit Ausweichen (P) von einem Angriff getroffen wird, wirf einen W20. Bei einem Ergebnis von 1-5 weicht das Modell aus und der Angriff hat keine Auswirkung. Bei einer 6-20 hat das Ausweichen keinen Effekt. Das Modell muss in diesem Fall einen normalen Treffer einstecken. Ausweichen-Würfe können nicht durchgeführt werden, um Treffer von Flammenwerfer-Angriffen zu vermeiden.

Brennendes Inferno (A) - siehe Seite 28.

Schrotflinte! (A) - Siehe Seite 29.

Kernschuss (A) - siehe Seite 29.

Feuerleitsystem (P) – Diese Fähigkeit erlaubt es einem Modell, misslungene FK-Tests zu wiederholen.

Geschützstellung (P) – Modelle mit der Fähigkeit Geschützstellung (P) werden niemals für Missionsziele gewertet und können keinen Nutzen aus den Spezialregeln Heilen und Sanitäter ziehen. Außerdem schaffen sie automatisch alle ST- oder KO-Tests, die sie aufgrund von Karten oder Spieleffekten ablegen müssen, und ziehen keinen Nutzen aus Spezialfähigkeiten von Fraktionen (wie dem Vorteil bei Normalen Korridoren für Modelle der Marines-Fraktion).

Heilung (X) (P) – Wenn ein Modell mit der Spezialfähigkeit Heilung (X) eine Wunde verliert, mach einen Test auf Heilung (X), wobei der Testwert X beträgt. Wenn der Test gelingt, kannst du die Wunde ignorieren. Du kannst keine Heilungstests gegen Wunde durchführen, die du als Folge eines mächtigen Treffers erlitten hast.

Sanitäter! (P) – Ein Modell mit der Spezialfähigkeit Sanitäter! (P) verleiht allen verbündeten Modellen in der gleichen und angrenzenden Platten Heilung (4).

Umgebung gesichert! (P) - Für jede Schleuse, die von einem Modell aus der Alien- oder Predator-Fraktion geöffnet wird, während sich mindestens ein Modell mit der Spezialfähigkeit Umgebung gesichert! (P) in der Streitmacht der Marines befindet, wird ein W20 gewürfelt. Bei einem Wurf von 1-5 erleiden alle Modelle auf Platten, die an die Schleuse angrenzen, einen automatischen Treffer mit ST 8, AVV 2.

Ping!- (P) - Bietet eine Sichtlinie für 3 Platten, aber nur für die Spezialfähigkeit Brennendes Inferno (A) und die Strategiekarte Granate!

7.2 FÄHIGKEITEN FÜR ALIENS

Kletterklauen (P) – Ein Modell mit der Spezialfähigkeit Kletterklauen kann sich durch voll besetzte Platten bewegen. Das Modell darf seine Bewegung nicht auf voll besetzten Platten beenden. Das Modell darf seine Bewegung nicht auf voll besetzten Platten beenden.

Ausweichen (P) – Nachdem ein Modell mit Ausweichen (P) von einem Angriff getroffen wird, wirf einen W20. Bei einem Ergebnis von 1-5 weicht das Modell aus und der Angriff hat keine Auswirkung. Bei einem Wurf von 6-20 scheitert das Ausweichen. Das Modell muss in diesem Fall einen normalen Treffer einstecken. Ausweichen-Würfe können nicht durchgeführt werden, um Treffer von Flammenwerfer-Angriffen zu vermeiden.

Eierinjizierung (P) – Modelle, die aufgrund eines Nahkampfangriffs aus dem Spiel entfernt werden, müssen einen KO-Test ablegen. Für jedes Modell, das seinen KO-Test nicht geschafft hat, darf der Spieler der Alien-Fraktion sofort eines seiner Alien-Modelle aufstellen, wenn das passende Modell verfügbar ist. Modelle, die auf diese Weise aufgestellt werden, werden behandelt, als wären sie in diesem Spielzug bereits aktiviert worden.

MODELL, DAS VON EIERINJIZIERUNG AUSGESCHALTET WIRD (P)	MODELL, DASS DER ALIEN-SPIELER AUFSTELLEN DARF
Beliebiges Marine-Modell des Trupp-Typs auf kleiner Basis	- Neugeborener Alien-Krieger
Beliebige Marine-Kommandoeinheit oder Laderoboter	- Alien-Krieger
Predator-Höllenhund	- Alien-Schleicher
Beliebiges anderes Predator-Modell	- Predalien (mit einer verbleibenden Wunde)

Bluthunde des Schwarms (P) – Modelle mit dieser Spezialfähigkeit erhalten +1 auf ihren Bewegungswert, wenn sie die Rennen-Aktion verwenden.

Verbessertes Ausweichen (P) – Nachdem ein Modell mit Ausweichen (P) von einem Angriff getroffen wird, wirf einen W20. Bei einem Ergebnis von 1-10 weicht das Modell aus und der Angriff hat keine Auswirkung. Bei einer 11-20 hat das Ausweichen keinen Effekt. Das Modell muss in diesem Fall einen normalen Treffer einstecken. Ausweichen-Würfe können nicht durchgeführt werden, um Treffer von einem Flammenwerfer zu vermeiden.

Verbesserte Tarnung (P) – Wenn sich Modelle mit dieser Spezialfähigkeit zu Beginn eines Spielzugs auf einer infizierten Platte aufhalten, werden getarnt, entsprechend der Spezialfähigkeit Tarnung (A), ehe die erste Aktivierung stattfindet. Modelle mit der Spezialfähigkeit Verbesserte Tarnung (P) müssen keinen Aktionspunkt ausgeben, um getarnt zu werden, und können normal aktiviert werden.

Widerstandsfähig (P) – Modelle mit der Spezialfähigkeit Widerstandsfähig können niemals mehr als eine Wunde erleiden, wenn ihnen ein Panzerungs- oder KO-Test misslingt.

Königliche Pheromone (P) – Alle verbündeten Alien-Modelle in einer Entfernung von maximal zwei Platten zum Modell mit der Spezialfähigkeit Königliche Pheromone erhalten einen Modifikator von +2 auf ihren Nahkampfwert. Dieser Effekt ist nicht kumulativ.

Winzig (P) – Modelle mit der Spezialfähigkeit Winzig (P) können niemals das Aufzwängen einer Schleuse (A) unterstützen. Modelle mit der Spezialfähigkeit Winzig (P) dürfen ihre Aktivierung in einer Luftschachtplatte beenden. Modelle mit der Spezialfähigkeit Winzig (P) zählen niemals für Missionsziele oder Frags, und dürfen auch keine Missionszielmarker tragen.

Unaufhaltsam (P) – Modelle mit der Spezialfähigkeit Unaufhaltsam (P) sind beim Aufzwängen einer Schleuse (A) immer erfolgreich.

Schleusen aufzwängen (A) - Siehe Seite 15.

Eier injizieren (A) - Siehe Seite 30.

Säurespucke (A) - siehe Seite 31.

Raserei (A) - Siehe Seite 31.

7.3 PASSIVE FÄHIGKEITEN FÜR PREDATOREN

Sturmangriff! (P) - Modelle mit dieser Fähigkeit, die einen Nahkampfangriff in einem Spielzug durchführen, in dem sie sich mindestens eine Platte weit bewegt haben, erhalten einen Modifikator von +2 auf ihren Nahkampfwert für alle Nahkampftests.

Heißes Plasma (P) – Erfolgreiche Panzerungstests gegen Treffer mit Waffen mit der Spezialfähigkeit Heißes Plasma (P) müssen neu gewürfelt werden.

Rudeljäger (P) – Modelle mit der Spezialfähigkeit Rudeljäger erhalten einen Modifikator von +1 auf Nahkampf- und Fernkampf-Tests für jedes Modell mit der Spezialfähigkeit Rudeljäger, das sich innerhalb von einer Platte aufhält.

Raserei! (P) – Ein Modell kann die Spezialfähigkeit Raserei! zu Beginn der Aktivierung des Modells verwenden, ehe Aktionspunkte ausgegeben werden. Ein Modell, das die Spezialfähigkeit Raserei! Verwendet kann alle Nahkampftests in diesem Spielzug wiederholen und erhält einen Modifikator von +2 auf die ST der Nahkampfwaffe. Am Ende der Aktivierung verliert das Modell eine Wunde, ohne dass ein Panzerungstest erlaubt wäre.

Selbstzerstörungsmechanismus (P) – Wenn ein Modell mit Selbstzerstörungsmechanismus seine letzte Wunde verliert, wirfst du einen Würfel. Bei einer 1-5 erleidet jedes Modell (Freund oder Feind) auf der gleichen Platte einen automatischen Treffer mit ST 15 PAW 10. Alle Modelle (Freund oder Feind) auf allen angrenzenden Platten erleiden einen automatischen Treffer mit ST 11 PAW 3.

Smart-Disc-Wurf (A) - siehe Seite 30.

Schleusen aufzwängen (A) - Siehe Seite 15.

8.0 REFERENZ

8.1. MARINE-WERTEZEILE

NAME	TYP	B	NK	FK	ST	KON	W	A	FÄHIGKEITEN	TYP	WAFFENNAME	ST	FR	PAW	FÄHIGKEITEN
Colonial Marine	T	1	12	14	9	9	1	13	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
										FK	Impulsschnelllader	12	1	0	
										FK	Granatwerfer	16	1	0	Granatwerfer
Colonial Marine Smartgun	T	1	12	14	9	9	1	13	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
										FK	Smartgun	14	3	1	Feuerleitsystem
Colonial Marine Bewegungssensor	T	1	12	14	9	9	1	13	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
									Ping!	FK	Impulsschnelllader	12	1	0	
										FK	Granatwerfer	16	1	0	Granatwerfer
Colonial Marine Sanitäter	T	1	12	14	9	9	1	13	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
									Sanitäter	FK	Flammenwerfer	12	1	0	Brennendes Inferno
WY-Kommando-soldat	T	1	14	16	11	11	1	13(10)	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
									Umgebung gesichert!	FK	Impulsschnelllader	12	1	0	
										FK	Granatwerfer	16	1	0	Granatwerfer
WY-Smartgun	T	1	14	16	11	11	1	13(10)	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
									Perimeter Secured	FK	Smartgun	14	3	1	Feuerleitsystem
WY-Bewegungs-sensor	T	1	14	16	11	11	1	13(10)	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
									Umgebung gesichert!	FK	Impulsschnelllader	12	1	0	
									Ping!	FK	Granatwerfer	16	1	0	Granatwerfer
WY-Sanitäter	T	1	14	16	11	11	1	13(10)	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
									Sanitäter						
									Umgebung gesichert!	FK	Flammenwerfer	12	1	0	Brennendes Inferno
Laderoboter	U	1	14	14	9	9	4	14(12)		NK	Hydraulischer Greifer	+7	2	2	
										FK	Flammenwerfer	12	1	0	Brennendes Inferno
Marine-Sergeant	T	1	14	16	9	9	2	13	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
										FK	Schrotflinte	12	1	0	Schrotflinte!
															Kernschuss
Lynn	K	1	17	14	10	10	3	12(12)	Ausweichen	NK	Katana	+2	4	1	
										FK	Schnellfeuerpistole	12	2	0	
Dutch	K	1	14	17	12	12	4	12(12)	Feuerleitsystem	NK	Hydraulischer Arm	+2	2	3	
										FK	Smartgun	14	3	1	
Geschützturm	U	-	-	12	-	-	1	10	Autom. Wachposten	FK	Autokanone	14	4	1	
									Geschützstellung						
Marine-Captain	K	1	15	17	10	10	3	15(11)	-	-	-	-	-	-	
Marine-Major	K	1	15	17	10	10	4	15(12)	-	-	-	-	-	-	
Marine-Colonel	K	1	15	17	10	10	5	15(13)	-	-	-	-	-	-	
W/Y-Captain	K	1	15	17	12	12	3	15(12)	Umgebung gesichert!	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Gezacktes Kampfmesser	+1	2	0	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Kompositmachete	+3	3	1	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FK	Impulsschnellader	16	1	0	
											Granatwerfer	16	1	0	Granatwerfer
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FK	Schrotflinte	12	1	0	Shotgun!
															Kernschuss
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FK	MARSOC-Impulsschnell-lader	13	2	4	
											Granatwerfer	16	1	0	Granatwerfer

8.1.1 Marines-Waffen

Nahkampfwaffen

Kampfmesser

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Kampfmesser	+0	1	0

Das Kampfmesser ist die Standardnahkampfwaffe des USCM.

Hydraulischer Greifer

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Hydraulischer Greifer	+7	2	2

Der Hydraulische Greifer ist das Hauptarbeitswerkzeug des Laderoboters. Die massiven Stahlklauen sind geschickt genug, um gleichermaßen normale Fracht und empfindliche Waffen zu verladen. Ihre hydraulische Kraft ist stark genug, um verstärkte Munitionskisten oder dicke Exoskelette ohne Mühe zu zermalmen.

Fernkampfwaffen

Impulsschnelllader / Granatwerfer

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Impulsschnelllader	12	1	0
Granatwerfer	16	1	0

Das Standardgewehr des USCM ist der Impulsschnelllader mit dem unter dem Lauf befestigten M40-Granatwerfer. Die Waffe wird auf allen Schlachtfeldern eingesetzt, weil sie außerordentlich verlässlich ist. Der M40 Granatwerfer macht das Gewehr sogar noch vielseitiger und zerstörerischer, wenn die Situation es verlangt.

Flammenwerfer

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Flammenwerfer	12	1	0

Der Flammenwerfer ist eine der am weitesten verbreiteten Unterstützungswaffen des USCM. Er kann brennendes Pyrogel auf eine Entfernung von bis zu 30 Metern abfeuern und ist eine der eindrucksvollsten Waffen des Krieges im Einsatz der Marines.

M37A2 Vorderschaft-Repetierschrotflinte

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
M37A2	12	1	1

Die M37A2 ist eine weitere weit verbreitete Waffe der USCM. Diese Vorderschaft-Repetierflinte wird oft als Seitenwaffe an Sergeants im USMC ausgegeben. Weil sie recht kompakt ist, ziehen viele Soldaten sie im Kampf auf kurze Entfernungen dem M41A1

Smartgun

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Smartgun	14	3	1

Die Smartgun ist die wichtigste schwere Unterstützungswaffe der Colonial Marines. Aufgrund des fortschrittlichen Zielerfassungssystems verfehlt der unaufhörliche Kugelhagel fast niemals sein Ziel.

Autokanone

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Autokanone	14	4	1

Autokanonen sind die Waffen, die meistens auf Geschütztürmen platziert werden. Diese aufstellbaren, festen Waffenstellungen sind das Hauptwerkzeug des USCM, wenn es darum geht, dem Feind Gebiete vorzuenthalten und Bereiche abzusichern.

