



2. EDITION



Regeln: Jarosław Ewertowski & Grzegorz Oleksy

Illustrationen: Darek Zabrocki & Mariusz Siergiejew & Michał Pawlaczyk

Modelldesign: Prodos Games Studio

Grafikdesign & Layout: Antonina Leszczyszyn & Michał Pawlaczyk

Regeln Version 2.0: Konstantinos Lekkas (Lead), Jack Perry,
Stanislav Adamek, Maxime Bouchard & Peer Lagerpusch

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

Prodos Games dankt den folgenden Personen:

Kraig Koranda, Roland Berberich, Rob Alderman, Marshall Jones, Craig Thompson,
Matthew Edgeworth, Mark Rapson, Anastasios Lianos & Takis Valeontis.

Deutsche Übersetzung: Ulisses Spiele GmbH, Waldems (2017)

Redaktion: Mirko Bader, Lektorat: Peer Lagerpusch, Sascha Buttgereit, Pierre Dierks,
Jörg Klöckner, Layout: Nadine Hoffmann

V 2.0



AVP: Alien vs. Predator TM & © 2017 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

Produced by Prodos Games Limited.

© Prodos Games Ltd. 2017

Einführung.....	3
Inhalt des Spielsets.....	4
Definition der Miniaturen.....	6
Regelintroduction.....	6
Verborgen im Dunkel - <i>Ping!</i> -Marker.....	6
Allgemeine Konzepte des Spiels.....	7
Spielwerte für Einheiten.....	8
Waffenwerte.....	9
Karten.....	9
Spielbrett.....	11
Das Spiel.....	18
Spielbeginn.....	18
Sichtlinie (SL).....	19
Regeln zum Besetzen von Kacheln.....	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 Kampfkaktionen.....	28
Durch Verdrängung in den Nahkampf verwickeln.....	31
Fähigkeiten.....	35
Fähigkeitenliste für Marines.....	35
Fähigkeitenliste für Aliens.....	35
Fähigkeitenliste für Predatoren.....	36
Referenz.....	37
Wertezeilen für Marines.....	37
Wertezeilen für Aliens.....	39
Wertezeilen für Predatoren.....	40
Kampagnenmissionen.....	42
Missionssonderregeln.....	53
Erfahrungsstufen.....	54
Erweiterte Regeln.....	56
Streitmachtlisten.....	56
Angepasste Siegbedingungen.....	58
Das letzte Gefecht.....	59

1. EINFÜHRUNG

Alien vs. Predator: Die Jagd beginnt ist ein dynamisches, taktisches Brettspiel für einen oder mehrere Spieler, das es dir erlaubt, die Kontrolle über 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 albraumhafter 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 verwenden, nachdem sie gesichtet wurden. 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 das sogenannte „Das letzte Gefecht“. Dabei muss sich eine Gruppe von Überlebenden einem Schwarm von Aliens stellen. Diese Spielvariante kann als Einzelmission oder als mehrere Partien umfassende Minikampagne gespielt werden, in der sowohl der Schwarm 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 der deiner Freunde 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:



5 Marines



3 Predatoren



10 Neugeborene Aliens



5 Alien-Schleicher

Karten:



2 Einheitenkarten für Aliens



5 Einheitenkarten für Colonial Marines



3 Einheitenkarten für Predatoren



20 Umgebungskarten



20 Missionskarten



60 Strategiekarten (20 für jede Fraktion)



14 Gerade Korridore



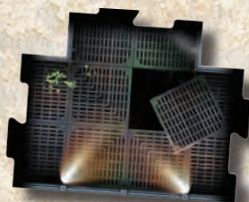
12 Sackgassen



8 L-förmige Korridore



12 Kreuzungen



8 T-förmige Korridore



12 Lüftungsschächte



5 Räume (Rettungskapsel/
Labor, Waffenkammer, Brücke,
Kälteschlafkammer, Maschinenraum und
Predator kapsel)



12 Schleusen



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



3 20-seitige Würfel

1.2 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 beschreiben, die einen zusammenhängenden Verbund darstellen, der in den Korridoren der *USCSS Theeus* 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 aufgestellt wird, wird es von einem *Ping!*-Marker dargestellt. Derzeit kann ein Modell zu einer der drei folgenden Klassen gehören:

- **Trupp** – Dies 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 besondere Aufgaben besser als die normalen Trupps.
- **Kommandoeinheiten** – Das sind die heroischen Anführer / mächtigen Gebieter / erfahrenen Veteranen der Streitmacht eines Spielers. Sie sind die zähesten und fähigsten Krieger, die jede Fraktion zur Verfügung hat.

Basen

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

- Kleine Basen haben einen Durchmesser von 30 Millimetern.
- Mittlere Basen haben einen Durchmesser von 40 Millimetern und werden für Marines-Laderoboter, Predatoren-Krieger, Alien-Königinnenwächter und verschiedene andere Modelle verwendet.

Manche Modelle besitzen Panorama-Basen unterschiedlicher Größen (zwischen 31 Millimeter und 49 Millimeter). Sie werden nach den Regeln wie ein Modell auf einer mittelgroßen Basis behandelt, sofern nicht anderweitig angegeben.

- Große Basen haben einen Durchmesser von 50 Millimetern oder mehr 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, sofern nicht anderweitig angegeben.

2. REGELEINFÜHRUNG

AvP: DJB verwendet zwei unterschiedliche Regelsätze, die zusammen mit den mitgelieferten Modellen und Kacheln 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 erhöht.

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 jedoch mit Ausrüstung oder natürlichen Fähigkeiten ausgestattet, mit denen sie Lebensformen aufspüren kann. 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 geworfen werden. Das Ergebnis des zweiten Wurfs zählt ebenfalls nur dann, wenn der Würfel 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 erneut geworfen 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 eine natürliche 1 zeigt.

Patzer – Wenn du eine natürliche 20 würfelst, ist dein Wurf automatisch gescheitert. Ein Modell, das eine natürliche 20 bei einem Fähigkeitstest erzielt, darf in dieser Runde keine weiteren Aktionspunkte ausgeben. Außerdem darf ein Spieler die Aufwertungen für den Stufenaufstieg seines Modells nicht verwenden, um eine natürliche 20 zu wiederholen.

Ein Beispiel: Ein Colonial Marine verwendet seinen ersten Aktionspunkt, um eine Fernkampffaktion durchzuführen. Die Fernkampfwaffe des Marines hat eine Angriffsrate (AR) von 2. Der Spieler weist die gesamte Angriffsrate einem gegnerischen Modell zu. Danach wirft der Spieler 2 W20. 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 / Nicht aktiviert – Ein Modell, 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 dieser Spielrunde keine Aktionen mehr durchführen. Solche Modelle gelten als aktiviert. In den Regeln und auf Karten werden Modelle, die aktiviert worden sind, auch 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 dies, 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 seine Aktivierung mit zwei Aktionspunkten. Einfache Aktionen kosten jeweils einen Aktionspunkt, während Erweiterte Aktionen zwei kosten. Siehe Seite 33

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: Strategie-Ablagestapel.

Stapel – Alle Karten eines bestimmten Typs.

STU – Die Abkürzung für Stufe.

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

Verdrängt – Ein Modell wird verdrängt, wenn zwei oder mehr Modelle ihre Position tauschen, wobei die Umkämpfte Kachel weiterhin voll besetzt bleibt. Mehr Informationen zum Verdrängen findest du im Abschnitt 6.6 der Spielanleitung. 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 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 abgezogen 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.

Umkämpft Kachel – Jede Spielkachel gilt dann als umkämpft, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt wird:

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

Vollständig besetzte Kachel – Eine Kachel, 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. Diese Werte 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 nicht überwürfeln darfst:

BW



Bewegung: Bestimmt die Bewegungsgeschwindigkeit eines Modells. Die Zahl gibt an, wie viele Kacheln 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 beschreibt, 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 nicht überwürfeln darfst, 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 Laufe von Generationen erreicht werden. Du benutzt Fernkampf als Testwert, den du mit dem W20 nicht überwürfeln darfst, 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 nicht überwürfeln darfst, 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 nicht überwürfeln darfst, 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 abzuwehren. 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. Du benutzt den Panzerungswert als Testwert, den du mit dem W20 nicht überwürfeln darfst, um einen Treffer zu ignorieren. Gelegentlich umfasst ein Panzerungswert einen zweiten Wert in Klammern, zum Beispiel PNZ: 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 alle seine Aktionspunkte ausgegeben hat, gilt es für den Rest der Spielrunde als deaktiviert.



Beispiel für eine Einheitenkarte der Colonial Marines

Fernkampfwaffen-Symbole

Nahkampfwaffen-Symbole



2.4. WAFENWERTE

M56 SMARTGUN		
ST	AR	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.