8.2 WERTEZEILE DER ALIENS

NAME	TYP	B	NK	FK	ST	KON	W	A	FÄHIGKEITEN	TYP	WAFFENTYP	ST	FR	PAW	FÄHIGKEITEN
Facehugger	T	1	10	-	5	5	1	10	Verbessertes Ausweichen Winzig Säureblut	NK	Einpflanzen	*	1	0	Einpflanzen
Schleicher	T	1	10	-	10	10	1	10	Ausweichen Schwarm-Bluthunde	NK	Schleicherklauen	+0	1	0	
									Kletterklauen Säureblut	NK	Schwanzschlag	+1	1	0	Wutanfall
Neugeborener Krieger	T	1	15	-	10	10	1	13	Verbesserte Tarnung	NK	Neugeborenen-Klauen	+0	2	0	
									Säureblut	NK	Schwanzschlag	+1	1	0	Wutanfall
Krieger	T	1	16	10	13	13	1	15	Säureblut	NK	Krieger-Klauen	+0	3	0	
										NK	Schwanzschlag	+1	1	0	Wutanfall
										FK	Säurespucken	12	1	0	Säurespucke
Königinnenwächter	U	1	17	-	15	15	3	15(12)	Königl. Pheromone	NK	Wächter-Klauen	+0	4	2	
									Säureblut	NK	Schwanzschlag	+1	1	0	Wutanfall
Zermalmer	U	1	14	-	16	16	7	14	Säureblut	NK	Zermalmer-Klauen	+0	4	10	
										NK	Schwanzschlag	+1	1	0	Wutanfall
Königin	K	1	18	-	16	16	6	15(14)	Königl. Pheromone Unaufhaltsam	NK	Königinnen-Klauen	+0	5	3	
									Widerstandsfähig Säureblut	NK	Schwanzschlag	+1	1	0	Wutanfall
Predalien	K	1	17	-	14	14	4	15(12)	Eier injizieren	NK	Predalien-Klauen	+0	5	3	
									Säureblut	NK	Schwanzschlag	+1	1	0	Wutanfall
Weiterentwickelter Krieger	K	1	17	11	14	14	2	15(10)	Säureblut	NK	Entwickelten-Klauen	+0	4	0	
										NK	Schwanzschlag	+1	1	0	Wutanfall
										FK	Säurespucke	12	1	0	Säurespucke
Prätorianer	K	1	18	-	16	16	4	15(13)	Königl. Pheromone	NK	Prätorianer-Klauen	+0	5	2	
									Säureblut	NK	Schwanzschlag	+1	1	0	Wutanfall

8.2.1 Alien-Waffen

Nahkampfwaffen

Klauen

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Klauen	Wie Modell	Variiert	Variiert

Die Hauptwaffe der letzten Stufen der Xenomorphen, in welcher Form sie auch das Erwachsenenstadium erreicht. Sie sitzen an den Händen und Füßen und sind unglaublich anpassungsfähige Werkzeuge, um zu zerreißen und zu zerfetzen, wobei einige Arten von Xenomorphen ohne Schwierigkeiten schwer gepanzerte Colonial-Marines-Fahrzeuge aufreißen können.

Schwanz

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Schwanzschlag	Wie Modell +1	1	0

Eine Gemeinsamkeit aller Xenomorphen-Varianten ist der lange Schwanz. Nachdem sie aus dem Wirt gebrochen und die weichere Haut abgefallen ist, wird der Schwanz zu einer schlanken, segmentierten Waffe. Am Ende wächst ein gekrümmter „Stachel", den das Alien verwendet, um seine Beute aufzuspießen oder den Schwanz als Peitsche zu schwingen. Alle Arten von Xenomorphen haben einen Schwanz, der sich anpasst, um der endgültigen Form besser zu entsprechen.

Embryo einpflanzen

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Einpflanzen	Speziell	1	0

Die einzigen Arten, auf die sich Xenomorphen fortpflanzen können, ist die Einpflanzung des Facehuggers oder die Methode der Eierinjektion*. Die Spielregeln unterscheiden sich leicht, doch das Ergebnis ist das gleiche. Dieses schrecklich effiziente System garantiert, dass der Wirt mit Sicherheit stirbt, während er eine neue Form von Xenomorph auf die Welt bringt.
*Die Fähigkeit Eier injizieren ist eine Passive Fähigkeit, die auf Seite 30 beschrieben.

Fernkampfwaffen

Säurespucke

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Säurespucke	12	1	0

Einige Klassen von Xenomorphen entwickeln die Fähigkeit, einen kontrollierten Schwall von Säure auf einen Gegner zu spucken. Es ist nicht bekannt, oder dies eine rein offensive Waffe ist oder dazu gedacht ist, Gegner auf Abstand zu halten, weil das Alien verwundbar ist oder um einen potentiellen Wirt auf Entfernung außer Gefecht zu setzen, ohne ihn zu töten. So oder so hat sich die Säure als effektive Waffe im natürlichen Arsenal des Xenomorphen erwiesen.

8.3 WERTEZEILE FÜR PREDATOREN

NAME	TYP	B	NK	FK	ST	KON	W	A	FÄHIGKEITEN	TYP	WAFFENTYP	ST	FR	PAW	FÄHIGKEITEN
Krieger mit Disc	P	1	17	12	14	14	3	15(12)	Erfahrener Jäger	NK	Smartdisc	+1	3	3	
										FK	Smartdisc	+1	*	3	Smartdisc-Wurf
Krieger (m/w) mit Stick	P	1	17	12	14	14	3	15(12)	Erfahrener Jäger	NK	Combi-Stick	+0	4	3	
										FK	Handgelenkpfeil	12	1	0	
Jäger	P	1	12	17	14	14	3	15(12)	Erfahrener Jäger	NK	Handgelenkklinge	+0	2	0	
										FK	Plasmawerfer	12	3	3	Heißes Plasma
Höllenhund	P	1	13	-	10	10	1	12	Sturmangriff! Ausweichen Stacheliger Albtraum	NK	Biss	+2	2	0	
Berserker	P	1	17	10	14	14	4	14(12)	Raserei!	NK	Zwillingsklinge	+0	5	3	
									Erfahrener Jäger	FK	Gatling-Plasmawerfer	10	6	3	Heißes Plasma
Anwärter	P	1	15	11	12	12	2	13(11)	Rudeljäger	NK	Combi-Stick	+0	4	3	
									Erfahrener Jäger	FK	Handgelenkspfeil	12	1	0	
Anwärtert mit Klinge	P	1	15	11	12	12	2	13(11)	Rudeljäger	NK	Handgelenksklinge	+0	2	0	
									Erfahrener Jäger	FK	Handgelenkspfeil	12	1	0	
Geräuschnachahmungsmarker	-	1	-	-	-	-	-	-	Geräuschnachahmung	-	-	-	-	-	-
Krieger-Ältester	K	1	18	13	15	15	4	15(13)	Erfahrener Jäger	-	-	-	-	-	-
Jäger-Ältester	K	1	13	18	15	15	4	15(13)	Erfahrener Jäger	-	-	-	-	-	-
Berserker-Ältester	K	1	18	11	15	15	5	14(13)	Raserei!	-	-	-	-	-	-
									Erfahrener Jäger	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Handgelenksklinge	+0	2	0	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Combi-Stick	+0	4	3	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Zwillingskling	+0	5	3	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Combi-Stick-Reliquie	+1	5	4	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Smartdisc	+1	3	3	
										FK		15	*	3	Smartdisc-Wurf
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Smartdisc-Reliquie	+2	4	4	
										FK		16	*	4	Smartdisc-Wurf
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FK	Handgelenkspfeil	12	1	0	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FK	Plasmawerfer	12	3	3	Heißes Plasma
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FK	Gatling-Plasmawerfer	10	6	3	Heißes Plasma
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FK	Plasma-Kanone	16	1	6	Heißes Plasma
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Selbstzerstörungs-mechanismus	*	*	*	Selbstzerstörungs-mechanismus

8.3.1 Predator-Waffen

Nahkampfwaffen

Handgelenkklinge

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Handgelenkklinge	14	2	0

Von frühester Jugend an sind die Handgelenkklingen die Hauptwaffen der Predatoren im Nahkampf.

Smart-Disc (Nahkampf)

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Smart-Disc (Nahkampf)	15	3	3

Von frühester Jugend an sind die Handgelenkklingen die Hauptwaffen der Predatoren im Nahkampf.

Combi-Stick

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Combi-Stick	15	4	3

Diese Waffe ist die furchterregende Predator-Version eines Speers. Sie besteht aus unbekannten Legierungen, die gegen das Säureblut der Aliens unempfindlich ist und ohne Schwierigkeiten festen Stahl durchbohren kann.

Höllenhund-Biss

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Höllenhund-Biss	12	2	0

Die Predator-Höllenhunde, bei deren Zucht besonders auf Größe und Aggressivität Wert gelegt wird, sind eindrucksvolle Feinde. Ihre gewaltigen Kiefer und die Knochenstacheln, die aus ihren Körpern ragen, machen sie zur sehr tödlichen Geschöpfen, die von Predatoren oft als Blut- und Jagdhunde verwendet werden.

Fernkampfwaffen

Gatling-Plasmawerfe

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Gatling-Plasmawerfer	14	3	3

Eine leicht modifizierte Version des Plasmawerfers, die rotierende Läufe verwendet, um mehrere Plasmageschosse auf einmal abzufeuern, ähnlich einem Gatlinggeschütz..

Handgelenkpfeil

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Handgelenkpfeil	12	1	0

Diese Waffe wird am Handgelenk getragen und feuert auf kurze Entfernung Pfeile ab. Sie kann ähnliche mühelos die Panzerung eines Marines und den Schädel eines Xenomorphen durchschlagen.

Plasmawerfer

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Plasmawerfer	12	3	3

Der Plasmawerfer ist dazu in der Lage, zielgelenkte, panzerbrechende Plasmageschosse auf entfernte Ziele zu feuern. Er könnte eine der technisch fortschrittlichsten Angriffswaffen sein, die den Predatoren zur Verfügung stehen. Die Geschosse, die von dieser Waffe abgefeuert werden, explodieren in einer Wolke aus Plasmaschrapnell, wenn sie ein Ziel treffen. Dabei verursachen sie schreckliche Wunden und können unter Umständen Gegner verletzen, die sich in der Nähe des Aufschlagspunkts aufhalten.

Plasmakanone

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Plasmakanone	16	1	6

Eine in der Hand gehaltene, größere Version des normalen Predator-Plasmawerfers. Sie feuert destruktivere Plasmaladungen ab, hat aber eine niedrigere Feuerrate.

Smart-Disc (Fernkampf)

WERTE

NAME	ST	FR	PAW
Smart-Disc (Fernkampf)	15	*	3

Die Smart-Disc der Predatoren sind eine mächtige Mittelstreckenwaffe und im Nahkampf ebenfalls sehr effektiv.

9.0 KAMPAGNENMISSIONEN

Hier findest du 10 Missionen, die die Ereignisse abbilden, die sich auf der USCSS abspielen. Wenn sie in der präsentierten Reihenfolge gespielt werden, zeigen sie, wie drei Gruppen von Kreaturen darum kämpfen, zu überleben und ihre Feinde zu zerstören. Die Missionen können in jeder Reihenfolge gespielt werden, aber beachte, dass die Missionen größer und die Missionsziele schwieriger zu erreichen werden. Wir raten dazu, eure Abenteuer mit AvP: DJB mit Mission 1 anzufangen. Bis du die Spielkonzepte gemeistert hast und ehe du anfängst, deine Sammlung zu erweitern, raten wir dazu, zunächst deine ersten Spiele mit den Modellen in dieser Box auszutragen, mit den folgenden Optionen:

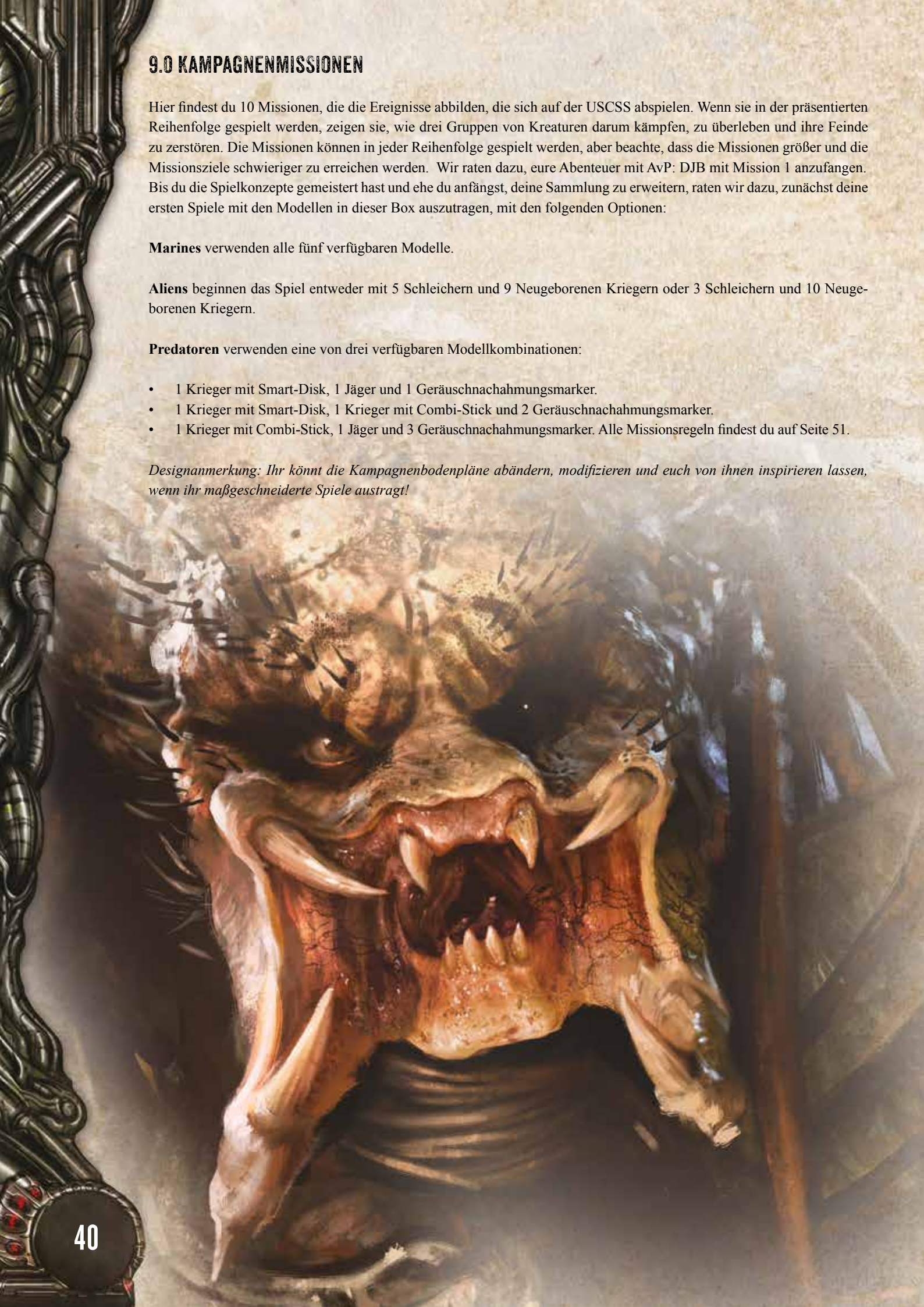
Marines verwenden alle fünf verfügbaren Modelle.

Aliens beginnen das Spiel entweder mit 5 Schleichern und 9 Neugeborenen Kriegern oder 3 Schleichern und 10 Neugeborenen Kriegern.