AR - Angriffsrate. 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 zum Zeitpunkt des Drucks dieser Spielanleitung 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 Modell 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 Sonderregeln des Modells. Einheitenkarten erlauben dir schnellen und leichten Zugriff auf die Spielwerte eines Modells, ohne dass du etwas aufschreiben oder in der Spielanleitung 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 Thesus* eintreten können. Umgebungskarten beeinflussen das Schiff und alle an Bord, wenn es nicht anderweitig angegeben ist. Zu Beginn jeder Runde zieht der Spieler, der die Initiative hat, eine Umgebungskarte vom Umgebungsstapel 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 von seinem Strategiestapel. Jeder Spieler darf die fünf Karten, die er zuerst gezogen hat, vor Beginn der ersten Runde 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 einer Runde kannst du eine Strategiekarte abwerfen.

Beispiel für eine Strategiekarte der Predatoren



Beispiel für eine Strategiekarte der Aliens



Beispiel für eine Strategiekarte der Colonial Marines



Zu Beginn jeder Runde zieht jeder Spieler auf fünf Strategiekarten auf. Jeder Spieler kann in jeder Runde 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 solange Karten abwerfen, bis er nur noch fünf Karten auf der Hand hält.

Strategiekarten sind in zwei Kategorien eingeteilt: 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 ihr Effekt eingetreten ist 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 ebenfalls 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 erfüllen, 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 dieser Anleitung folgt. Diese Missionskarte wird dann zurück in den Missionsstapel gemischt. Danach verfahren die anderen Spieler im Uhrzeigersinn genauso. 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 aufgebaut werden, um so verschiedene Ebenen im Schiff abzubilden. Jede Mission, die wir für *AvP: DJB* vorstellen, hat einen anders aufgebauten Bodenplan, den du aus den Korridoren und Räumen 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 Spielbrettäckeln

Die einzelnen Bausteine, aus denen die Bodenpläne bestehen, werden Spielbrettäckeln (kurz: Äckeln) 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 Äckeln haben jeweils eigene Funktionen.

AvP: DJB verwendet fünf verschiedene Arten von Äckeln:

Infizierter Korridor



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

Normaler Korridor



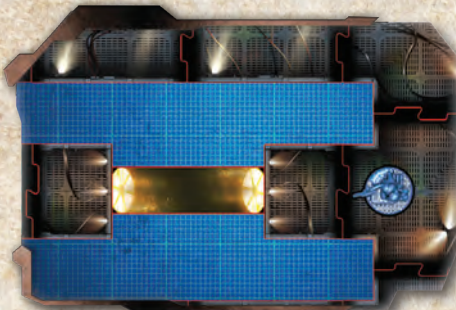
Modelle, die eine Nahkampf- oder Schießen-Aktion gegen ein Modell aus der USCM-Fraktion ausführen, das sich in einem normalen Korridor aufhält, erleiden einen Modifikator von -2 auf den relevanten Wert (NK oder FK), weil die Kampfausbildung der Marines es ihnen erlaubt, jede Kiste, Ecke oder Nische auszunutzen,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

Designanmerkung: In vorherigen Versionen gab es auch halbinfizierte Korridore, die aus Gründen der Vereinfachung für diesen Korridor-Typ entfernt wurden. Falls du im Besitz der ersten Version bist, behandle diese Äckeln wie infizierte Korridore. Alternativ kannst du natürlich auch Hausregeln verwenden. Dein Haus, deine Regeln!

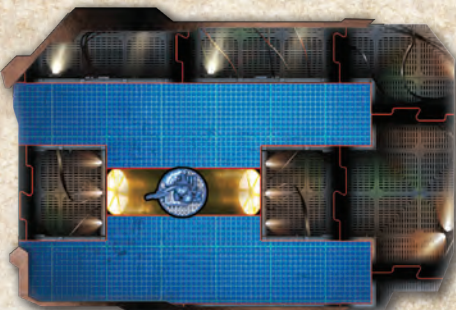
Lüftungsschacht



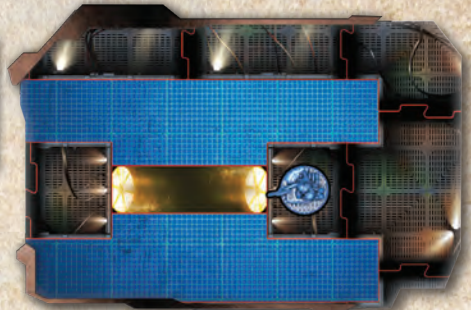
Lüftungsschächte werden wie alle anderen Kacheln behandelt, allerdings mit zwei Ausnahmen: nur Modelle auf kleiner Basis können sich durch diese Kacheln bewegen, und es ist nicht möglich, eine Sichtlinie durch einen Lüftungsschacht zu ziehen. Was Bewegung angeht werden Lüftungsschächte einfach als Korridore behandelt. Nur Modelle mit der Spezialfähigkeit Winzig (P) dürfen ihre Aktivierung in einem Lüftungsschacht beenden, und solange sich ein Modell mit der Spezialfähigkeit Winzig (P) auf einer solchen Kachel befindet, dürfen sich keine gegnerischen Modelle durch den Luftschacht bewegen. Ein Modell muss sich mindestens zwei Kacheln weit bewegen, um sich durch einen Lüftungsschacht zu bewegen, wie du es dem Beispiel unten entnehmen kannst:



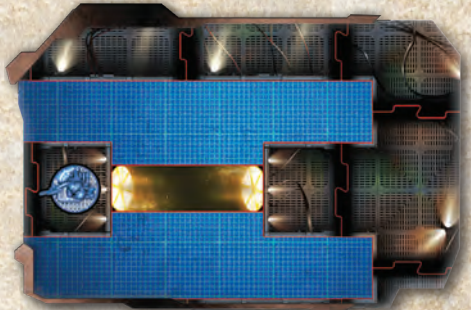
1. Das Marines-Modell macht sich bereit, durch einen Lüftungsschacht zu kriechen.



2. Er verwendet die Rennen-Aktion und bewegt sich zwei Kacheln weit. Seine Bewegung endet im Lüftungsschacht, was leider nicht erlaubt ist...



3 ...also wird das Modell auf die letzte Kachel zurückgesetzt, die es nach den Regeln besetzen darf.



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

Allerdings können Modelle der Marines-Fraktion, die sich auf einer Kachel aufhalten, die an einen Lüftungsschacht angrenzt, die Spezialfähigkeit *Ping!* verwenden, um einen Luftschacht mit der Spezialaktion „Brennendes Inferno“ oder der Strategiekarte „Granate!“ als Ziel auszuwählen. Außerdem können Modelle der Predator-Fraktion, die auf einer Kachel stehen, die an einen Lüftungsschacht angrenzt, die Aktion „Smart-Disc-Wurf“ verwenden, um Modelle anzugreifen, die sich ausschließlich im Lüftungsschacht befinden.

Räume

Wenn es nicht anders beschrieben ist, haben Räume keine Sonderregeln.

Maschinenraum



Waffenkammer



Brücke



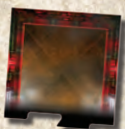
Kälteschlafkammer



Rettungskapsel/Labor



Predatorkapsel



Angedockte Predatorkapsel: Eintrittspunkt für die Predatoren-Fraktion

Marker

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



Alien-Schleicher



Alien-Fraktion Rückseite



Neugeborenes Alien



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

Missionszielmarker



Aliens



Predatoren



Marines

2.6.2 Schleusen

Schleusen stellen die Luftschleusen und Schotten der *USCSS Theseus* dar. Hydraulisch betriebene Kacheln aus gehärtetem Stahl sind oft das einzige, was einem vor dem sicheren Tod schützen kann. Schwere Schotten 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.

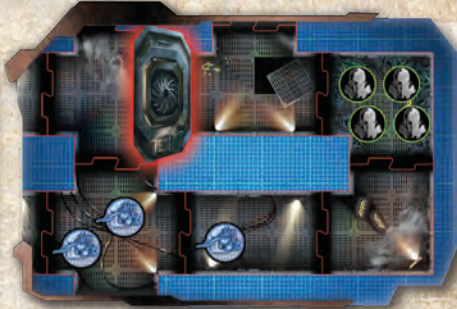
Ein Marine oder Predator muss einen Aktionspunkt ausgeben, um eine Schleuse zu aktivieren. Dazu muss sich das Modell auf einer Kachel aufhalten, die an die Schleuse angrenzt, die es aktivieren möchte.

Schott versiegeln (A) (Spezialaktion für Marines) – Ein Marine kann zwei Aktionspunkte ausgeben, 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 Kachel, auf der sich das ausführende Modell befindet, zu jeder anderen angrenzenden Korridor- oder Raumkachel 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 Kacheln kann die Aktion Schott versiegeln nicht durchgeführt werden.

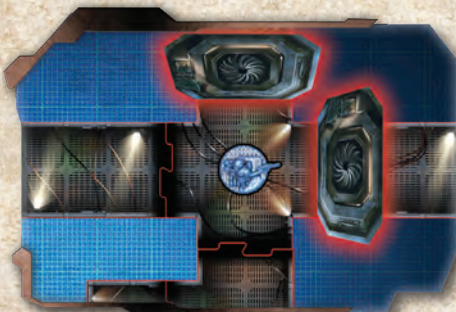
Designanmerkung: Wenn ein Marine die Aktion **Schott versiegeln (A)** im richtigen Moment verwendet, kann ihm das genug Zeit verschaffen, um vor vorrückenden Gegnern zurückzuweichen und sich neu zu gruppieren, um eine neue Verteidigungslinie aufzubauen.



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

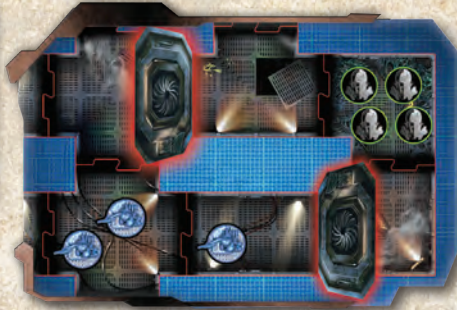


1. Ein einzelner Marine ist in Reichweite der Bewegung der Aliens, hat aber noch zwei Aktionspunkte übrig. Seine beiden Freunde haben sich in dieser Runde bereits bewegt. Wenn es in der Aliengruppe Alien-Schleicher gibt, dann sind seine Truppkameraden in Gefahr, in dieser Runde in den Nahkampf verwickelt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



2. Die Schleusen grenzen an die Kachel 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:



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 diese Runde schützt.

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

BASISGRÖSSE:	TESTWERT:
Klein	5 oder weniger
Mittel	10 oder weniger
Groß	15 oder weniger
Ohne Basis	Automatischer Erfolg

Unterstützung bei Schleuse aufzwängen (A)

(Spezialregel für Aliens und Höllenhunde): Alle Alien-Modelle, mit Ausnahme von Modellen mit der Spezialfähigkeit Winzig (P), die sich auf einer Kachel aufhalten, die an eine Schleuse angrenzt, während diese aufgezwängt wird, zählen als unterstützend, selbst wenn sie dieser Runde 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 erforderlichen Testwert für jedes unterstützende Modell. Für das Unterstützen beim Aufzwängen einer Schleuse werden auch alle Modelle gewertet, die sich auf umkämpften Kacheln aufhalten, die an die Schleuse angrenzen. Gleichermäßen 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 Xenomorph. Weil das Neugeborene Alien eine kleine Basis hat, müsste der Alien-Spieler eine 1-5 auf dem W20 werfen, um bei der Aktion Schleuse aufzwängen (A) erfolgreich zu sein.



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



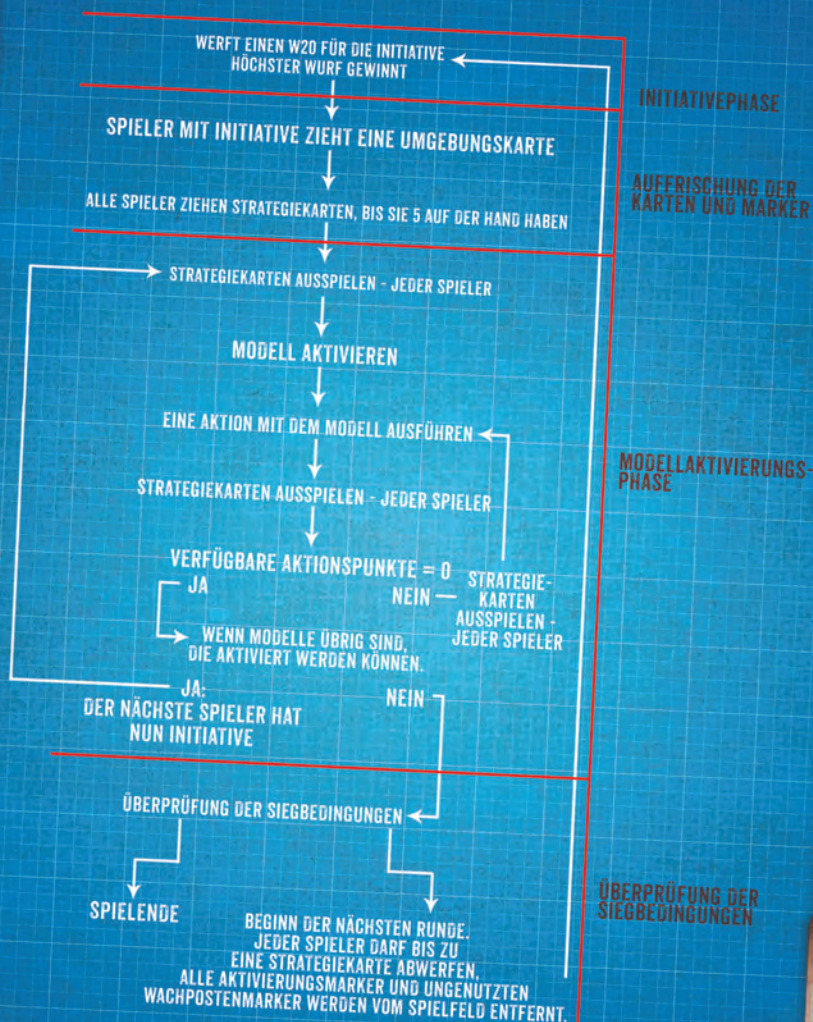
3. Modelle auf beiden Seiten der Schleuse können helfen, um sie aufzuzwängen. In dieser Situation erhält jedes Alien, das versucht, durch die Schleuse zu brechen, einen Modifikator von +5 auf den Testwert, so dass diese Schleuse fällt, wenn sie eine 1-10 auf dem W20 werfen.



4. Selbst Modelle auf umkämpften Kacheln 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.



RUNDENABLAUF



3. DAS SPIEL

In diesem Kapitel werden der Ablauf einer Runde und ihre Phasen genauer beschrieben. *AvP: DJB* wird von einem oder mehreren Spielern auf einem Spielbrett ausgetragen, das aus Pappkacheln 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 einer jeden Runde aktivieren die Spieler ihre Modelle nach der Initiativreihenfolge, 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 jede Runde gespielt und beeinflussen das gesamte Spielbrett. Sie werden nicht von einem einzelnen Spieler 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 unterschiedlichen Wegen erlangt werden, indem man die anderen Spieler ausschaltet oder austrickst!

Sobald alle Modelle auf dem Spielbrett aktiviert worden sind, beginnt die nächste Runde.

In diesem Abschnitt der Spielanleitung findest du alle Informationen, die notwendig sind, um das Spielbrett aufzubauen 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* mit den Grundregeln (Grundspiel) oder den Erweiterten Regeln (Erweitertes Spiel) spielen wollt, die die Erweiterungen für *AvP: DJB* verwenden. Das Grundspiel nutzt alle Modelle, die in diesem Spielsatz enthalten sind. Grundspiele 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 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 in Form von Erweiterungen im Handel erworben werden können. Die Erweiterten Regeln führen zu einem intensiveren und oft längeren Spiel, das unterschiedliche taktische Herangehensweisen erfordert, da die in dieser Variante verfügbaren Modelle neue und einzigartige Fähigkeiten ins Spiel bringen.

Unabhängig von der ausgewählten Spielvariante sind der Spielfluss und der allgemeine Rundenablauf der gleiche, nachdem das Spielbrett aufgebaut worden ist.

3.1.1 Vorbereitungen für das Grundspiel

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

1. Wählt jeder eine Fraktion aus, die ihr übernehmen wollt.
2. Wählt eine Mission aus. Ein Spieler kann einen W20/2 werfen, 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 Kacheln, Schleusen und Missionszielmarker entsprechend der Beschreibung der Mission auf.
4. Platziert alle *Ping!* Marker auf den Kacheln, entsprechend der Missionsbeschreibung.
5. Jeder Spieler zieht fünf Strategiekarten vom 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: D/B* oder den Modellen, die im Brettspiel *AvP: D/B* enthalten sind, bis zum Punktwert, auf den ihr euch geeinigt habt.

2. Baut das Spielbrett auf. Werft einen W20/2, schaut euch den Bodenplan der entsprechenden Mission an (im Missionen-Abschnitt) und verwendet die entsprechenden Kacheln, um das Spielbrett aufzubauen. Wenn sich beide Spieler einig sind, können sie natürlich auch einfach die Kacheln so aufbauen, 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 Kacheln, entsprechend der Missionsbeschreibung.