Predatoren verwenden eine von drei verfügbaren Modellkombinationen:

- 1 Krieger mit Smart-Disk, 1 Jäger und 1 Geräuschnachahmungsmarker.
- 1 Krieger mit Smart-Disk, 1 Krieger mit Combi-Stick und 2 Geräuschnachahmungsmarker.
- 1 Krieger mit Combi-Stick, 1 Jäger und 3 Geräuschnachahmungsmarker. Alle Missionsregeln findest du auf Seite 51.

Designanmerkung: Ihr könnt die Kampagnenbodenpläne abändern, modifizieren und euch von ihnen inspirieren lassen, wenn ihr maßgeschneiderte Spiele austragt!



MISSION 1

Ein Xenomorphen-Befall hat die USCSS Theseus beschädigt und einen Trupp aus Marines aus dem Hyperschlaf geweckt. Als sie beginnen, die Lage zu untersuchen, ertönt der Alarm für ein unautorisiertes Eindringen, so dass das Schiff abgeriegelt wird. Predatoren sind eingedrungen, um „Hartes Fleisch" (Xenomorphen) zu jagen.

Einsatzbesprechung:

Marines: Raus aus den Federn, Marines! Es sieht so aus, als ob sich die Fracht gelöst hat und begonnen hat, das Schiff zu beschädigen. Es sieht auch so aus als hätten wir Eindringlinge an Bord. Ein Unglück kommt selten allein! Raus mit euch, findet heraus, was vor sich geht.

Aliens: Die Schwachen, die wir zerstört haben, um unseren Schwarm aufzubauen, haben das Schiff beschädigt und den Wirt alarmiert. Wir müssen uns eilen, um ihre Fähigkeit zu behindern, uns zu widerstehen und unser Wachstum zu stören. Wir müssen fressen!

Predatoren: Wir haben ein treibendes, beschädigtes Schiff gefunden, und es gibt Beweise für gute Beute an Bord. Greift das Schiff an und haltet sie dort fest, um zu jagen!

Siegbedingungen:

Marines:

• Bewege dich zur BRÜCKE und sichere die Kommandocodes, um die Kontrolle über das Schiff zu übernehmen, indem du eine Interagieren-Aktion verwendest.

• Verlangsame das Vorrücken der aggressiven Spezies, indem du den Luftschacht in der Nähe der KÄLTESCHLAFKAMMER mit der Regel „Zuschweißen!" entfernst.

• Kundschaftet die Außenbereiche aus, indem du eine Interagieren-Aktion auf einer Platte verwendest, die an die PREDATOR-KAPSEL angrenzt.

Aliens:

• Zerstöre den Zugriff der Menschen auf Waffen, indem du ihre WAFFENKAMMER zerstörst. Verwende die Spezialregel Raum beschädigen.

• Infiziere die schlafenden Menschen in der KÄLTESCHLAFKAMMER, indem du im Raum drei Interagieren-Aktionen verwendest.

• Töte 5 Modelle.

Predatoren:

• Bewege dich zum Maschinenraum und deaktiviere ihn, indem du wichtige Komponenten zerstörst. Verwende die Spezialregel Raum beschädigen.

• Verdiene Ruhm für den Clan, indem du vier (4) Trophäen sammelst. Verwende die Spezialregel TROPHÄEN SAMMELN.

• Optional – Verhindere die Flucht, indem du die RETTUNGSKAPSEL ausschaltest. Gib eine Interagieren-Aktion an der Platte aus, die an die RETTUNGSKAPSEL angrenzt.

MISSION 2

Die Marines versuchen unter allen Umständen, die Kontrolle über die Situation zu erlangen, die sich auf der treibenden USCSS Theseus entwickelt. Irgendein Organismus hat sich in den unteren Ebenen des Schiffs befreit und breitet sich aus wie eine Krankheit. Eine neue Gruppe scheint angekommen zu sein, um ihn zu suchen, doch scheint sie auch bereit zu sein, die Marines anzugreifen. Es scheint für sie eine Art Sport zu sein.

Einsatzbesprechung:

Marines: Ich bin mir nicht sicher, was hier vor sich geht, aber wir müssen SCHNELL die Kontrolle über diese Situation erlangen! Was auch immer sich dort unten befreit hat, hat jetzt die Kontrolle über das Schiff übernommen, und diese neuen Spieler scheinen zu wissen, was vor sich geht, sind aber nicht zu freundlich. Ich vermute, wir müssen sie beide aus dem Weg räumen!

Aliens: Die Wirte wehren sich. Wenn der Schwarm wachsen soll, müssen wir zahlreicher werden. Unsere Königin hat uns angewiesen, passende Orte zu finden, um den Schwarm zu vergrößern und schlafende Wirte zu finden.

Predatoren: Die Beute versucht sich neu zu gruppieren. Gut! Vorbereitete Beute ist bessere Beute! Wir geben ihnen die Gelegenheit, sich vorzubereiten, dann jagen wir sie, locken sie in die Falle und häuten ihre Leiber! Vielleicht ist unter ihnen ein würdiger Krieger, der eine Herausforderung bietet!

Siegbedingungen:

Marines:

• Bewege dich in die WAFFENKAMMER. Sammle genug Munition für die Männer, indem du vier Interagieren-Aktionen verwendest, während du dich in der WAFFENKAMMER aufhältst.

• Versuche den Schiffsreaktor neu zu starten, indem du zwei Interagieren-Aktionen im MASCHINENRAUM verwendest.

• Finde heraus, was es mit der sich ausbreitenden Alien-Bedrohung auf sich hat, indem du eine infizierte Platte betrittst und eine Interagieren-Aktion verwendest.

• Töte 5 Modelle.

Aliens:

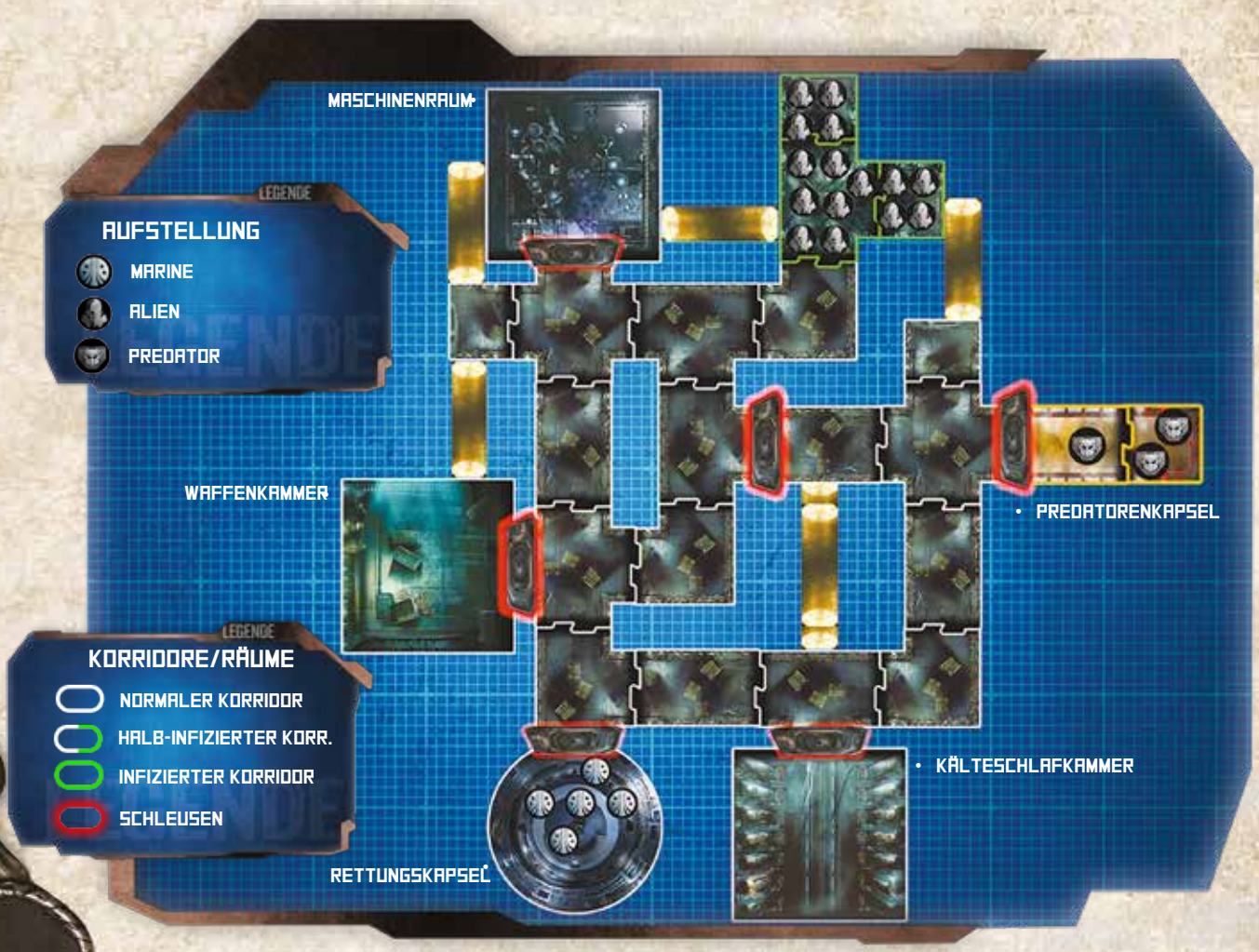
• Dringe erfolgreich in den MASCHINENRAUM, die WAFFENKAMMER, und die KÄLTESCHLAFKAMMER ein und gib jeweils eine Interagieren-Aktion aus, um sie zu untersuchen.

• Infiziere die schlafenden Menschen in der KÄLTESCHLAFKAMMER, indem du im Raum drei Interagieren-Aktionen verwendest.

Predatoren:

• Gehe zur RETTUNGSKAPSEL und sorge dafür, dass die Menschen nicht mehr entkommen können. Verwende die Spezialregel Raum beschädigen.

• Töte fünf Modelle und sammle Trophäen von ihnen (verwende die Sonderregel zum TROPHÄEN SAMMELN).



MISSION 3

Der Predator scannte den großen, verdunkelten Raum. Er ließ seine Wärmesicht über die großen Tanks gleiten, die die Menschen im Kälteschlaf hielten. Alle von ihnen wurden infiziert und waren nun nur noch Wirte für neue Monster. „Ausgezeichnet, mehr Beute, dich ich jagen kann“, dachte er sich, als er hörte, wie die Waffen der Menschen in einem fernen Korridor abgefeuert wurden, gefolgt von den Schreien der Xenomorphen. Er lächelte unter seiner Maske und dachte: „Es ist an der Zeit, Schädel zu sammeln!“

Einsatzbesprechung:
Marines: Diese KREATUREN werden uns alle umbringen! Sie zerstören die Bediensysteme für das Kühlmittel des Reaktors, und er wird gleich überhitzen! Wenn wir sie nicht aufhalten, sind wir alle tot! Geht da runter und verbindet das System auf Entfernung mit der Brücke, damit wir es von hier steuern können!

Aliens: Wir müssen die Fähigkeit des Wirts zerstören, sich uns zu widersetzen. Geht, zerstört die Schwachpunkte ihres Schiffes, um sie zu beschäftigen, während die Jungen heranwachsen. Bis sie den Schaden an ihrem Schiff repariert haben, werden wir zahlreich sein, und wir können auf Dauer ihre Bedrohung für den Schwarm beenden!

Predatoren: Xenomorphen haben die menschliche Kryokammer infiziert. Dutzende von neuen Larven warten nur darauf, aus ihren neuen Wirten hervorzubrechen. Dein Missionsziel ist es, eine Ablenkung hinter den Reihen des arglosen Gegners zu erschaffen, indem du dich zum KÄLTESCHLAFRAUM bewegst und den Aufwachprozess einleitest. Danach musst du eine Interagieren-Aktion verwenden, solange du dich im Inneren des Raums befindest. Sammle mehr Trophäen, um Ruhm für den Clan zu verdienen.

Siegbedingungen:
Marines:
• Platziere vor Spielbeginn einen Missionszielmarker auf der BRÜCKE. Trage ein Fernsteuerrelais (Missionszielmarker) von der BRÜCKE zum MASCHINENRAUM (verwende die Spezialregel MARKER TRAGEN), um den Reaktor zu reparieren.
• Verwende eine Interagieren-Aktion, um das Fernsteuerrelais (Missionszielmarker) im MASCHINENRAUM anzubringen.
• Versiegle den MASCHINENRAUM, indem du erfolgreich die Spezialaktion Schott versiegeln verwendest.

Aliens:
• Verwüste alle der folgenden Räume: WAFFENKAMMER, MASCHINENRAUM und BRÜCKE (verwende die Spezialregel RÄUME BESCHÄDIGEN). Sobald alle Marker platziert worden sind, ist die Mission abgeschlossen.

Predatoren:
• Taue die infizierten Menschen auf, die in der KÄLTESCHLAFKAMMER schlafen, indem du im Raum eine Interagieren-Aktion verwendest.
• Töte fünf Modelle und sammle Trophäen von ihnen (verwende die Sonderregel zum TROPHÄEN SAMMELN).

MISSION 4

Der Predator erwachte bewegungsunfähig in einem dunklen Bereich. Seine Maske war verschwunden, seine Kehle rar rau. Seine letzte Erinnerung war, das harte Fleisch in die Eingeweide des Schiffes zu treiben. Er wusste nur zu gut, was als nächstes geschehen würde. Er konnte nicht mehr tun als seine Gefährten warnen. Mit einem plötzlichen Stärkeschub riss er seinen Arm frei und schickte die Nachricht, dass er infiziert worden war, doch ehe er sie abschließen konnte, schnitt der Schwanz eines Xenomorphen durch seinen linken Arm und seine rechte Hand, trennte sie beide ab. Das letzte, das er sah, war dass seine Arme wieder zurück in das Nest gebunden wurden.

Einsatzbesprechung:
Marines: Die medizinischen Überwachungssysteme der Kälteschlafkammern zeigen, dass die Menschen in ihrem Inneren jetzt Inkubatoren für diese Alien-Monster sind. So breiten sie sich also so schnell aus! Wir müssen verhindern, dass noch mehr von ihnen heraus kommen, um uns Zeit zu kaufen und herauszufinden, ob Andere gerettet werden können. Für den Augenblick müssen wir diese Kapseln zerstören!

Aliens: Die Königin giert nach neuen Genotypen! Der Schwarm braucht neue Wirte, um Krieger zu erschaffen, um seine Korridore zu beschützen, sowie neue Drohnen, um das ganze Schiff in eine Gebärmutter für die neuen Generationen zu verwandeln. Dein Missionsziel ist es, drei Eindringlinge gefangenzunehmen.

Predatoren: Unser Clanbruder hat uns vor seiner Infektion gewarnt, doch wurde er abgeschnitten. Die Scanner unserer Jagdkapsel zeigen an, dass er am Leben, aber verwundet ist. Er verdient es besser als der Beute zum Opfer zu fallen. Wir werden gehen und seinen Körper zerstören, ihm einen Kriegertod schenken und seine Maske bergen, um sein Vermächtnis zu ehren!

Siegbedingungen:
Marines:
• Erlöse die hilflosen Opfer aus ihrem Elend, indem du sie in der KÄLTESCHLAFKAMMER erschießt (verwende die Spezialregel RÄUME BESCHÄDIGEN)
• Verwende eine Interagieren-Aktion, um die PREDATOR-KAPSEL zu scannen, während du dich darin befindest.

Aliens:
• Nimm drei Modelle gefangen. Modelle gefangenzunehmen verwendet die Sonderregel TROPHÄEN SAMMELN. Bring alle Trophäenmarker zu Luftschachtplatten (verwende die Sonderregel MARKER TRAGEN). Sobald alle drei Trophäenmarker in die Luftschachtplatten bewegt worden sind, ist die Mission abgeschlossen. Marker, die in einen Luftschacht gebracht worden sind, der dann versiegelt wird, gelten als verloren.

Predatoren:
• Mache den verlorenen Predator ausfindig und schenke ihm einen ehrenvollen Tod. Berge seine Maske (mit der Spezialregeln MARKER TRAGEN) und bringe sie in die PREDATORKAPSEL-Platte zurück.

MISSION 5

„Es kommen immer mehr!" rief der panische Marine über die Kakophonie des Gewehrfeuers hinweg. „Halt die Fresse und mach deine Arbeit!" antwortete der Smartgun-Schütze, während er mit einem Feuerstoß zwei der Xenomorphen in Stücke schnitt. Ein Schatten schien in der Entfernung an einem Korridor vorbei zu huschen. Keiner der riesigen Käfer, sondern etwas anderes. Warte! Wo ist er hin? „Okay, wir sind soweit!" sagte jemand und zog die Aufmerksamkeit des Schützen wieder zurück. „Wir lassen uns an die nächste Position zurückfallen!" Und der Kampf ging weiter.

Einsatzbesprechung:
Marines: Wir verlieren das Schiff, Marines. Die Situation gerät außer Kontrolle, und wenn wir sie nicht bald aufhalten, ist das beste, auf das wir hoffen können, ein schneller Tod. Wenn wir Schlüsselelemente dieses Decks zerstören können, dann gelingt es uns vielleicht, das Ruder herumzureißen. Gute Jagd, Marines!
Aliens: Die Wirte versuchen, diesen Bereich des Schiffs zu zerstören, einen Bereich, der der Eierkammer gefährlich nahe ist. Die Jungen müssen an einen sicheren Ort gebracht werden, um ihren Tod zu verhindern. Dein Missionsziel ist es, drei von vier Eiern zu sammeln und zum Aufzugschacht zu bringen, der sich im MASCHINENRAUM befindet.
Predatoren: Während er zu einer Enterkapsel zurückkehrte, wurde ein Clanbruder von einem Facehugger überfallen. Wir haben nicht die Mittel, die Larve zu entfernen, aber die Menschen vielleicht schon. Bring die Stasiskapsel deines Bruders ins LABOR und versuche, den Fötus zu extrahieren und zu eindämmen. Lass seinen Tod nicht umsonst sein!

Siegbedingungen:
Marines:

• Jedes Marines-Modell kann eine Interagieren-Aktion aufwenden, um einen Missionsmarker zu platzieren (eine Sprengladung), in allen vier angegebenen Platten des Bodenplans. Die Missionsmarker können nur in der Platte platziert werden, in der sich das Modell aufhält, das die Aktion durchführt. Sobald drei von vier Markern in den entsprechenden Platten platziert worden sind, ist die Mission abgeschlossen.

Aliens:
• Finde und bringe Eier-Marker (verwende dabei die Sonderregel zum MARKER TRAGEN) in den MASCHINENRAUM. Sobald drei von vier Eiern im MASCHINENRAUM sind, ist die Mission abgeschlossen.

Predatoren:
• Verwende die Spezialregel MARKER TRAGEN, um die Stasiskapsel deines Clanbruders ins LABOR zu bringen, um den jungen Xenomorphen zu extrahieren. Der Marker muss das LABOR erreichen, und das Modell, das ihn trägt, muss eine Interagieren-Aktion verwenden, was zeigt, dass er sich für die Entfernung des Parasiten vorbereitet. Sobald das eskortierte Modell eine Interagieren-Aktion verwendet hat, muss ein beliebiger anderer Predator im LABOR eine Interagieren-Aktion aufwenden, um die Entfernung durchzuführen. Sobald dies geschehen ist, ist die Mission abgeschlossen.

MISSION 6

Der Alarm der USCSS Theseus schrie, als die Marines versuchten, den Schaden der Explosionen tief im Schiff zu reparieren. Die Sanitäterin rannte zu einem Nummernfeld an einer gegenüberliegenden Wand und tippte schnell einen Code ein, um den Lärm abzuschalten und herauszufinden, was vor sich ging. „Oh nein", sagte sie und schaute ihren Trupp mit aufgerissenen Augen an.

Einsatzbesprechung:
Marines: Es scheint so, als ob unser zuvor treibendes Schiff in die Schwerkraft eines Planeten geraten ist. Wir werden auf ihn zugezogen. Wir müssen zur BRÜCKE gelangen, nachdem wir den Reaktor neu gestartet haben, um den Computer dazu zu bringen, den Kurs zu korrigieren und uns in eine stabile Umlaufbahn zu bringen, ehe wir in den Planeten krachen wie ein Pfeil!

Aliens: Eindringlinge bedrohen noch immer den Schwarm. Ihre Zahl muss verringert werden, damit die Brut überleben kann. Dein Missionsziel ist es, die gegnerischen Truppen zu dezimieren und ihre Flucht zu verhindern.

Predatoren: Nachdem die Xenomorphenlarve gesichert worden ist, darf sich der Rest der Infektion nicht unkontrolliert über das Jagdgebiet hinaus ausbreiten. Euer Ziel ist es, sicherzustellen, dass keine Xenomorphen das Schiff verlassen, indem ihr taktische Atomsprengköpfe in drei der vier Eierkammern platziert.

Siegbedingungen:
Marines:
• Schließe die Reaktoren am Reaktor im MASCHINENRAUM ab, indem du im Raum eine Interagieren-Aktion verwendest.
• Dann bewege dich so schnell es geht zur BRÜCKE, um die Orbitaleinstimmungs-Prozedur des Computers zu starten, indem du im Inneren des Raums eine Interagieren-Aktion aufwendest.

Aliens:
• Töte 5 Modelle.
• Bewege dich zur PREDATOR-KAPSEL und RETTUNGSKAPSEL und verwende die Spezialregel RÄUME BESCHÄDIGEN, damit die Gegner nicht entkommen können.

Predatoren:
• Jedes Predatoren-Modell kann eine Interagieren-Aktion aufwenden, um einen Missionsmarker zu platzieren (Fallen), in allen vier angegebenen Platten des Bodenplans. Die Missionsmarker können nur in der Platte platziert werden, in der sich das Modell aufhält, das die Aktion durchführt. Sobald drei von vier Markern in den entsprechenden Platten platziert worden sind, ist die Mission abgeschlossen.

MISSION 7

„Sergeant! *Sie müssen das sehen!“ rief der Private während er auf den Videoschirm zeigte. Der Sergeant blickte auf den Monitor und sah zwei Gestalten im Lagerraum. Die eine war eine Frau in einem Sträflingsanzug. Sie schien schwer verwundet zu sein. Der andere war dem Aussehen nach einer der Androiden des Schiffs zu sein. Weiße Flüssigkeit floss aus einem fehlenden linken Arm in den Overall. „Marines“, sagte er und biss auf seine Zigarre. „Packt euch eure Ausrüstung...“*

Einsatzbesprechung:
Marines: Zum ersten mal seit dieser Albtraum begonnen hat haben wir die Chance, herauszufinden was vor sich geht. Der Computer zeigt einige menschliche Lebenszeichen tief in den infizierten Teilen des Schiffs. Diese Besatzungsmitglieder könnten, wenn sie noch am Leben sind, wichtige Informationen über die Herkunft der Xenomorphen auf dem Schiff liefern. Euer Ziel ist es, die Informationen von zwei von vier Besatzungsmitgliedern zu bergen, die die Xenomorphen gefangen haben, und sie zur BRÜCKE zu bringen.

Aliens: Die Menschen dringen tiefer und tiefer in das Gebiet des Schwarms ein. Bereitet einen Hinterhalt vor, während ihr sie von ihren Fluchtwegen abschneidet. Euer Ziel ist es, fünf der Eindringlinge zu töten und die Korridore zu beschädigen, die zu ihren Fluchtpunkten führen.

Predatoren: Eure Beute ist abgelenkt, weil sie gegeneinander kämpfen. Dies ist eine gute Gelegenheit zu erfahren, wie die Menschen die Xenomorphen-Beute in ihren Besitz gebracht haben. Tötet alle, die sich euch widersetzen! Nutzt das Chaos in ihren Reihen aus und sammelt weiter Trophäen für den Clan.

Siegbedingungen:
Marines:
• Jeder Marine kann eine Interagieren-Aktion verwenden, solange er sich auf einer der gekennzeichneten Platten befindet, um Informationen von einem gefangenen Besatzungsmitglied zu erhalten, die die Form eines Markers annehmen.
• Bringe zwei beliebige Missionszielmarker zur Brücke zurück.

Aliens:
• Töte insgesamt fünf Modelle der Marines- und Predator-Fraktion.
• Verursache irreparablen Schaden in zwei der drei Platten, die auf dem Missionsbodenplan markiert sind (verwende die Spezialregel RÄUME BESCHÄDIGEN).

Predatoren:
• Töte fünf Modelle und sammle Trophäen von ihnen (verwende die Sonderregel zum TROPHÄEN SAMMELN).
• Gehe zur BRÜCKE und suche nach Überlebenden und Informationen, indem du dort zwei Interagieren-Aktionen verwendest.

MISSION 8

Seit der Terror auf der USCSS Theseus begonnen hat, konnten sich alle drei Gruppierungen neu gruppieren und die Lage abschätzen. Wenn die Marines auch nur die Hoffnung haben wollen, das Schiff zu verteidigen, müssen sie zur Offensive übergehen, und die Predatoren wissen das. Die Xenomorphen, die noch immer von der Zerstörung der unteren Decks angeschlagen sind, sind nur zu gern bereit, den „Wirten" auch den Schmerz des Verlusts spüren zu lassen. Auch wenn keine der drei Fraktionen es weiß verschlechtert sich der Zustand des Schiffes mit beunruhigendem Tempo...

Einsatzbesprechung:
Marines: Die Aktivität der Xenomorphen auf dem Schiff hat ein erschreckendes Ausmaß angenommen. Unsere Angriffe dringen unbarmherzig immer weiter in unseren Bereich ein. Wir müssen so viele von ihnen wie möglich zerstören, ehe unsere Stellung vom Schwarm überrannt wird. Geht nach draußen und tut ihnen weh, Marines!
Aliens: Die Jäger werden ein Problem. Der Schwarm verliert mehr und mehr Drohnen zu ihrer Unterhaltung. Sie müssen aufhören! Sie sind vielleicht in unser Zuhause eingedrungen, aber sie werden es nicht wieder verlassen!
Predatoren: Der Schwarm wird unruhig und die Menschen haben sich in ihrem sicheren Bereich verschanzt. Bislang gab es keine größere Herausforderung für einen wahren Jäger. Badet euch im Kitzel der Jagd!

Siegbedingungen:
Marines:
• Töte insgesamt fünf Modelle der Aliens- und Predator-Fraktion. Außerdem musst du die WAFFENKAMMER mit mindestens zwei Marines-Modellen erreichen. (Wenn du erweiterte Regeln verwendest, musst du die Waffenkammer mit mindestens 25% deiner Modelle erreichen, wobei Geschütztürme nicht gewertet werden).

Aliens:
• Töte insgesamt fünf Modelle der Marines- und Predator-Fraktion. Außerdem musst ausreichend Schaden in jeder Platte verursachen, die auf der Karte markiert ist (verwende die Sonderregel zum RÄUME BESCHÄDIGEN).

Predatoren:
• Behindere die Abwehr der Marines, indem du einen Sprengsatz an der BRÜCKE anbringst. Dazu verwende die Spezialregel MARKER TRAGEN.
• Töte insgesamt fünf Modelle der Aliens- und Marines-Fraktion. Außerdem muss mindestens ein PREDATOR-Modell muss zur PREDATORENKAPSEL zurückkehren.

MISSION 9

Die Zerstörung der Brücke machte das Schiff jetzt so gut wie unsteuerbar. Die meisten Anzeigen bis auf eine waren kaputt. Es warnte vor der bevorstehenden Zerstörung in der oberen Atmosphäre. Die einzige Hoffnung, das Schiff wieder zum Fliegen zu bringen, war es manuell aus dem Maschinenraum zu steuern. Die ganze Zeit über setzten die unerbittlichen Xenomorphen ihre fanatische Verfolgung von Wirten und der Möglichkeiten, diese Wirte zu finden, fort. Dann waren da die „Jäger". Sie schienen stolz auf das Ausmaß des gewalttätigen Todes zu sein, das sie verursachten. Wussten sie überhaupt, dass das Schiff in Richtung des Planeten abstürzte? Oder war es ihnen egal?

Einsatzbesprechung:
Marines: Lenke die Steuerung des Schiffes in den Maschinenraum um und werft die Kursanpassungsschubdüsen an, um das Schiff im Himmel zu halten. Ohne diese Anpassung und ohne Möglichkeit, das Schiff zu verlassen, werden wir beim Wiedereintritt verbrennen. An die Arbeit!
Aliens: Die Menschen glauben, dass es sicher sei, auf einer anderen Ebene in unser Zuhause einzudringen. Schneidet sie von ihrem einzigen Fluchtweg ab. Unser Ziel ist es, die Korridore zu zerstören, die zur BRÜCKE führen.
Predatoren: Die Menschen wehren sich dagegen, Beute zu sein. Gut. Aber können sie sich wehren, wenn sie keine Munition für ihre Waffen haben? Haben sie den Mut, sich uns als Krieger zu stellen, oder werden sie wie Feiglinge davon laufen? Wir werden es herausfinden!

Siegbedingungen:
Marines:
• Finde das Bedienfeld des Personaltermins im Korridor und bringt einen Marker in den MASCHINENRAUM (verwende die Spezialregel MARKER TRAGEN)
• Verwende die Interagieren-Aktionen, um die Anschlussstelle des Terminals mit den Systemen des Schiffes zu verbinden und eine Kursanpassung zu versuchen.

Aliens:
• Töte insgesamt fünf Modelle der Marines- und Predator-Fraktion.
• Außerdem musst du den Weg der Menschen abschneiden, indem du die Platten zerstörst, die auf der Missionskarte markiert sind (verwende die Spezialregel RÄUME BESCHÄDIGEN).

Predatoren:
• Zerstöre die Munitionsvorräte der Menschen, indem du die WAFFENKAMMER verwüstest (verwende die Spezialregel RÄUME BESCHÄDIGEN).
• Töte außerdem insgesamt fünf Modelle der Alien- und Marine-Streitkräfte.