3. Jeder Spieler zieht fünf Strategiekarten vom entsprechenden Fraktionsstapel.

3.1.3 Rundenablauf

AvP: D/B wird rundenweise gespielt. Jede Runde ist in einzelne Aktivierungsphasen unterteilt. Wenn es in der Missionsbeschreibung nicht anders angegeben ist, beginnt jede Runde mit einem Initiativewurf.

1. INITIATIVEPHASE

2. AUFFRISCHUNG DER KARTEN UND MARKER

3. MODELLAKTIVIERUNGSPHASE

4. ÜBERPRÜFUNG DER SIEGBEDINGUNGEN

5. ENDE DER RUNDE

Jede Runde 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 eines 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 Spielern der Gewinner die Initiative einem anderen Spieler überlässt, übernimmt er die Initiative dieses Spielers als seine 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 vom entsprechenden Strategiestapel, so 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 in einer Runde beginnen. Der aktive Spieler muss in jeder Aktivierungsphase das Modell auswählen, das er aktivieren will. Das ausgewählte Modell muss mindestens einen Aktionspunkt pro Aktivierung verwenden. 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, legt du einen Aktivierungsmarker neben es, um anzuzeigen, dass es in dieser Runde bereits aktiviert worden ist.

Aktivierungsmarker:
Marine, Predator, Alien.



Die Spieler machen auf diese Weise weiter, bis all ihre Modelle einmal in der Runde 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 Modell, das in der vorherigen Runde von jedem Spieler als letztes aktiviert worden ist, darf in der nächsten Runde nicht zuerst aktiviert werden. Ignoriere diese Regel, wenn der Spieler nur ein Modell übrig hat.

Jeder Spieler kann in jeder Runde 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 mit Initiative. Dabei können sie die Wachpostenmarker 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 die Runde.

ÜBERPRÜFUNG DER SIEGBEDINGUNGEN

Sobald die Aktivierungsphase beendet wird, werden alle Modelle deaktiviert und alle Wachpostenmarker 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 DER RUNDE

Sobald alle Modelle deaktiviert und alle Wachpostenmarker entfernt worden sind, beginnt eine neue Runde. Beginnt die nächste Runde 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 unterbrochene Linie zwischen den Mittelpunkt der Kacheln ziehen kann, die von den Modellen oder *Ping!*-Markern besetzt sind. In der Hitze des Gefechts ist die genaue Position eines Modells auf der Kachel nicht wichtig. Wir gehen davon aus, dass

Modelle ausweichen und sich ducken und sich überall auf der Kachel bewegen, während sie sich an Gegner anschleichen oder sie bekämpfen.

Lüftungsschächte 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.
- **Zwangweise**—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 Eckkachel. Jetzt kann eine direkte Linie gezogen werden, die die Kachel, auf der sich der Marine aufhält, mit der Kachel verbindet, auf 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 Ping!-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 Kachel befindet, kann sich der Alien-Spieler entscheiden, eine beliebige Anzahl von Modellen in Sichtlinie des gegnerischen Modells zu tarnen. Dabei opfern sie ihre Aktivierung für die Runde, in der sie gesichtet worden sind. Für jedes Modell, das sich entscheidet, Tarnung als Reaktion zu verwenden, platziert du einen Tarnungsmarker und einen Aktivierungsmarker auf dem entsprechenden Ping!-Marker. Sie alle werden so behandelt, als wären sie für die Runde aktiviert worden und erhalten somit neben dem Tarnungsmarker noch einen Aktivierungsmarker. Wenn ein getarnter 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 Fernkampfes werden, dann muss der Alien-Spieler den anvisierten Ping!-Marker aufdecken und die entsprechende Einheitenkarte für Fähigkeiten und Spielwerte verwenden. Der Status der Tarnung und der Marker bleiben allerdings erhalten.

Colonial Marines:

Teamtaktik (P) – Aufgrund ihrer taktischen Kampfausbildung müssen Marines-Ping!-Marker, wenn sie aufgedeckt werden, durch ein beliebiges nicht aufgedecktes Marines-Modell des gleichen Trupps ersetzt werden. Der Spieler, der die Colonial Marines kontrolliert, wählt das Modell aus. Außerdem, wenn ein Marines-Modell der Trupp-Klasse eine Wunde verliert, kann stattdessen ein anderes Marines-Modell der Trupp-Klasse des gleichen Trupps, das sich auf derselben Kachel befindet, die Wunde verlieren.

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

Predatoren:

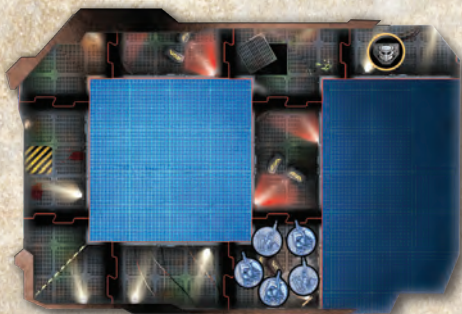
Erfahrener Jäger (P) – Predatoren sind meisterliche Jäger, die bei ihren Jagden ihre scharfen Sinne und fortschrittliche Ausrüstung verwenden. Wenn ein Ping!-Marker mit der Spezialfähigkeit Erfahrener Jäger (P) aufgedeckt wird,

kann das Predator-Modell an einem beliebigen Punkt im Umkreis von einer Kachel um den Ort, an dem es aufgedeckt worden ist, platziert werden. Allerdings kann das Modell nicht auf einer Kachel platziert werden, die in Richtung eines gegnerischen Modells mit Sichtlinie zum Predator liegt.

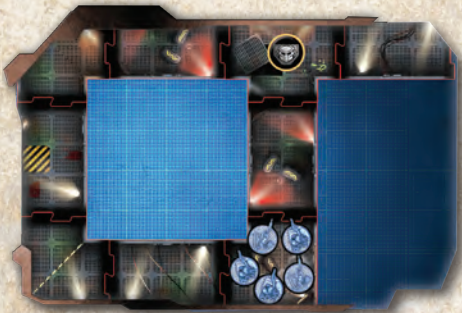
Geräuschnachahmung (P) – Predatoren verwenden ihre fortschrittliche Technologie, um ihre Beute zu täuschen und genau dort hinzulocken, wo sie sie haben wollen. Um dies abzubilden, kann eine Predatoren-Streitkraft einige Geräuschnachahmungs-Ping!-Marker enthalten, wie es in „9.0 Kampagnenmissionen“ oder „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. Geräuschnachahmungs-Ping!-Marker können einen gegnerischen Ping!-Marker nicht aufdecken.



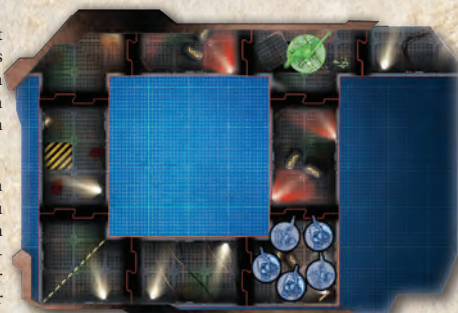
Predator-Geräuschnachahmungsmarker



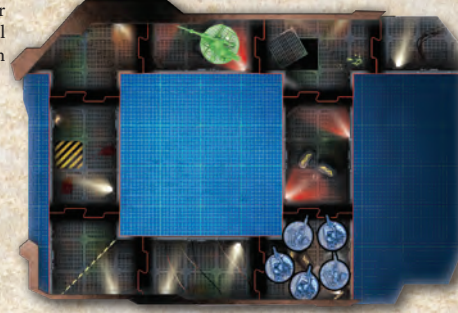
1. Marines bereiten sich auf einen Predator vor, indem sie eine Verteidigungsstellung einnehmen.



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 verwendet die Regeln zur Aufdeckung von Predator-Ping!-Markern. Somit darf er das soeben aufgedeckte Modell auf jeder Kachel platzieren, die an die Kachel angrenzt, auf der er gesichtet worden ist, abgesehen von der Kachel, 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.

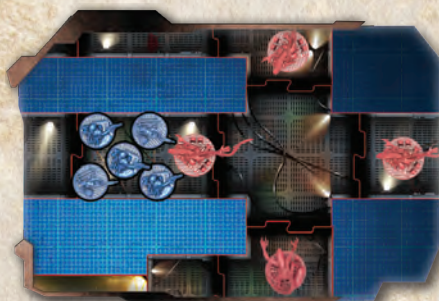
3.3 REGELN ZUM BESETZEN VON KACHELN

Jede Kachel im Spiel hat eine bestimmte Anzahl von Kapazitätspunkten. Räume haben zwölf (12), Sackgassen haben vier (4) und alle anderen Kacheln haben acht (8) Kapazitätspunkte. Predator-Kacheln (diese werden einzeln verkauft) haben die gleiche Anzahl an Kapazitätspunkten wie ihre Entsprechungen, mit der Ausnahme von Predator-Räumen, die aufgrund der beengten Umgebung nur acht (8) Kapazitätspunkte besitzen.