MISSION 10

„Irgend was?“ fragte der Marine. „Nein“, antwortete sein Gefährte. „Verdammt. Naja, immerhin haben wir es versucht.“ Die Mitglieder des Trupps schauten einander an, als die Korridore um sie herum zusammenstürzten. Die verbleibenden Marines eilten sich, eine Rettungskapsel zu finden. Plötzlich leuchtete vor ihnen ein unheimliches rotes Licht auf, das fremdartige Maschinen erhellte. Der Corporal war der erste, der etwas sagte: „Was zur Hölle ist das?“ Ohne innezuhalten begann der Sergeant seine Marines darauf zuzudrängen. „Ich weiß es nicht, Corporal, aber ich weiß eines: wir verschwinden!“

Einsatzbesprechung:
Marines: Trotz all unserer Bemühungen bricht die USCSS Theseus auseinander. Überall im Schiff kommt es zu explosivem Druckverlust, und vor uns liegt eine letzte Chance zu überleben. Die Enterkapsel der Predatoren. Bring deine Marines auf das Schiff und runter von dieser Todesfalle!

Aliens: Die Eier! Die kostbaren Eier! Flammen und Explosionen! Der Schwarm bricht in sich zusammen! Die letzten drei Eier müssen gerettet werden! Die Drohnen haben sich um den menschlichen Hangar gekümmert, also ist Flucht nur über die Kapsel der Jäger möglich.

Predatoren: Das erbärmliche menschliche Schiff ist an seinen Grenzen! Sie wollen dem Schiff in unserem Schiff entkommen. SOLLEN SIE KOMMEN! Sollen sie kommen und dir die letzte Gelegenheit schenken, zu zeigen, was für ein großer Jäger du bist, um der Anführer deines Clans zu werden.

Siegbedingungen:
Marines:
• Schleuse die Kapsel aus (verwende die Sonderregeln zum KAPSEL AUSSCHLEUSEN), wobei sich mindestens ein Marines-Modell auf der PREDATOR-KAPSEL befinden muss.

Aliens:
• Schleuse die Kapsel aus (verwende die Sonderregeln zum KAPSEL AUSSCHLEUSEN), wobei sich mindestens ein Eiermarker auf der PREDATOR-KAPSEL befinden muss.

Predatoren:
• Töte fünf Modelle und sammle Trophäen von ihnen (verwende die Sonderregel zum TROPHÄEN SAMMELN).

Missionsspezialregeln

Diese Mission verwendet die Spezialregeln Kapsel ausschleusen, Drohende Zerstörung und Zusammenbrechende Platten.

9.11. Missionspezialregeln:

ZUM LUFTSCHACHT BRINGEN - Das Modell, das einen oder mehrere Marker trägt, muss sich in einer nicht umkämpften Platte neben einer Luftschachtplatte aufhalten und eine Interagieren-Aktion verwenden, um eine beliebige Anzahl von Markern, die es trägt, in den Luftschaft zu legen. Diese Interagieren-Aktion zählt nicht, wenn es um die Regel geht, dass jede Aktion nur einmal pro Runde verwendet werden darf (du kannst eine weitere Interagieren-Aktion verwenden).

TROPHÄEN SAMMELN – Trophäen können nur von Modellen gesammelt werden, die im Nahkampf getötet worden sind. Entferne das Modell nicht aus dem Spiel, sondern lege es an den Rand der Platte, in der es gestorben ist. In einer der folgenden Runden kann ein Modell eine Interagieren-Aktion verwenden, um eines der Modelle, bei denen TROPHÄEN SAMMELN möglich ist und das bereits auf der Seite liegt, vom Spielbrett zu entfernen und einen TROPHÄEN-Marker aufzunehmen. TROPHÄEN SAMMELN ist auf umkämpften Platten nicht möglich.

MARKER TRAGEN - Jedes Modell kann einen entsprechenden Marker aufheben, indem es eine Interagieren-Aktion verwendet, wenn es sich in der gleichen Platte wie der Marker aufhält. Platziere den Marker auf der Basis des Modells, die die Interagieren-Aktion durchgeführt hat. Der Marker bewegt sich mit dem Modell, das ihn trägt. Wenn das Modell, das den Marker trägt, aus dem Spiel entfernt wird, lege den Marker auf der Platte ab, wo das tragende Modell aus dem Spiel entfernt worden ist. Das Modell, das den Marker trägt, kann ihn jederzeit fallenlassen, indem es eine Interagieren-Aktion durchführt. Lege den Marker in diesem Fall auf die Platte, in der sich das Modell, das ihn ablegt, aufhält. Jedes andere Modell kann den Marker aufheben, indem es eine Interagieren-Aktion durchführt. Jeder Marker kann nur EINMAL pro Spielzug aufgehoben werden.

RÄUME BESCHÄDIGEN – Jedes Alien-Modell mit Ausnahme des FACEHUGGERS kann eine Interagieren-Aktion aufwenden, um einen W20 zu würfeln. Bei einem Wurf von 1-10 platzierst du einen entsprechenden Missionszielmarker im Raum, in dem das Modell die Aktion RÄUME BESCHÄDIGEN verwendet; dieser Missionszielmarker kann nicht aufgehoben werden. Bei einer 11-20 ist die Aktion wirkungslos. Dieses Missionsziel ist erfüllt, wenn zwei Missionszielmarker in dem Raum platziert worden sind.

KAPSEL AUSSCHLEUSEN – Um die Kapsel auszuschleusen kann jedes Modell, das sich auf der PREDATOR-KAPSEL befindet, solange die Kapsel nicht umkämpft ist, eine Interagieren-Aktion ausgeben, um einen Knopf zu drücken und so die Kapsel vom explodierenden Schiff abzufeuern. Beachte dass KAPSEL AUSSCHLEUSEN nicht durchgeführt werden kann, wenn die PREDATOR-KAPSEL umkämpft ist.

DROHENDE ZERSTÖRUNG – An Spielzug 2 würfelt der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, für jede Zusammenbrechende Platte. Bei einer 1-10 wird die Platte aus dem Spiel entfernt. Bei einer 11-20 passiert der Platte in diesem Spielzug nichts. Sowohl die RETTUNGSKAPSEL als auch das LABOR zählen als Zusammenbrechende Kapseln, solange sie im Spiel sind. Alle Platten, die nicht an allen möglichen Seiten mit einer anderen Platte verbunden sind, zählen als Zusammenbrechende Platte.

ZUZSAMMENBRECHENDE PLATTE - Alle Platten, die zu Beginn der Runde nicht an allen möglichen Seiten verbunden sind, gelten als Zusammenbrechende Platte. Wenn eine Platte entsprechend der Missionszpezialregel DROHENDE ZERSTÖRUNG einstürzt, werden alle Modelle, die sich auf der Zusammenbrechenden Platte befinden, aus dem Spiel entfernt und bringen keine Frags.

MODELLE TÖTEN / FRAGS SAMMELN - Jedes Modell, das als Verlust aus dem Spiel entfernt wird, bringt dem Spieler, der die Entfernung verursacht hat, eine bestimmte Anzahl von Frags (getöteten Modellen) ein, die auf der Modellgröße basiert:
Klein: 1 Frag.
Mittelgroß: 2 Frags.
Groß: 5 Frags.

Die Zahl der Modelle, die aus dem Spiel entfernt werden muss, um dieses Missionsziel zu erfüllen, findest du in der Beschreibung der Kampagnenmission. Für den Fall, dass du die Erweiterten Spielregeln und Eigene Streitmacht erstellen verwendest wird die Zahl der getöteten Modelle wie folgt angepasst:
200 Punkte oder weniger: 5 getötete Modelle.
201 bis 400 Punkte: 10 getötete Modelle.
401 und mehr Punkte: 15 getötete Modelle.

9.12. Erfahrungsstufen:

Wenn du und deine Freunde entscheiden, ein eher narratives Spiel auszutragen, in dem die Geschichte wichtiger ist als wer gewinnt oder verliert, dann ist vielleicht eine Kampagne das, wonach ihr sucht! In diesem Kampagnensystem wählt ihr Einheiten aus und behaltet sie für das gesamte Spiel. Während ihr Missionen spielt (entweder die aus dem Regelbuch zu *AvP: DJB* oder solche, die ihr selbst entworfen habt) sammeln eure ausgewählten Erfahrung und verbessern ihre Kampffähigkeiten. Jeder Trupp im Kampagnenspiel steigt mit einer Erfahrungsstufe (STU) von 1 ein und kann eine maximale Erfahrungsstufe von 4 erreichen. Jede Einheit (und jedes Unabhängige Kommandomodell) sammelt im Lauf des Spiels Erfahrung. Für jedes gegnerische Modell, das aus dem Spiel entfernt wird erhält ein Modell oder eine Einheit eine bestimmte Anzahl von Frags. Schreibe dir die Frags, die jede Einheit deiner Streitmacht gesammelt hat, auf der Einheitentabelle auf. Die Anzahl de Frags, die eine Einheit erhält, hängt von der Basisgröße des Modells ab, das als Verlust aus dem Spiel entfernt wird.

Modelle auf Kleiner Basis (30 mm) sind 1 Frag x ST des entfernten Modells wert.
Modelle auf Mittelgroßer Basis (40 mm) sind 2 Frags x ST des entfernten Modells wert.
Modelle auf Großer Basis und darüber (50 mm) sind 5 Frags x ST des entfernten Modells wert.

Beispiel: Ein aktiviertes Marines-Modell macht einen Fernkampfangriff und entfernt einen Facehugger STU 1 aus dem Spiel. Die Marines-Einheit erhält sofort einen Frag (Modell auf Kleiner Basis x STU des entfernten Modells). Ein weiterer Marine aus der gleichen Einheit macht einen Fernkampfangriff und entfernt einen Alien-Krieger (STU 2) aus dem Spiel. Seine Einheit erhält sofort zwei weitere Frags.

Wenn es nicht anders angegeben ist, fallen alle überzähligen Frags nach dem Stufenanstieg (wenn es einen gibt) am Ende der Mission weg.
Ein solcher Stufenaufstieg bedeutet, dass die Einheit genug Erfahrung gesammelt hat und somit ihre Kampfeffektivität steigt. Veteranen kämpfen besser und haben eine bessere Chance, die nächste Begegnung zu überleben.
Jede Fraktion sammelt Erfahrung auf andere Art und Weise, beschrieben wie folgt:

USCM:
Wenn die Marines Frags sammeln, notiert sich der Marine-Spieler, welcher Trupp die Verluste erzielt hat und addiert die entsprechenden Frags zu diesem Trupp. Am Ende der Mission erhält jeder Trupp, der nicht vollständig aus dem Spiel entfernt worden ist, zwei Frags, um die taktischen Erfahrungen und das Wissen abzubilden, das sie beim gegen diese Alien-Rassen gesammelt haben. Dann erhält jeder Trupp eine Stufe für jeweils 10 angesammelte Frags.
Wenn ein Trupp genug Frags erzielt, um eine Stufe aufzusteigen, dann erhält er die entsprechenden Aufwertungen zu Beginn der nächsten Mission. Diese Aufwertungen sind kumulativ und bleiben für die ganze Kampagne bestehen. Die Stufe eines Trupps kann nicht über die maximale Stufe der jeweiligen Fraktion erhöht werden.

Beispiel: Eine Marine-Einheit schafft es, bis zum Ende des Spiels 21 Frags anzusammeln. Der Trupp hat 2 Stufenaufwertungen verdient, und der Marine-Spieler weist der Einheit die entsprechenden Aufwertungen zu, die in der seiner Einheitenliste aufschreibt. Der zusätzliche Frag geht verloren.

Beachte dass Geschütztürme wenn es um Erfahrung geht niemals Frags ansammeln und keine Erfahrungsstufen aufsteigen können.

Aliens

Anstatt in Einheiten eingeteilt zu werden erhält der Schwarm Erfahrung entsprechend der Basisgröße des Modells. Der Alien-Spieler notiert sich nur die Anzahl der Frags die seine Streitkraft gesammelt hat. Am Ende der Mission erhalten alle Alien-Modelle in der Streitmacht eine einzelne Stufe, wenn die folgenden Zahlen von Frags entsprechend ihrer Basisgröße erzielt worden sind:
Klein: 7
Mittelgroß: 10
Groß oder Keine Basis: 15
Der Schwarm kann niemals mehr als eine Stufe pro Mission erhalten. Egal wie viel viele Frags erzielt worden sind, wenn der Alien-Spieler einen Sieg erzielt hat, indem er all seine Missionsziele erreicht hat, wird der Schwarm behandelt, als hätte er 15 Frags erzielt.
Beachte bitte, dass Facehuggers auf die normale Weise Frags sammeln, aber nicht in der Stufe aufsteigen können.
Beispiel: Ein Schwarm schafft es, bis zum Ende des Spiels 14 Frags anzusammeln. Alle Modelle mit kleiner oder mittelgroßer Basis erhalten eine Stufe, weil ihre Frag-Voraussetzungen erfüllt worden ist. Entsprechend teilt der Alien-Spieler die relevanten Aufwertungen zu und schreibt sie in seiner Einheitenliste auf. Die Modelle auf großer Basis oder ohne Basis erhalten keine Stufe, weil ihre

Frag-Voraussetzung nicht erfüllt worden ist. Beachte bitte auch, dass zwar die doppelte Zahl für Modelle auf kleiner Basis erzielt worden ist, diese aber dennoch nur eine Stufe aufsteigen. Die zusätzlichen Frags gehen verloren.

Predatoren

Die Yautja verwenden ihre überlegene Technologie, um Informationen in der Datenbank ihres Schiffes zu speichern. Wenn die Predatoren Frags sammeln, notiert sich der Marine-Spieler, welcher Trupp die Verluste erzielt hat und addiert die entsprechenden Frags zu diesem Trupp. Am Ende der Mission erhält jeder Trupp eine Stufe für jeweils 10 angesammelte Frags. Dann entfernt der Predator alle Frags, die er verwendet hat, um einen Trupp aufzuwerten, behält aber alle übrigen Frags des Trupps für die nächste Mission. Beachte dass Höllenhunde wenn es um Erfahrung geht niemals Frags ansammeln und keine Erfahrungsstufen aufsteigen können.

Beispiel: Eine Predator-Einheit schafft es, bis zum Ende des Spiels 13 Frags anzusammeln. Der Trupp hat 1 Stufenaufwertungen verdient, und der Predator-Spieler weist der Einheit die entsprechenden Aufwertungen zu, die in der seiner Einheitenliste aufschreibt. Die 3 zusätzlichen Frags kann er behalten und addiert sie zu allen Frags, die die Einheit im nächsten Spiel erzielt.
Aufwertungen für den Stufenaufstieg

Die Stufen bringen den Modellen die folgenden Vorteile:

Stufe 2: Ein Bonus von +1 auf entweder FK oder NK (wähle eines).

Stufe 3: Eine Wiederholung eines Würfels pro Spielrunde (verwende übrige Marker oder Münzen auf der Karte der Einheit, um diese Wurfwiederholungen anzugeben).

Stufe 4: Die Einheit kann nun versuchen, Wunden, die nicht durch mächtige Treffer erzielt worden sind, durch Heilung zu ignorieren, entsprechend der Basisgröße:

Klein: Heilung (4)

Mittelgroß: Heilung (5)

Groß oder Keine Basis: Heilung (6)

Modelle, die die Fähigkeit „Heilung“ bereits besitzen, erhöhen diese stattdessen um einen Punkt, es sei denn, die angegebene Zahl ist besser.