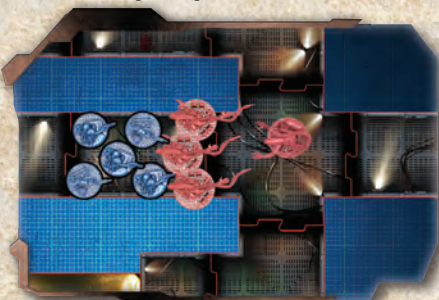
Abhängig von der Größe der Basis verringert jedes Modell die Anzahl von Kapazitätspunkten einer Kachel um einen bestimmten Wert. Sobald die Kapazitätspunkte einer Kachel auf 0 fallen, können keine Modelle mehr die Kachel passieren oder darauf platziert werden.

Abhängig von der Größe der Basis eines Modells oder des Ping!-Markers werden die folgenden Kapazitätspunkte verbraucht:

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



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



2. Sobald der Alien-Spieler mit einer Rennen-Aktion zwei weitere seiner Modelle auf die Kachel mit den Marines bewegt hat, ist kein Platz mehr für das letzte Alien. Alle 8 Kapazitätspunkte der Kachel 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 verloren hat, wirft 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 Kachel, auf der sich das Modell aufhält, das eine Wunde verloren hat. Außerdem erleidet ein Modell der Predatoren- oder Marines-Fraktion auf dieser Kachel einen automatischen Treffer mit ST 10. Das Ziel wird vom Spieler, der das Alien kontrolliert, ausgewählt. Die Kapazitätspunkte der Kachel werden für jeden Säureschadensmarker um eins verringert. Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, können bis zu zwei Säureschadensmarker auf einer Kachel platziert werden. Säureschadensmarker können nicht auf voll besetzten Kacheln platziert werden, aber dennoch wird einem gegnerischen Modell Schaden zugefügt.



Säureschadensmarker

Designanmerkung: Säureschadensmarker verbrauchen Kapazitätspunkte und können verhindern, dass du Kacheln passieren kannst! Achte darauf, wenn du die Bewegung von Modellen auf mittelgroßer oder großer Basis planst.

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. Der Einfachheit halber ist dieser Wert nicht in der Wertezeile oder auf der Einheitenkarte angegeben. Sobald ein Modell alle seine Aktionspunkte ausgegeben hat, zählt es für den Rest der Runde als deaktiviert.

Aktionen sind in zwei Gruppen eingeteilt — Einfache Aktionen und Erweiterte Aktionen. Jede Aktion kann pro Runde 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 Kacheln gleich ihrem Bewegungswert zurücklegen.

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

Nahkampf-Aktion (A) – Ein Modell kann einen Aktionspunkt ausgeben, um einen Nahkampfangriff durchzuführen. Wenn das Modell eine Nahkampf-Aktion verwendet, kann es eine Anzahl von NK-Tests gleich der AR 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 Kacheln durchgeführt werden.

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 AR von mehr als 1 hat.

Brennendes Inferno (A) (Erfordert Modelle der Marines-Fraktion mit einem Flammenwerfer oder einen Laderoboter) – Wähle eine Zielkachel in einem Abstand von ein oder zwei Kacheln. Alle Modelle auf der Zielkachel erleiden einen automatischen Treffer für jeden Punkt AR 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 Kachel anzugreifen, die um die Ecke liegt, ohne Sichtlinie zu benötigen, wenn sich die Zielkachel im Umkreis von drei Kacheln 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 Zielkachel innerhalb der Sichtlinie und einer Reichweite von zwei Kacheln um den Marine, der die Spezialfähigkeit Schrotflinte! (A) verwendet. Lege jeweils einen FK-Test für bis zu vier gegnerische Modelle auf der Zielkachel ab, sowie für bis zu vier gegnerische Modelle auf der Kachel, die zwischen der Zielkachel und der Kachel 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. Schrotflinte (A) kann nicht in derselben Runde wie Kernschuss (A) verwendet werden.

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 in der gleichen Runde wie Schrotflinte! (A) verwendet werden.

4.1.2 Einfache Spezialaktionen für Aliens:

Tarnung (A) (Erfordert Infizierte Kacheln) – Alien-Modelle, die sich auf nicht umkämpften, infizierten Kacheln aufhalten, können einen Aktionspunkt ausgeben, um sich zu tarnen. Das Modell wird sofort durch einen *Ping!*-Marker ersetzt, und ein Tarnungsmarker 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 auf infizierten Kacheln aufhalten. Schleichendes Vorrücken (A) und Passen (A) sind die einzigen Aktionen, die Modelle durchführen dürfen, ohne ihre Tarnung zu verlieren.

Tarnungsmarker



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 ausgeben. 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 Kacheln gleich 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 von 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.

Wachpostenmarker



4.2.1 Erweiterte Spezialaktionen für Marines:

Taktische Bewegung (A) – Alle Marines-Modelle können zwei Aktionspunkte für eine Taktische Bewegung (A) verwenden. Wenn ein Modell eine Aktion zur Taktischen Bewegung (A) verwendet, legst du einen Wachpostenmarker auf die Basis des Modells und bewegt es eine Kachel 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 einen Lüftungsschacht dauerhaft aus dem Spiel zu entfernen. Der Lüftungsschacht muss an die Kachel angrenzen, auf der sich das Modell aufhält, das diese Aktion verwenden möchte. Die Aktion Zuschweißen! (A) kann nicht auf umkämpften Kacheln verwendet werden. Modelle mit der Spezialfähigkeit Winzig (P), die sich in den so entfernten Lüftungsschächten aufhalten, werden als Verluste aus dem Spiel entfernt. Bis zu vier Lüftungsschächte 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 ausgeben, um den M40-Unterlaufgranatwerfer anstelle des Impulsschnelladers abzufeuern. Verwende die Wertezeile für den M40-Granatwerfer für diesen Angriff. Wenn eine Wunde mit der Spezialaktion Granatwerfer (A) verursacht wird, erleidet das Zielmodell zwei Wunden anstelle von einer. Granatwerfer (A) zählt als Schießen-Aktion.

Schnellfeuer (A) (Erfordert Marines-Modelle mit Impulsschnelllader oder Smartgun) – Ein Modell, das eine Schießen-Aktion mit Schnellfeuer durchführt, erhält einen Modifikator von +1 auf die Angriffsrate der Fernkampf-Waffe 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 auf einer nicht umkämpften, angrenzenden infizierten Kachel platziert. Das Modell verliert während eines Schleichenden Vorrückens nicht seine Tarnung. Schleichendes Vorrücken (A) und Passen (A) sind die einzigen Aktionen, die Modelle durchführen dürfen, ohne ihre Tarnung zu verlieren.

5.2.3 Erweiterte Sonderaktionen für Predatoren:

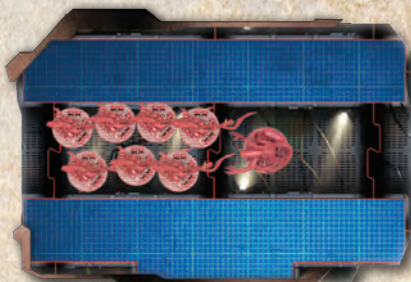
Zusammenflicken (A) – Ein Predator-Modell kann zwei Aktionspunkte ausgeben, um einen W20 zu werfen. Bei einer 1-10 erhält das Modell eine Wunde zurück, die es zuvor im Spiel verloren hat. Bei einer 11-20 wird die Wunde nicht geheilt, und die Aktionspunkte sind vergeudet. Zusammenflicken-Aktionen können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

5. BEWEGUNG

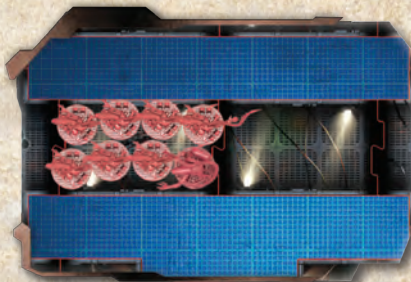
Bewegung und Positionierung sind wichtige Faktoren, die oft den Erfolg bei *AvP: DJB* ausmachen. Die Fähigkeit, die Bewegungen eines Gegners vorherzusehen, Fallen zu stellen und Begegnungen unter vorteilhaften Bedingungen zu erschaffen, ist das Zeichen eines guten Anführers. Wenn du dafür sorgst, dass 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 Kacheln bewegst. Im Spiel gibt es zwei Bewegungsaktionen, die ein Spieler verwenden kann:

Einfache Aktion - Bewegung (A)

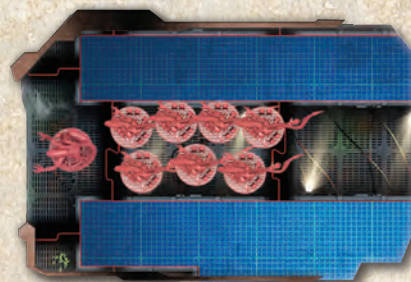
Ein Modell kann sich eine Anzahl von Kacheln gleich seinem Bewegungswert bewegen. Das Modell kann überall im Umriss der Kachel platziert werden. Ein Modell kann sich nicht durch eine Kachel bewegen, die durch verbündete oder gegnerische Modelle vollständig besetzt ist (keine Kapazitätspunkte übrig hat),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



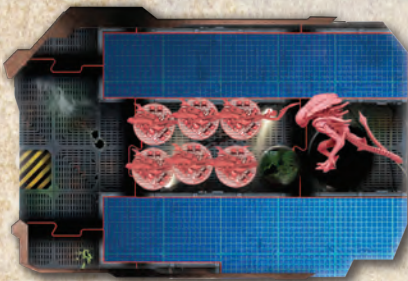
1. Der aktive Alien-Schleicher möchte sich durch die Gruppe von Neugeborenen Alien-Kriegern bewegen.



2. Wenn Kapazitätspunkte auf der Kachel 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 Kachel bewegen, die von schwächeren Aliens besetzt ist, da nicht ausreichend Kapazitätspunkte übrig sind, um ihn aufzunehmen. Auf der Kachel 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 Kachel 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 Kacheln, die das Modell zurücklegen kann.

Sobald ein Modell seine Bewegung- oder Rennen-Aktion abgeschlossen hat, kann es nicht mehr zwischen Kacheln bewegt werden, ohne in der nächsten Runde eine weitere Bewegung- 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 Missionsziele 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 Kachel 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 Kachel 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 Kachel, auf der sich das Modell, das ihn ablegt, aufhält. Jeder Marker kann nur einmal pro Runde 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 Kacheln 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 bereit, sich ihre Truppkameraden zu opfern, wenn die Situation es verlangt.

Die parasitären Xenomorphen sind wahre Albtraumkreaturen. Sie sind die schrecklichsten Mordmaschinen der Galaxie, die 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 zum Kampf, und die Regeln, um den Kampf zwischen diesen besten Kriegerern der Galaxie abzubilden, sind in diesem Abschnitt der Spielanleitung 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 Predators 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 Predators 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

Wenn ein Modell einen Panzerungstest nicht besteht, verliert es eine Wunde (wenn nichts anderes angegeben ist). Wenn ein Modell auf 0 Wunden fällt, wird es sofort aus dem Spiel entfernt.



Predator-Wundmarker

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 Kachel gelegt, auf der sie gestorben sind. Das zeigt an, dass entsprechende Modelle auf dieser Kachel Trophäen sammeln können.

6.3 FERNKAMPF

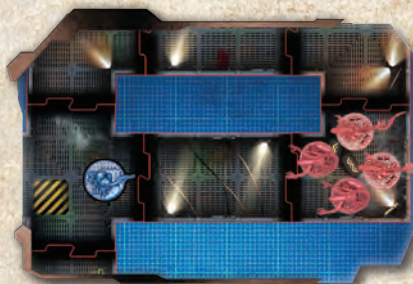
Jede Art von Kampf, die es einem Modell erlaubt, andere Modelle über eine Entfernung von mehreren Kacheln hinweg anzugreifen, wird Fernkampf genannt und erfordert einen erfolgreichen Fernkampf-Test (FK-Test). Je höher der FK-Wert, umso besser kann das Modell schießen. Der FK-Wert kann von vielen verschiedenen Faktoren beeinflusst werden, wie von der Art der Kachel, auf 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.

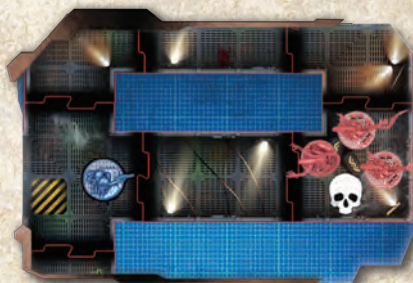
Die Reichweite der Fernkampfwaffe eines Modells ist unbegrenzt, wenn es nicht anders angegeben ist.

Der Fernkampfangriff 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 in 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 AR von mehr als 1 hat, dann setze den Prozess von Punkt 2 an fort, bis alle AR-Würfel des Modells verwendet worden sind.



1. Ein Marine, der mit einem Impulsschnellader bewaffnet ist, hat vier Aliens in seiner Sichtlinie. Der Spieler des Marines beschließt, auf die Alien-Gruppe zu schießen. Die AR des Impulsschnelladers 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, muss er einen Panzerungstest ablegen. Die Stärke des Impulsschnelladers 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 Impulsschnelladers. 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 Kacheln

Wenn ein Modell einen Fernkampfangriff durchführt, erleidet es einen Modifikator von -2 auf den FK-Test für jede umkämpfte Kachel, die von mindestens einem gegnerischen Modell besetzt ist und die zwischen Schützen und Zielkachel liegt. Wenn ein Fernkampfangriff auf einer umkämpften Kachel durchgeführt wird, wird das so gewertet, als würde das Modell durch eine umkämpfte Kachel 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 Kachel, auf 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 befindlich, wenn sie sich auf einer umkämpften Kachel aufhalten.

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

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

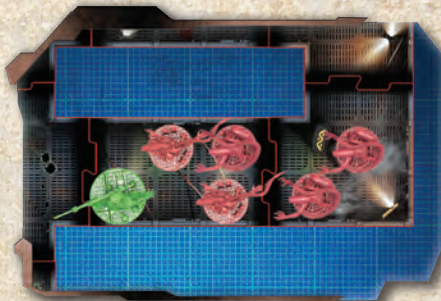
In größeren Spielen werden sich die Spieler oft in Situationen wiederfinden, in dem die Modelle eines Spielers eine Kachel voll einnehmen. Bezüglich der Abwicklung von normalen und speziellen Nahkampf-Aktionen werten Modelle auf angrenzenden Kacheln die voll besetzte Kachel als umkämpfte Kachel.

Der Ablauf des Nahkampfs:

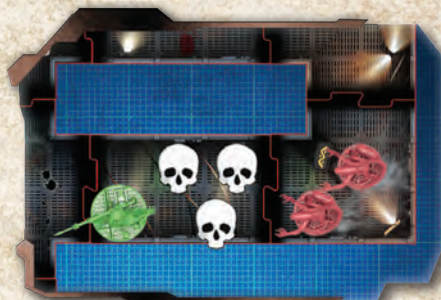
1. Das aktivierte Modell muss einen Aktionspunkt ausgeben, um eine Nahkampf-Aktion durchzuführen.
2. Das gegnerische Zielmodell muss mit dem Modell, das die Nahkampf-Aktion verwenden will, in den Nahkampf verwickelt sein.
3. Um das Zielmodell zu treffen, muss das angreifende Modell einen NK-Test mit allen entsprechenden Modifikatoren ablegen. Im Fall 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 AR (Angriffsrate) 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 AR eines Modells einzeln zuzuweisen. Du kannst dich entscheiden, die AR 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 AR eines Combi-Sticks beträgt 4, was bedeutet, dass der Predator vier Würfel werfen darf, wenn er im Nahkampf angreift. Der NK-Wert des Predators 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 die Neugeborenen Alien-Krieger jeweils eine Wunde verlieren. Der Spieler würfelt für die Spezialfähigkeit 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.

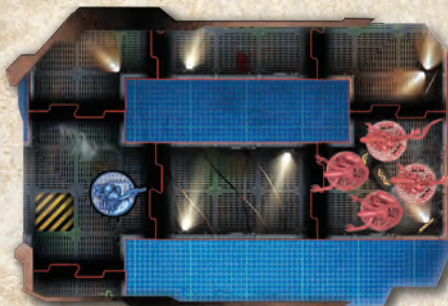
6.5 BESONDERE KAMPFAKTIONEN

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 Flüssigkeit auf alles sprühen, dass 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 durchgeführt 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 Kachel, auf der sich Aliens befinden. Jedes Modell auf der Zielkachel erleidet einen automatischen Treffer mit Stärke 12.