Zu Beginn der nächsten Mission, wird davon ausgegangen, dass gut informierte Verstärkungen eintreffen oder deine heroischen Modelle, die in früheren Spielen als Verluste entfernt wurden, nur verwundet waren und jetzt wieder kampfbereit sind!

10. ERWEITERTE REGELN

Die Erweiterten Regeln erklären dir, wie du deine eigene Streitmacht erstellen kannst, um dich den gefährlichen Gegnern auf der *USCSS Theseus* zu stellen. Das Erweiterte Spiel erlaubt es den Spielern, ihre Truppen für jede Mission sorgfältig zusammenzustellen. Du entscheidest, welche Modelle du verwenden willst und ob die Situation Spezialisten verlangt, wie den Sergeant oder einen zusätzlichen Helden, oder ob du einfach mehr reguläre Truppen verwenden willst. Eine Einheitenliste zu verwenden gibt es dem Spiel eine ganz eigene Atmosphäre; das Potential für Variationen ist enorm. Du kannst jedes Szenario mehrmals spielen, wobei du jedes Mal verschiedene Trupp- und Waffenkombinationen verwenden kannst. Wenn du mit einer Streitmacht bezwungen wirst, dann wähle beim nächsten Mal eine andere aus und versuche es noch einmal! Wenn ihr ein Erweitertes Spiel plant, solltet ihr auch auf ein Punkteniveau einigen. Jedes Modell hat einen Punktwert, der davon abhängt, wie effektiv das Modell wahrscheinlich im Spiel sein wird. Für die ersten paar Spiele raten wir zu einer kleinen Streitmacht mit bis zu 250 Punkten, aber es gibt kein festes Maximum. Wenn ihr aber ganze Züge von Marines oder voll ausgewachsene Schwärme von Xenomorphen verwende wollt, solltet ihr vielleicht das Wargame Adaptable Ruleset - W.A.R. - verwenden. (Siehe prodosgames.com). Wenn du deine Streitmacht mit dem Punktesystem selbst erstellst, sorgt das für eine stärker personalisierte Armee und somit mehr Spaß! Um das Gleichgewicht im Spiel zu gewährleisten verwendet *AvP: DJB* eine Organisationstabelle. Jede Fraktion hat ihre eigene Organisationstabelle in der Form von Trupp-Slots, was wir als nächstes im Detail beschreiben.

10.1 Einheitenliste

10.1.1. Streitmachtliste der Marines

Ein Marines-Spieler kann seine Streitmacht entsprechend der folgenden Beschränkungen zum Minimum und Maximum organisieren:

Modelltyp	Verfügbare Slots		Modelle pro Trupp	
	Minimum	Maximum	Minimum	Maximum
Kommando	1	2	1	1
Trupp	1	5	5	8
Unterstützung	0	3	1	3

Kommando-Optionen:

1. Dutch (71 Punkte) - Ein Marines-Spieler kann Dutch als Anführer auswählen. Dutch verbraucht einen K-Slot. Wenn deine Streitmacht außerdem Lynn umfasst, nehmen Dutch und Lynn zusammen einen K-Slot ein.

2. Lynn (55 Punkte) - Ein Marines-Spieler kann Lynn als Anführerin wählen. Lynn verbraucht einen K-Slot. Wenn deine Streitmacht außerdem Dutch umfasst, nehmen Dutch und Lynn zusammen einen K-Slot ein.

3. Maßgeschneiderter Held - Ein Marines-Spieler kann einen Offizier aus der folgenden Liste als Anführer seiner Streitmacht auswählen. Der Offizier verbraucht einen K-Slot. Der Offizier muss eine Nahkampf- und eine Fernkampfwaffe aus der Waffenliste für Marines-Offiziere auswählen.

Rang	Punkte
*Captain	48
*Major	60
*Colonel	71
*Wayland-Yutani-Kommando-Captain	52

Waffen für Marines-Offiziere		
Waffe	Typ	Punkte
Kampfmesser	Nahkampf	0
Gezacktes Kampfmesser	Nahkampf	2
*Kompositmachete	Nahkampf	5
Impulsschnelllader & Granatwerfer	Fernkampf	5
*MARSOC-Impulsschnellllader & Granatwerfer	Fernkampf	9
Schrotflinte	Fernkampf	14

Beachte, dass du jeweils maximal ein Modell und / oder eine Offiizierswaffe mit einem Stern (*) in deiner Streitmacht haben darfst.

Trupp-Optionen:

1. Colonial-Marines-Trupp (113 Punkte) - Der Trupp besteht aus 1 Colonial-Marine-Sanitäter mit Flammenwerfer, 1 Colonial Marine mit Smartgun, 1 Colonial Marine mit einem Impulsschnelllader und Granatwerfer sowie einem Bewegungssensor, und 2 Colonial Marines mit Impulsschnelllader und Granatwerfer. Du darfst auch bist zu 3 zusätzliche Colonial Marines mit Impulsschnelllader und Granatwerfer in den Trupp aufnehmen, die jeweils 19 Punkte kosten. Der Trupp verbraucht einen Trupp-Slot.

Jeder Colonial-Marine-Trupp kann auch einen Colonial-Marine-Sergeant mit Schrotflinte für 38 Punkte aufnehmen. Der Sergeant zählt in jeder spieltechnischen Hinsicht als Teil des Trupps und kann dafür sorgen, dass der Trupp aus 9 Modellen besteht (der Sergeant zählt nicht zur Obergrenze von 8 Modellen pro Trupp).

2. Wayland-Yutani-Kommando-Trupp (168 Punkte) - Der Trupp besteht aus 1 Wayland-Yutani-Sanitäter mit Flammenwerfer, 1 Wayland-Yutani-Kommandosoldaten mit Smartgun, 1 Wayland-Yutani-Kommandosoldaten mit einem Impulsschnelllader und Granatwerfer sowie einem Bewegungssensor, und 2 Wayland-Yutani-Kommandosoldaten mit Impulsschnelllader und Granatwerfer. Du darfst auch bist zu 3 zusätzliche Wayland-Yutani-Kommandosoldaten aufnehmen, ausgewählt aus der folgenden Liste:

• Wayland-Yutani-Kommandosoldaten mit Impulsschnelllader und Granatwerfer für jeweils 30 Punkte.

• Wayland-Yutani-Kommandosoldaten mit Smartgun, für jeweils 36 Punkte (maximal 2 zusätzlich).

Unterstützungsoptionen:
1. Laderoboter (67 Punkte) - Maximal ein Ladenroboter darf pro Unterstützungsslot ausgewählt werden.
2. Geschützturm (9 Punkte) - Ein Geschützturm-Trupp besteht aus einem Geschützturm. Du kannst bis zu zwei zusätzliche Geschütztürme auswählen, die jeweils 9 Punkte kosten. Du darfst pro Colonial-Marines-Trupp maximal einen Geschützturm-Trupp in deine Streitkraft aufnehmen.

10.1.2. Streitmachtliste der Aliens

Ein Alien-Spieler kann seine Streitmacht entsprechend der folgenden Beschränkungen organisieren:

Modelltype	Minimum Slots/Prozentsatz	Maximum Slots/Prozentsatz
Kommando	1 – N/A	2 – 50%
Trupp	50%	N/A
Unterstützung	0%	25%

Kommando-Optionen:
1. Alienkönigin (97 Pnkte) - Ein Alien-Spieler kann eine Königin als Anführerin seiner Streitmacht auswählen. Maximal 1 Alien-Königin darf in eine Alien-Streitmacht aufgenommen werden. Eine Alien-Königin nimmt zwei K-Slots ein.
2. Alien-Prätorianer (73 Punkte) - Wenn deine Streitmacht eine Alien-Königin enthält, darfst du einen Prätorianer auswählen, der sie unterstützt. Der Prätorianer nimmt eine Streitmacht-Organisationsslots ein, zählt aber ansonsten als K-Auswahl.
3. Alien-Predalien (70 Punkte) - Ein Alien-Spieler kann ein Predalien als Anführer seiner Streitmacht auswählen. Ein Predalien verbraucht einen K-Slot.
4. Weiterentwickelter Alien-Krieger (42 Punkte) - Ein Alien-Spieler kann einen Weiterentwickelten Alien-Krieger als Anführer seiner Streitmacht auswählen. Bis zu zwei Weiterentwickelte Krieger können für einen K-Slot ausgewählt werden.

Truppen-Optionen:
Ein Alien-Spieler darf eine beliebige Anzahl von Modellen aus der folgenden Liste auswählen, wobei er sich an spezielle Einschränkungen in jedem Eintrag halten muss.
1. Neugeborene Alien-Krieger (jeweils 10 Punkte) - Du musst mindestens 5 Neugeborene Alien-Krieger in deine Streitmacht aufnehmen.
2. Alien-Schleicher (jeweils 6 Punkte) - Du darfst maximal halb so viele Alien-Schleicher wie du Neugeborene Krieger und Krieger in deiner Streitmacht hast, aufgerundet.
3. Alien-Facehugger (jeweils 4 Punkte) - Du darfst maximal halb so viele Facehugger wie du Neugeborene Krieger und Krieger in deiner Streitmacht hast, aufgerundet.
4. Alien-Krieger (jeweils 24 Punkte) - keine Einschränkung.

Unterstützungsoptionen:
Du kannst Modelle aus dieser Liste auswählen, bis zur maximalen Anzahl von Unterstützungseinheiten:
1. **Alien-Königinnenwächter** (jeweils 57 Punkte).
2. **Alien-Zermalmer** (jeweils 88 Punkte).

10.1.3. Streitmachtliste der Predatoren

Ein Predator-Spieler kann seine Streitmacht entsprechend der folgenden Beschränkungen organisieren:

Typ	Minimum	Maximum
Ältester	1	2
Jagdrudel	2	6

Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, besteht ein Rudel aus einem Modell und nimmt einen Slot ein.

Ältesten-Optionen:
1. Ältester Predator-Krieger (63 Punkte)
2. Ältester Predator-Jäger (63 Punkte)*
3. Ältester Predator-Berserker (82 Punkte) - Ein Berserker-Ältester ist mit Wilden Zwillingsklingen bewaffnet und muss eine Plasma-Fernkampfwaffe aus der folgenden Liste auswählen. Ein Ältester Berserker nimmt zwei K-Slots ein.

Alle Ältesten dürfen maximal einmal ausgewählt werden. Bis zu ein Ältesten-Modell in deiner Streitkraft darf für 15 Punkte einen Selbstzerstörungsmechanismus erhalten. Außerdem muss jeder Älteste mit einer Nahkampfwaffe und einer Fernkampfwaffe oder einer Smart-Disc aus der folgenden Liste ausgerüstet werden.

Waffenliste für Predatoren-Älteste			
Name	Typ	Punkte	Einschränkungen
Handgelenkklinge	Nahkampf	2	Nur Krieger oder Jäger
Combistick	Nahkampf	6	Nur Krieger oder Jäger
Comistick-Reliquie	Nahkampf	9	Nur Krieger oder Jäger
Smartdisc	Dual Slot	15	Nur Krieger
Smartdisc-Reliquie	Dual Slot	17	Nur Krieger
Handgelenkpfeil	Fernkampf	1	Nur Krieger
Plasmawerfer	Fernkampf	11	Nur Jäger oder Berserker
Gatling-Plasmawerfer	Fernkampf	14	Nur Jäger oder Berserker
Plasmakanone	Fernkampf	15	Nur Jäger oder Berserker

Jagdrudel-Optionen:
1. Predator-Krieger - Der Krieger darf entweder mit einem Combi-Stick oder einem Handgelenkpfeil für 56 Punkte oder einer Smart-Disc für 63 Punkte ausgerüstet werden.
2. Predator-Jäger (61 Punkte)* - Der Jäger ist mit einer Handgelenkklinge und einem Plasmawerfer ausgerüstet.
3. Predator-Berserker (78 Punkte) - Der Berserker ist mit einer Wilden Zwillingsklinge und einem Gatling-Plasmawerfer ausgerüstet. Ein Berserker nimmt zwei Jagdrudel-Slots ein.
4. Predator-Anwärterrudel - Ein Anwärter-Jagdrudel besteht aus 1 Anwärter mit einer Handgelenkklinge und einem Handgelenkpfeil für 35 Punkte. Du darf bis zu jeweils eines der folgenden Modelle zum Jagdrudel hinzufügen:
a. Anwärter mit Handgelenkklinge und Handgelenkpfeil (35 Punkte).

b. Anwärter mit Combi-Stick und Handgelenkpfeil (38 Punkte).
Das Predator-Anwärterrudel nimmt einen Jagdrudel-Slot ein.

5. Höllenhund-Rudel** - Ein Höllenhund-Rudel besteht aus 1 bis 6 Höllenhunden, die jeweils 9 Punkte kosten. Das Höllenhund-Rudel nimmt einen Jagdrudel-Slot ein.

**Du darfst bis zu einen Jäger oder Jäger-Ältesten für jeden Krieger oder Krieger-Ältesten in deiner Streitmacht aufnehmen.*

***Maximal 1 Höllenhund-Jagdrudel darf für jeden Jäger oder Jäger-Ältesten in deiner Streitmacht verwendet werden.*

Außerdem darf ein Predator-Spieler bis zu einem Geräuschnachahmungsmarker für jeden Ältesten, Krieger, Berserker oder Anwärter in der Streitmacht aufnehmen (jeweils 2 Punkte). Geräuschnachahmungsmarker nehmen keine Jagdrudel-Slots ein.

10.2 ANGEPASSTE SIEGBEDINGUNGEN

Maßgeschneiderte Siegbedingungen festzulegen ist ein einfacher Prozess, der aus drei Schritten besteht und garantiert, dass keine zwei Missionen ganz gleich aussehen. Es gibt nur wenige Regeln, die genauer unten neben den einzelnen Siegbedingungen beschrieben sind.

Eigene Siegbedingung festlegen:

1. Wählt einen Missionsbodenplan aus.
2. Wählt eine Aufstellungsplatte für jede Fraktion (s.u.).
3. Jeder Spieler zieht eine Missionskarte aus dem Missionsstapel und verkündet die Mission für seine Fraktion. Jeder Spieler markiert seine Missionsziele mit Missionszielmarkern, wenn nötig.

1. Wählt einen Missionsbodenplan auf – Benutzt einen beliebigen Missionsbodenplan aus dem Regelbuch. Ihr könnt, wenn alle Spieler einverstanden sind, auch einen eigenen Bodenplan erstellen, indem ihr euch abwechselt (jeder Spieler wirft einen W20 und ihr wechselt euch in absteigender Reihenfolge ab) und Platten an verfügbare verzahnende Kanten anlegt. Beginnt immer mit einer Kreuzung, so dass die Spieler den Bodenplan in alle vier Richtungen aufbauen können. Damit der Bodenplan abgeschlossen ist, müssen alle verzahnenden Kanten mit einer erlaubten Platte abgeschlossen sein. Spieler einigen sich auf eine Gesamtzahl von Runden für die Plattenplatzierung, die nicht unter 5 oder der Anzahl der Platten liegen darf, um alle Modelle der Alien-Fraktion zu platzieren (was größer ist), und platziere Platten, bis die Obergrenze erreicht ist.
Dann einigen sich die Spieler auf eine Gesamtzahl von Luftschachtplatten, die platziert werden, und wechseln sich ebenfalls von der Platzierung von Luftschachtplatten ab, die alle Platten außer den Startbereichen von Marines und Predatoren verbinden können. Die Anzahl von Luftschachtplatten kann nicht niedriger sein als 2. Dann einigen sich die Spieler auf eine Gesamtzahl von Zusätzlichen Schleusen, die platziert werden, und wechseln sich ebenfalls von der Platzierung von Schleusen auf allen Platten außer den Startbereichen von Marines und Predatoren ab. Die Anzahl von zusätzlichen Schleusen kann nicht niedriger sein als 2.