2. Alle Neugeborenen Alien-Krieger müssen eine 11 oder weniger ($13 - 2 = 11$) würfeln, um eine Wunde zu vermeiden. Die Alien-Schleicher hingegen müssen eine 8 oder weniger würfeln, um Schaden zu vermeiden. Die Würfel werden geworfen, 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) – Wähle eine Kachel in ein oder zwei Kacheln Entfernung. Alle Modelle auf der Zielkachel erleiden einen automatischen Treffer für jeden Punkt AR 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 Kachel anzugreifen, die um die Ecke liegt, ohne eine Sichtlinie zu benötigen, wenn sich die Zielkachel im Umkreis von drei Kacheln um einen Marine mit der Spezialfähigkeit Ping! befindet. Brennendes Inferno (A) zählt als Schießen-Aktion.

Designanmerkung: Das Konzept von Eigenbeschuss existiert in diesem Spiel nicht. Vielmehr wird es dadurch abgebildet, dass Schüsse auf umkämpften Kacheln einen negativen FK-Modifikator erhalten, 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 Zielkachel feuert, werden die Kacheln, die zwischen dem feuernden Modell und dem Ziel liegen, nicht getroffen. Stell dir einfach vor, wie verbündete Modelle auf einen Warnruf reagieren und sich vor dem Feuerstrahl in Sicherheit bringen, indem sie sich an die Wände drücken oder auf den Boden fallen lassen. Nur dort, wo die Flammen voll einschlagen, haben die Modelle (verbündete und feindliche) keine Chance, zu entkommen.

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



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.

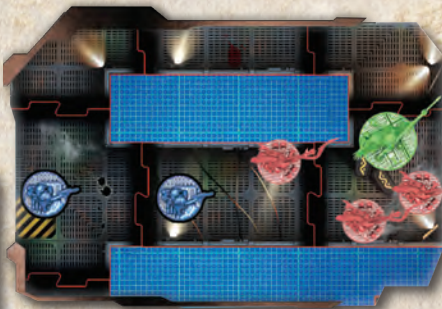


2. Wenn sein Truppmittglied (blau), das mit einem Bewegungssensor ausgerüstet ist, sich nun nach oben bewegt um ihn zu unterstützen, ist die Aliengruppe in Reichweite der Spezialfähigkeit Ping! und zählt somit als in Sichtlinie befindlich für die Sonderaktion Brennendes Inferno und die Strategiekarte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

Schrotflinte

Diese Waffe wird seit Jahrhunderten von den Marines verwendet. Sie ist zwar nicht so vielseitig wie der Impulsschnellader, 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 das USCMC kämpft, 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 Zielkachel innerhalb der Sichtlinie und einer Reichweite von zwei Kacheln um den Marine, der diese Aktion verwendet. Führe jeweils einen FK-Test für bis zu vier gegnerische Modelle auf der Zielkachel durch, sowie für bis zu vier gegnerische Modelle auf der Kachel, die zwischen der Zielkachel und der Kachel des Modells befinden, das die Spezialaktion Schrotflinte! verwendet. Alle getroffenen Modelle erleiden einen Treffer mit ST 8 PAW. Schrotflinte! (A) zählt als Schießen-Aktion. Schrotflinte! (A) kann nicht in der gleichen Runde wie Kernschuss (A) verwendet werden.



1. Der Marine-Sergeant ganz links feuert seine Schrotflinte ab, während er auf die Kachel zielt, auf die sich der Predator befindet. Dabei füllt er die Kachel dazwischen mit Projektilen. Alle gegnerischen Modelle auf diesen beiden Kacheln 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 Kacheln. Er trifft alle Aliens, doch nur ein Neugeborener Alien-Krieger und ein Alien-Schleicher bestehen ihren darauf folgenden Panzerungstest nicht und werden aus dem Spiel entfernt.

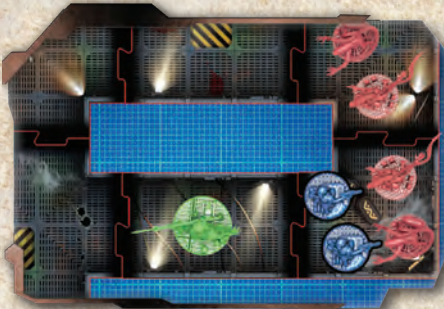
Kernschuss (A) (Erfordert Modelle der Marines-Fraktion mit einer Schrotflinte) – Ein Modell, das mit einer Schrotflinte bewaffnet ist, kann eine Kernschuss-Spezialaktion (A) ausführen. Wähle bis zu drei gegnerische Modelle aus, die sich mit dem Modell im Nahkampf befinden, das einen Kernschuss verwenden will. Die anvisierten Modelle erleiden einen automatischen Treffer mit ST und PAW gleich der ST und PAW der Waffe. Ein Kernschuss zählt als Nahkampf-Aktion. Kernschuss (A) kann nicht in der gleichen Runde 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 Klingewaffe verwendet werden kann. Computergesteuerte Gyroskope garantieren, dass die Smart-Disc zum Anwender 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-Disc 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 Zielkachel, die bis zu zwei Kacheln entfernt ist (in Luftschächte ist erlaubt, aber nicht durch sie hindurch) (es ist keine Sichtlinie erforderlich). Führe einen Fernkampfangriff mit AR 2 gegen diese Kachel aus. Wenn sich zwischen der Zielkachel und der Kachel deines Modells eine Kachel befindet, kannst du einen Fernkampf mit AR 2 gegen Modelle auf dieser Kachel ausführen. 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 wählt eine Kachel, auf der sich zwei Aliens befinden. Auf ihrem Weg hat die Smart-Disc ihren Effekt auch auf die Kachel, auf der sich die Marines aufhalten, so dass sowohl die Aliens als auch die Menschen potentiell Schaden erleiden können.



2. Der Predator-Spieler führt einen Schießen-Angriff für jede besetzte Kachel durch, die vom Smart-Disc-Wurf betroffen ist. Der Predator-Spieler entscheidet sich dafür, einen Angriff gegen die Marines und einen gegen den Neugeborenen Alien-Krieger durchzuführen, die sich auf der ersten Kachel befinden. Er wirft für jeden Angriff jeweils einen Würfel. Trotz des negativen Modifikators, schafft der Predator es, gegen die Marines eine natürliche 1 zu werfen und gegen den Neugeborenen Alien-Krieger eine 2. Er trifft somit beide Ziele. Aufgrund des mächtigen Treffer muss der Marines-Spieler ein Modell entfernen. Der Alien-Spieler schafft seinen Panzerungswurf nicht

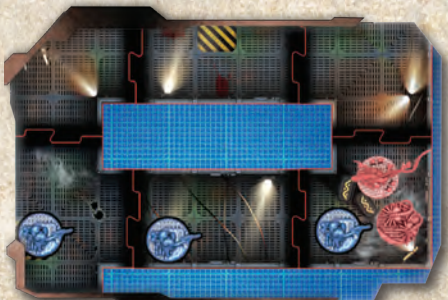
und muss den Neugeborenen Alien-Krieger entfernen. Anschließend wirft der Predator eine 8 und eine 13 für die zweite Kachel und erzielt somit einen Treffer, den er einem der Neugeborenen Alien-Krieger auf dieser Kachel zuweist.

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 Chestbuster-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 Einpflanzen (P) aus dem Spiel entfernt wird, kann der Alien-Spieler sofort eines seiner eigenen Modelle auf dem Spielbrett platzieren, wenn das entsprechende Modell verfügbar ist. Diese Modelle können auf beliebigen, nicht umkämpften infizierten Kacheln platziert werden und werden so behandelt, als wären sie in dieser Runde 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 (P) ENTFERNT WIRD	MODELL DER ALIEN-FRAKTION DAS DER SPIELER AUFSTELLEN DARF
Beliebiges Marines-Modell der Trupp-Klasse auf kleiner Basis, abgesehen von Geschützrum	– Neugeborener Alien-Krieger
Beliebiges Marines-Modell der Kommando-Klasse oder Laderohoter	– Alien-Krieger
Predator-Höllenhund	– Alien-Schleicher
Beliebiges anderes Predator-Modell	– Predalien (mit einer verbleibenden Wunde)



1. Ein Facehugger findet einen einsamen Marine und springt ihm 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 einem normalen Korridor aufhält), wodurch er auf 8 fällt. Der Alien-Spieler 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 wirft 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 einer beliebigen infizierten Kachel 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 Schaden erleiden, 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 verwendet, um Ziele zu verwunden und kampfunfähig zu machen, nicht um sie zu töten.

Säurespucke (A) – Wenn du Säurespucke (A) verwendest, wähle eine benachbarte Kachel aus. Führe gegen jedes gegnerische Modell auf der Zielkachel einen Fernkampfangriff aus. Bei Erfolg erleidet das Modell einen Treffer mit ST 12 und PAW o. Säurespucke (A) zählt als Schießen-Aktion.