2. Wähle einen Aufstellungsbereich - Jede Fraktion hat ihre eigenen Aufstellungsregeln, wie unten beschrieben:

2.1. Marines-Streitmacht – Bevor du Platten aufstellst, wählt der Marines-Spieler eine Raumplatte zu zusätzliche Platten basierend auf der folgenden Liste als seinen Startbereich:

Bis zu 12 Kapazitätspunkte: 1 Raum - keine zusätzlichen Platten.
Bis zu 20 Kapazitätspunkte: 1 Raum - eine gerade Platte.
Bis zu 32 Kapazitätspunkte: 2 Räume - eine T-Kreuzung.
Bis zu 44 Kapazitätspunkte: 3 Räume - eine Kreuzung.

Der Marines-Spieler verbindet die Räume zu zusätzlichen Platten und addiert eine Schleuse an der Seite der zusätzlichen Platte, die nicht mit dem Raum verbunden ist. Zu jedem Zeitpunkt während der Plattenplatzierung kann er anstatt eine Platte zu platzieren die Platten, die er als seinen Startbereich bestimmt hat, mit einer bereits platzierten Platte verbinden, solange es passt. In den seltenen Fällen in denen der Startbereich an keiner Position des Bodenplans passt, muss der Marines-Spieler eine zusätzliche Normale Gerade Platte platzieren, damit es passt.

2.2. Alien-Streitmacht – Bevor Platten aufgeteilt werden nimmt der Alien-Spieler eine Anzahl von infizierten Platten (außer Sackgassen-Platten) gleich der Zahl von Plattenplatzierungsrunden, die in Schritt 1 bestimmt worden sind. Der Alien-Spieler darf nur Infizierte Platten aus seiner Reserve aufstellen.

2.3. Predator-Streitmacht - Bevor Platten aufgestellt werden, nimmt der Predator-Spieler nimmt der Predator-Spieler eine Anzahl von Predatorkapsel- oder Predatorschiff-Platten mit Gesamt-Kapazitätspunkten gleich der Zahl der Kapazitätspunkte seiner anfänglichen Streitmacht (inklusive Geräuschnachahmungsmarker) und verbindet sie. Wenn du nicht ausreichend Predatorkapsel- oder Predatorschiff-Platten besitzt darf der Spieler stattdessen normale Gerade Platten verwenden. Zu jedem Zeitpunkt während der Plattenplatzierung kann er anstatt eine Platte zu platzieren die Platten, die er als seinen Startbereich bestimmt hat, mit einer bereits platzierten Platte verbinden, solange es passt. Wenn der Spieler in der letzten Platzierungsrunde seinen Startbereich noch nicht platziert hat, ist er verpflichtet, seinen Startbereich anstelle einer Platte zu platzieren. In den seltenen Fällen in denen der Startbereich an keiner Position des Bodenplans passt, muss der Predator-Spieler eine zusätzliche Normale Gerade Platte platzieren, damit es passt.

3. Ziehe eine Missionskarte aus dem Missionsstapel – Lies dir durch, welche Siegbedingungen du laut deiner Mission erfüllen musst. Folge der genauen Beschreibung der Siegbedingungen unten und kennzeichne entsprechende Platten mit Missionszielmarkern deiner Fraktion, wenn es erforderlich ist.

Alle Missionsspezialregeln sind detailliert auf Seite 51 erklärt (9.11, Missionsspezialregeln).

Zur Startposition zurückbringen – Dieser Missionszielmarker muss geborgen und zur Aufstellungsplatte der Fraktion zurückgebracht werden (dabei werden die Regeln zum Marker tragen im Missionsspezialregel-Abschnitt dieses Buchs verwendet (9.11)). Siehe Aufstellung, oben.

Überbringen – Ein oder mehrere verbündete Modelle des Trupp-Typs haben den Missionszielmarker zu Beginn des Spiels in Besitz und müssen ihn zu einer bestimmten Zielplatte bringen. Nur Modelle des Trupptyps dürfen diesen Marker tragen. Sobald das Modell die Zielplatte betritt, während es in Besitz des Missionszielmarkers ist, gilt das Missionsziel als erfüllt, und der Marker wird automatisch auf der Platte platziert, ohne dass eine Aktion notwendig wäre. Er kann nicht wieder aufgehoben werden. Wenn alle Missionszielmarker auf den Zielplatten platziert worden sind, gilt die Siegbedingung als erfüllt.

Schaden – Um diese Mission zu erfüllen müssen zwei Missionszielmarker auf einer Zielplatte platziert werden (folge den Regeln zum Räume beschädigen im Missionsspezialregel-Abschnitt des Regelwerks (9.11)).

Evakuieren – Wenn mindestens 50% (aufgerundet) der Modelle der ursprünglichen Streitmacht des Spielers die Zielplatte erreichen und diese nicht von gegnerischen Modellen besetzt ist, dann gilt diese Siegbedingung als erfüllt. Wenn du die Erweiterten Regeln und zusätzliche Modelle verwendest, dann kannst du diese Siegbedingung auch erfüllen, wenn die Zielplatte voll von Modellen deiner eigenen Streitkraft besetzt ist. Für den Fall dass du die Zielplatte voll besetzt fällt die Anforderung von 50% weg.

Sammle X Frags – Wenn die Modelle der Fraktion, die die Siegbedingung gezogen hat, die Gesamtzahl von X Frags gesammelt haben, gilt die Siegbedingung als erfüllt. Siehe mehr zu Frags im Abschnitt Missionsspezialregeln (9.11.).

Sammle X Trophäen – Wenn die Modelle der Fraktion, die die Siegbedingung gezogen hat, die Gesamtzahl von X Trophäen gesammelt haben, gilt die Siegbedingung als erfüllt. Siehe mehr zum Sammeln von Trophäen im Abschnitt zu Missionsspezialregeln (9.11.).

Interagieren - Ein Modell muss eine Interagieren-Aktion verwenden, solange es sich in der Zielplatte aufhält. Vergiss nicht, dass die Interagieren-Aktion auf umkämpften Platten nicht durchgeführt werden kann.

Zielraum – Wähle eine Raumplatte aus. Ein zufällig ausgewählter Gegner wählt eine Raumplatte aus. Dieser Raum wird jetzt das Ziel der Mission. Die Zielräume müssen mindestens fünf Platten von der Aufstellungszone der Fraktion entfernt sein, die die Missionskarte ausgewählt hat.

Zielräume – Wähle zwei Raumplatten aus. Ein zufällig ausgewählter Gegner wählt eine Raumplatte aus. Dieser Raum wird jetzt eines der Ziele der Mission. Ein zweiter Zielraum wird vom Spieler ausgewählt, der die Missionskarte mit diesem Missionsziel gezogen hat. Die Zielräume müssen mindestens fünf Platten von der Aufstellungszone der Fraktion entfernt sein, die die Missionskarte ausgewählt hat.

Zielkorridor – Wähle eine Korridorplatte aus. Ein zufällig ausgewählter Gegner wählt eine Korridorplatte aus. Diese Platte wird jetzt das Ziel der Mission. Die Zielkorridor-Platten müssen mindestens fünf Platten von der Aufstellungszone der Fraktion entfernt sein, die die Missionskarte ausgewählt hat.

Zielkorridore – Wähle zwei Korridorplatten aus. Ein zufällig ausgewählter Gegner wählt eine Korridorplatte aus. Dieser Raum wird jetzt eines der Ziele der Mission. Eine zweite Korridorplatte wird vom Spieler ausgewählt, der die Missionskarte mit diesem Missionsziel gezogen hat. Die Zielkorridorplatten müssen mindestens fünf Platten von der Aufstellungszone der Fraktion entfernt sein, die die Missionskarte mit diesem Missionsziel ausgewählt hat.

Platte(n) entfernen – Entferne eine oder mehrere Luftschachtplatten mit der Spezialfähigkeit Verschweißen! aus dem Spiel. Bei dieser Siegbedingung können nur Luftschachtplatten als Zielplatten bestimmt werden.

Designanmerkung: Wenn beide Spieler an einem längeren, strategischeren Spiel interessiert sind, besonders wenn ihr mit zusätzlichen Modellen spielt, kann es eine gute Idee sein, zwei Missionskarten pro Spieler zu ziehen. Das erhöht die Komplexität des Spiels und verwandelt es in ein riesiges geistiges Schachspiel!

10.3 ÜBERLEBENSARENA-MODUS

Eine Fraktion zu übernehmen und sie durch die Ereignisse zu leiten, die sich auf der *USCSS Theseus* entfalten, ist nicht die einzige Möglichkeit, *AvP: DJB* zu spielen und zu genießen. Zusätzlich zu spielfertigen Kampagnenmissionen, die zu einer Geschichte verschmelzen, die aus dem Blickwinkel der einzelnen Fraktionen gespielt werden kann, und den zufälligen Missionen, die die Spieler selbst entwerfen, bietet das Spiel noch eine Variante: die Überlebensarena, die sogar für die besten Anführer eine echte Herausforderung darstellt.
Die Überlebensarena kann als eine einzelne Überlebensarena-Mission oder als komplexere Progressive Überlebensarena gespielt werden, und zwar von einem oder mehreren Spielern. Im Falle von nur einem Spieler werden die gegnerischen Streitkräfte von einfachen Regeln abgebildet, die das instinktive Verhalten der Gegner abbilden und die wir Hordeninstinkt nennen. Im Falle von mehreren Spielern können die Spieler auswählen, wer die Horde übernehmen möchte (wenn sie von einem Spieler übernommen werden soll) und wer die Überlebenden am Leben halten möchte. Das Spiel ist für jede mögliche Spielverteilung geeignet, aber es ist erforderlich, dass einer oder mehrere Spieler die Überlebenden kontrollieren.

Die Überlebensarena funktioniert am besten mit den Erweiterten Regeln, so dass die Spieler ihre Streitkräfte anpassen können, so dass die Spiele fast unendliche Varianten erlauben. Mit nach dem Punktwert ausbalancierten Streitkräften kannst du viele epische, filmartige Begegnungen nachspielen, so dass jede Seite eines Konflikts siegreich sein kann. Haben einige wenige Marines, die von einem Laderoboter unterstützt werden, überhaupt eine Chance gegen eine Alienkönigin und ihre Brut? Können drei Predatoren einen gewaltigen Alien-Zermalmer bezwingen? Können zwei Alien-Königinnenwächter die Eierkammer vor den anrückenden Xeno-Aufgreiftrupps von Weyland-Yutani beschützen? Es ist Zeit all das herauszufinden!

10.3.1 Überlebensarena

Überlebensarena – Ein Team von Überlebenden versucht, mehrere Spielzüge am Leben zu bleiben. Dabei müssen sie den Angriffen einer Horde von Aliens überstehen, während sie Erfahrung sammeln und ihre Ausrüstung, Karten und tote Modelle zwischen den Spielrunden auffrischen. Die Horde in diesem Spiel wird von Runde zu Runde stärker, abhängig davon, wie die Schlacht läuft. Dieses Spiel erlaubt es, dass große Helden entstehen und Stufen und Fähigkeiten sammeln, während ihre Gegner zu Staub zerfallen. Wenn du die Überlebensarena spielst, solltest du dir die STU und Frags notieren, die jede Einheit im Spiel sammelt. Veteranen sind selbst für die härteste Horde schwer zu bezwingen!

Designanmerkung: Die Überlebensarena ist für tapfere Marines entwickelt worden, die die Rolle der Überlebenden übernehmen, während die Aliens als die Horde dienen. Du kannst aber jede Kombination aus Streitkräften ausprobieren, darunter auch Clanskriege zwischen mächtigen Predatoren, Dominanzkämpfe zwischen zwei Schwärmen der monströsen Aliens oder jede Kombination, die dir einfällt.

10.3.2 Aufbau eines Überlebensarena-Spiels:

1. Wähle aus, welche Streitkraft an der Mission teilnehmen wird. Nur zwei Streitkräfte dürfen an der Überlebensarena-Mission teilnehmen.
2. Entscheidet, welcher Spieler die Streitmacht übernimmt. Nur die Überlebenden müssen von einem Spieler übernommen werden. Die Horde kann von einem Spieler oder den Regeln zum allgemeinen Verhalten gesteuert werden, die wir als Hordeninstinkt bezeichnen.

   Designanmerkung: Alles macht mit Freunden noch viel mehr Spaß! Schnappe dir ein paar Freunde und schaut, wer der wahre Überlebenskünstler und der ultimative Hordenmeister ist.

3. Wählt aus, auf welchem Bodenplan gespielt wird.
4. Sobald der Bodenplan aufgestellt worden ist, einigen sich die Spieler auf die Punktzahl für ihre Streitmächte und erschaffen ihre Einheitenlisten nach der Organisationstabelle aus den Erweiterten Regeln im Abschnitt 10 des Regelwerks.
5. Die Spieler platzieren ihre Modelle auf den entsprechenden Aufstellungsplatten. Überlebende beginnen in der zentralen Platte. Die Horde kann bis zur Kapazitätsobergrenze ihre Modelle überall auf allen infizierten Platten aufstellen.
6. Die Spieler würfeln die Initiative aus und wechseln sich ab, wie es im Abschnitt Das Spiel (3.0 in diesem Buch) beschrieben ist. Siehe Seite 18.
7. Die Runde endet, wenn alle Modelle einer Fraktion besiegt sind. Die Spieler können eine weitere Runde spielen, wobei sie die gesammelte STU und die Frags der vorherigen Runde behalten.

10.3.3 Bodenpläne für den Überlebensarena-Modus

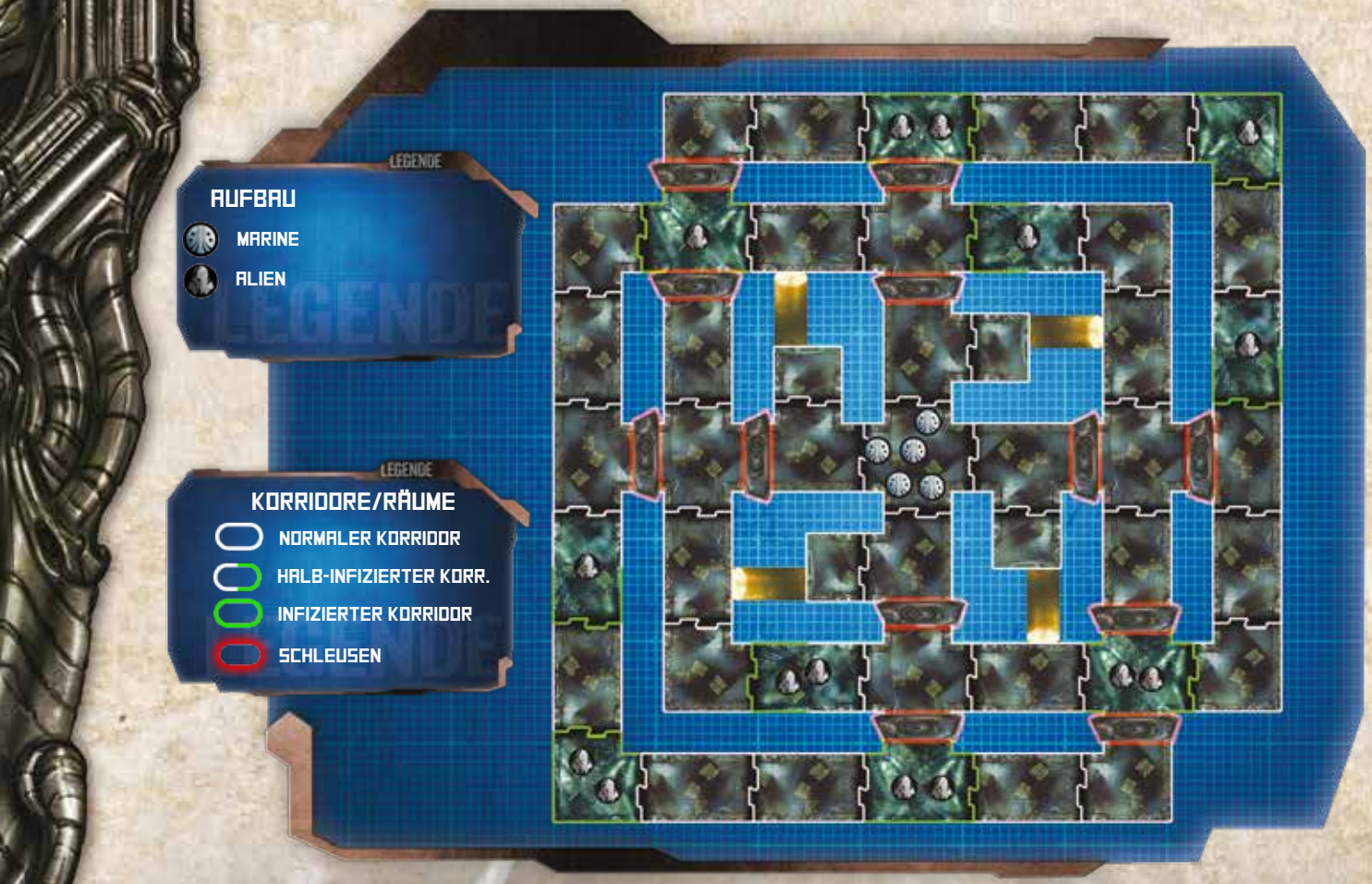
Die Überlebensarena kann auf vielen verschiedenen Bodenplänen gespielt werden, von Überlebensarena-Bodenplänen und Kampagnenbodenplänen bis hin zu maßgeschneiderten Bodenplänen, die die Spieler selbst entworfen haben.

Designanmerkung: Bedenke, dass die engen Decks der USCSS Theseus vielleicht nicht der beste Ort sind, um gegen die ausschwärmenden Horden von Gegnern zu kämpfen, aber den Spielern verschiedene taktische Vorteile bieten können. Verwende den Aufbau zu deinem Vorteil!

Beispiel einer Überlebensarena - Kleine Karte
Spieler kontrolliert Marine, die Xenomorphen benutzen die Hordeninstinkt-Regeln.

Beispiel einer Überlebensarena – Mittelgroße Karte
Spieler kontrolliert Marine, die Xenomorphen benutzen die Hordeninstinkt-Regeln.

Beispiel einer Überlebensarena - Große Karte
Spieler kontrolliert Marine, die Xenomorphen benutzen die Hordeninstinkt-Regeln.



10.3.4 Hordeninstinkt

Hordeninstinkt besteht aus einigen einfachen Regeln, die die Aktionen der Horde automatisch ablaufen lassen, so dass sogar ein einzelner Spieler die Herausforderung des Überlebensmodus genießen kann. Folge der Liste und überprüfe, ob die Bedingungen für die einzelnen Aktionen (Aktivierung, Bewegung, Interagieren) erfüllt sind. Sollte das der Fall sein, folge der Beschreibung, egal ob das Modell angreift, sich in eine bestimmte Richtung bewegt oder Aktionen ausführt, zum Beispiel um mit einer Platte zu interagieren; wenn nicht, gehe weiter in der Liste, bis alle Modelle bedacht worden sind und eine angemessene Aktion durchgeführt haben.

A. Hordenaktivierung – Dieser Abschnitt beschreibt die Reihenfolge, in der die Hordenmodelle aktiviert werden sollten. Hordenmodelle werden in der folgenden Reihenfolge aktiviert:

1. Modelle im Nahkampf, beginnend mit dem Modell mit der höchsten FR.
2. Modelle neben umkämpften Platten, beginnend mit dem Modell mit der höchsten FR.
3. Modelle, die sich in einer Bewegung zu einer umkämpften Platte begeben können (gehen oder rennen), beginnend mit den Modellen, die den Überlebenden am nächsten sind.
4. Modelle, die einen Fernkampfangriff gegen die Überlebenden durchführen können.
5. Modelle, die am weitesten von den Überlebenden entfernt sind.

B. Hordenbewegung – Dieser Abschnitt beschreibt, wie Hordenmodelle entscheiden, wann und wohin sie sich bewegen.
Hordenbewegung wird von den folgenden Regeln beschrieben.

1. Modelle bewegen sich auf das nächste Überlebenden-Modell zu. Am nächsten bedeutet, dass die geringste Zahl von Platten sie trennt. Wenn zwei gleich weit entfernte Platten von Überlebenden-Modellen entfernt sind, bewegen sich Hordenmodelle auf die Platte zu, in der mehr Kapazitätspunkte von Überlebenden eingenommen werden. Wenn zwei gleich weit entfernte Platten von gleich vielen Überlebenden besetzt sind, dann muss der Weg der Horde mit einem W20 zufällig bestimmt werden.
2. Wenn das Modell aktiviert wird und eine Schleuse den nächsten Weg zu Überlebenden blockiert, dann verwendet das Modell eine Aktion und versucht die Tür aufzuzwängen (A) anstatt eine Rennen- oder Bewegungsaktion durchzuführen.

C. **Hordenangriffe** – Dieser Abschnitt beschreibt, welche Art von Aktionen die Horde verwenden wird und wann sie die Überlebenden in den Nahkampf verwickeln und bekämpfen kann. Hordenangriffe werden von den folgenden Regeln beschrieben.

1. Modelle, die mit Überlebenden im Nahkampf sind, greifen in jeder Aktivierung an, in der es möglich ist.
2. Modelle mit Fernkampfmöglichkeit greifen einmal während der Aktivierung an, wenn sie Sichtlinie haben und keine negativen FK-Modifikatoren erleiden. Wenn sie keine Gelegenheit haben, einen Fernkampfangriff ohne negative Modifikatoren zu machen, dann nähern sich Modelle weiter an, um den Gegner in den Nahkampf zu verwickeln. Wenn ein Hordenmodell einen Fernkampfangriff durchführt, dann bleibt es auf dem Fleck und greift weiterhin in jeder Aktivierung an, solange es gültige Ziele in Reichweite hat.

Wenn du diese einfachen Regeln verwendest, dann sollte das ein spaßiges Spiel garantieren, in dem die Horde unnachgiebig die Überlebenden jagt. Nichts übertrifft ein geistiges Duell, das nur ein lebender Gegner bieten kann, also schnappe dir ein oder zwei Freunde und stellt euch zusammen den Herausforderungen der kalten, dunklen Tiefen der USCSS Theseus!

Designanmerkung: Wenn du in einem Fall nicht entscheiden kannst, was ein Mitglied der Horde tun soll, dann wirf eine Münze - lass den Zufall entscheiden!

REGELREFERENZBLATT

Umwandlung von *Ping!-Markern*:

Marines: Jedes Modell, das der kontrollierende Spieler auswählt.
Aliens: Modelle, die auf dem getarnten Ping!- Marker abgebildet sind, wenn sie auf einer Infizierten/Halbinfizierten Platte stehen.
Predatoren: Geräuschnachahmung: Aufgedeckte Stimmnachahmung-Marker werden aus dem Spiel entfernt. Geräuschnachahmungsmarker können einen gegnerischen Ping!-Marker nicht aufdecken.

Plattenbonus:

Marines in Normalen oder Halbinfizierten Korridoren:
-2 NK und -2 FK, wenn sie angegriffen werden.
Aliens in Infizierten oder Halbinfizierten Korridoren: -4 auf FK, wenn sie angegriffen werden.
Predatoren: kein Bonus

Kapazitätspunkte:

GRÖßE BASIS/ PING!-MARKER	KAPAZITÄTSPUNKTE-WERT
Klein (30mm)	1
Mittelgroß (40 mm)	2
Groß (50 mm)	3
Modell ohne Basis	6
Säureschadensmarker	1

Maximale Anzahl von Kapazitätspunkten einer Platte.
Sackgasse: 4
Räume: 12
Andere Platten: 8

Aktionen

• Jedes Modell hat 2 Aktionspunkte.
• Keine Aktion kann zweimal pro Aktivierung durchgeführt werden.
Einfache Aktion (jeweils 1 AP)
• Bewegung Das Modell kann eine Anzahl von Platten gleich ihrem Bewegungswert zurücklegen.
• Zielen (Nur Marines) +4 auf FK für den ersten FR.
• Tarnung (nur Aliens auf infizierten Platten) Ping!- Marker wird nicht aufgedeckt; -10 auf FK, um sie zu treffen.
• Schießen Das Modell macht FK-Tests gleich der FR der Waffe.
• Nahkampf Das Modell macht NK-Tests gleich der FR der Waffe.
• Passen Die Aktivierung des Modells ist vorbei.
• Brennendes Inferno (Marines mit Flammenwerfer) Schießen-Aktion, Reichweite 2, trifft 1 Platte, automatischer Treffer mit ST und PAW gleich der Waffe.
• Interagieren Interagieren mit Missionszielen, kann in umkämpften Platten nicht verwendet werden.

Erweiterte Aktionen (jeweils 2 AP)

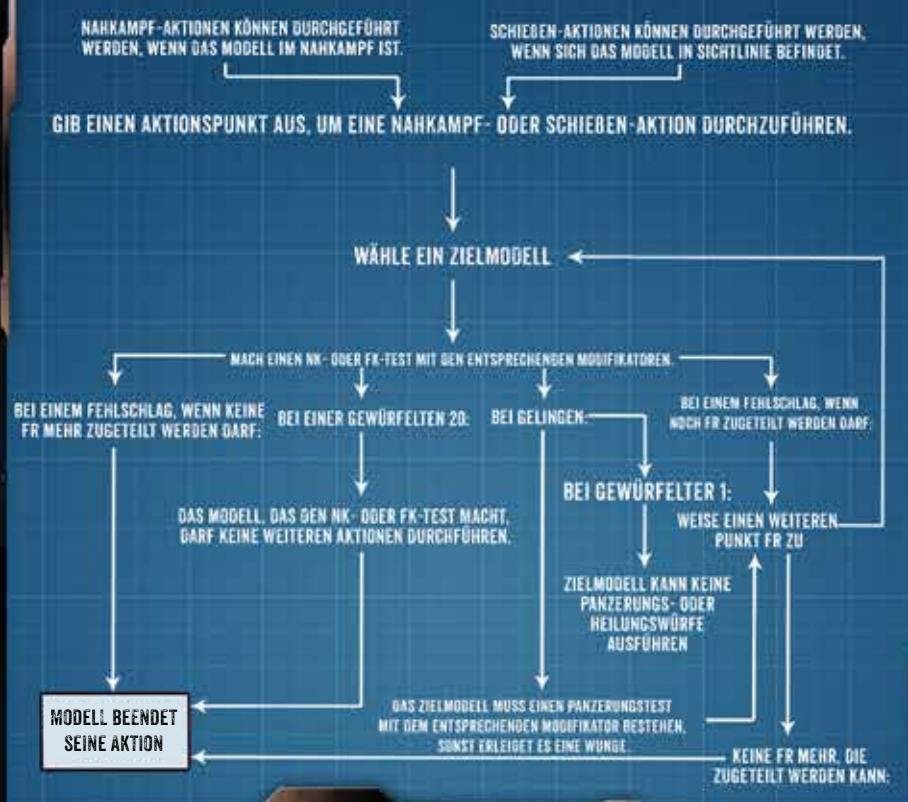
• Rennen Das Modell kann eine Anzahl von Platten gleich ihrem Bewegungswert +1 zurücklegen.
• Taktische Bewegung (nur Marines) Platziere das Modell mit einem Wachposten-Marker in einer angrenzenden Platte. Hat Priorität gegenüber der Wachposten-Aktion.
• Zuschweißen! (Nur Marines) – Entferne eine Luftschachtplatte aus dem Spiel. Bis zu viermal möglich. Modelle, die sich auf der Luftschachtplatte aufhalten, werden entfernt.
• Schnellfeuer (nur Marines) Die Fernkampfwaffe des Modells erhält FR +1. Alle Fernkampfangriffe werden mit -4 FK abgelegt.
• Granatwerfer (nur Marines mit M41A) – Ein Fernkampfangriff, verursacht 2 Wunden anstelle von einer.
• Schleichendes Vorrücken (nur Aliens) - Verwandelt ein Modell in einen Ping!- Marker, der den Status Tarnung erhält. Außerdem wird der Marker 1 Platte bewegt (nur wenn das Modell an eine Infizierte Platte angrenzt).
• Zusammenflicken (nur Predatoren) – Wirf einen W20. Bei einer 1-10 erhält das Modell eine verlorene Wunde zurück. Nur eine Wunde pro Spiel kann geheilt werden. Kann nicht in umkämpfen Platten verwendet werden.
• Wachposten-Aktion Spare einen Aktionspunkt auf. Der Aktionspunkt kann zwischen den Aktionen von Modellen oder vor Ende des Spielzugs verwendet werden.

Panzerung

• Ein Modell erleidet einen Treffer für jeden erfolgreichen Fernkampf- oder Nahkampfangriff, das gegen es durchgeführt wird. Für jeden Treffer muss das Modell einen Panzerungstest bestehen, sonst sinken seine Wunden um 1.
• Wenn ein Modell 0 Wunden übrig hat, wird es aus dem Spiel entfernt.
• Der Panzerungstest wird wie folgt durch die ST des Angreifers modifiziert, bis zu einem Minimum gleich der Undurchdringlichen Panzerung (wenn vorhanden):

ST DES ANGREIFERS	PANZERUNGS-MODIFIKATOR
Weniger als 10	Panzerbonus = 10 - ST
10	Kein Modifikator
Mehr als 10	Panzerbonus = ST - 10

SCHIESSEN- UND NAHKAMPF-AKTIONEN



ZUGABLAUF