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



2. Der FK-Wert des Alien-Kriegers liegt bei 10, also wirft der Alien-Spieler drei W20, einen für jedes potentielle Ziel. Jeder Wurf von 10 oder weniger (FK-Wert des Alien-Kriegers) bedeutet, dass ein Marines-Modell getroffen wurde und einen Panzerungstest ablegen muss, um keine Wunde zu verlieren.

Der Alien-Spieler wirft eine 3, 7 und 12 und erzielt somit zwei Treffer mit ST 12 gegen die Panzerung der Marines, die bei 13 liegt. Der endgültige Testwert für den Panzerungstest liegt bei 11 ($13 - 2 = 11$). Der Marines-Spieler wirft eine 14 und 17. Beide Panzerungstests scheitern, also verliert er zwei Modelle.

Wutanfall

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 unterstreichen.

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 AR 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 mittelgroßen oder großen Basis oder ohne Basis bewegt, um eine Kachel in den Nahkampf zu verwickeln (oder sich auf eine bereits umkämpfte Kachel bewegt), die noch mindestens einen freien Kapazitätspunkt hat, aber nicht ausreichend Kapazitätspunkte, damit sich das Modell legal auf die Kachel bewegen kann, berechne den Kapazitätswert aller Modelle auf der Kachel (inklusive des Modells, das sich gerade bewegt). Dann bewegt der Spieler des angreifenden Modells eine Anzahl von Modellen (sie werden verdrängt) von der Kachel herunter, so dass die Kachel voll besetzt ist. Der angreifende Spieler wählt Modelle beginnend mit seinen eigenen Modellen. Wenn die verbleibenden Modelle noch immer die Kapazität der Kachel übersteigen, dann wählt der angreifende Spieler einen anderen Spieler aus, der seine Modelle verdrängen muss, so dass die Kachel voll besetzt ist. Wenn es durch

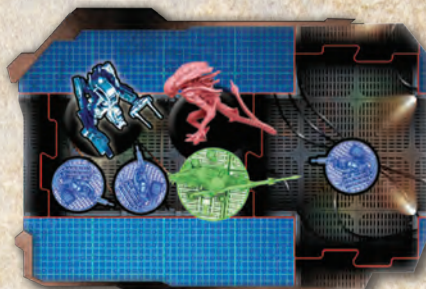
„Durch Verdrängung in den Nahkampf verwickeln“ mit deinem Modell nicht möglich ist, eine voll besetzte Kachel zu erschaffen, kannst du stattdessen normale oder spezielle Nahkampf-Aktionen durchführen, als sei das Modell mit der Zielkachel im Nahkampf. Die Modelle, die verdrängt werden, müssen auf eine angrenzende leere Kachel bewegt werden, oder auf eine angrenzende Kachel, auf der sich nur verbündete Modelle befinden. Nur wenn dies nicht möglich ist, können sie auf eine beliebige angrenzende Kachel bewegt werden. In einer Situation, in der die potentielle Bewegung eines Modells auf eine Kachel zu einem illegalen Verdrängen führen würde oder dies dazu führen würde, dass die Zielkachel nicht mehr umkämpft ist, kann das Modell stattdessen normale oder spezielle Nahkampf-Aktionen durchführen, als wäre es mit der Zielkachel im Nahkampf.



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



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



3. Der Königinnwächter kann auch die Marines-Truppen verdrängen. Der Marines-Spieler entscheidet sich dann dazu, einen Colonial Marine zu verdrängen. Die Kachel gilt immer noch als umkämpft, weil sie voll besetzt ist, und kann nach wie vor von allen angrenzenden Kacheln aus angegriffen werden. Entsprechend können nach wie vor alle beteiligten Modelle an einem Nahkampf teilnehmen. Eine voll besetzte Kachel 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 Kachel, auf die sich der Königinnwächter bewegt hat, würden auf sieben sinken (zwei für die Marines, zwei für den Predator, einen für den Höllenhund und zwei für den Königinnwächter), und die Kachel wäre nicht mehr umkämpft. Als Folge dieser Bewegung wäre der Laderoboter nicht in der Lage, sich am Nahkampf zu beteiligen, deshalb muss der Marines-Spieler 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 Nahkampfstech bestehen. Wenn der Test erfolgreich ist, dann kann sich das Modell vom Gegner weg auf eine angrenzende Kachel 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

NAHKAMPF-AKTIONEN KÖNNEN DURCHGEFÜHRT WERDEN, WENN DAS MODELL IM NAHKAMPF IST. SCHIESSEN-AKTIONEN KÖNNEN DURCHGEFÜHRT WERDEN, WENN SICH DAS MODELL IN SICHTLINIE BEFINDET.

GIB EINEN AKTIONSPUNKT AUS, UM EINE
NAHKAMPF- ODER SCHIESSEN-AKTION DURCHZUFÜHREN.

WÄHLE EIN ZIELMODELL.

MACHE EINEN NK- ODER FK-TEST MIT DEN ENTSPR. MODIFIKATOREN.

BEI EINEM FEHLSCHLAG, WENN KEINE
AR MEHR ZUGETEILT WERDEN DARF:

GEWÜRFELTE 20:

BEI GELINGEN:

BEI EINEM FEHLSCHLAG,
WENN NOCH AR ZUGETEILT
WERDEN DARF:

DAS MODELL, DAS DEN NK- ODER FK-TEST MACHT,
DARF KEINE WEITEREN AKTIONEN DURCHFÜHREN.

GEWÜRFELTE 1:
ZIELMODELL KANN
KEINEN PANZER- ODER
HEILUNGSWURF
DURCHFÜHREN

WEISE WEITEREN
PUNKT AR ZU

**MODELL
BEENDET ZUG**

DAS ZIELMODELL MUSS EINEN PANZERUNGSTEST
MIT DEM ENTSPRECHENDEN MODIFIKATOR
BESTEHEN, SONST ERLEIDET ES EINE WUNDE.

KEINE AR MEHR, DIE
ZUGETEILT WERDEN
KANN:



7. FÄHIGKEITEN

Jedes Modell, das in *AvP: D/B* 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 gelten immer vor dieser 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 FÄHIGKEITENLISTE FÜR MARINES

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 Ergebnis von 6-20 ist das Ausweichen nicht erfolgreich. Das Modell muss in diesem Fall einen normalen Treffer einstecken. Ausweichen-Würfe können nicht durchgeführt werden, um Treffer von Flammenwerfer-Angriffen zu vermeiden.

Automatischer Wachposten (P) – Ein Modell mit der Fähigkeit Automatischer Wachposten (P) erhält zu Beginn jeder Runde automatisch einen Wachposten sowie einen Aktivierungsmarker und wird immer so behandelt, als sei es bereits aktiviert worden.

Brennendes Inferno (A) – siehe Seite 28.

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 durchführen müssen, und ziehen keinen Nutzen aus Spezialfähigkeiten von Fraktionen (wie dem Vorteil bei normalen Korridoren für Modelle der Marines-Fraktion).

Geschützplatzierung (A) – Jeder Marine kann zwei Aktionspunkte ausgeben, um einen Geschützturm aus deiner Streitmacht auf der Kachel zu platzieren, auf der er sich befindet. Gib zwei Aktionspunkte aus, um einen Geschützturmmarker von deiner Geschützturm-Einheitenkarte zu entfernen und platziere ein Geschützturn-Modell auf der Kachel, auf der sich das Modell befindet, das die Aufstellen-Aktion ausführt (ein Laderoboter hat die Möglichkeit

einen Geschützturmmarker von der Laderoboter-Einheitenkarte zu entfernen, statt von der Geschützturm-Einheitenkarte). Lege einen Aktivierungsmarker neben diesen Geschützturm. Er wird so behandelt, als wäre er in dieser Runde bereits aktiviert worden. Diese Aktion kann nur ausgeführt werden, wenn der Kapazitätswert der Kachel es erlaubt, das Modell legal zu platzieren.

Ein Laderoboter kann eine Interagieren-Aktion durchführen, um einen Geschützturm auf der Kachel, auf der er sich befindet, aufzunehmen. Entferne den Geschützturm von der Kachel (und auch alle Marker, die er hatte) und platziere einen Geschützturmmarker auf der Laderoboter-Einheitenkarte. Wird ein Laderoboter als Verlust aus dem Spiel entfernt, werden alle Geschützturmmarker von der Laderoboter-Einheitenkarte entfernt und zählen als zerstört.

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

Infiltration (P) – Vor der ersten Runde, aber nachdem alle Spieler ihre Marker platziert haben, kannst du eine beliebige deiner Aufstellungskacheln wählen, die sich außerhalb der Sichtlinie von gegnerischen Markern befindet. Du darfst dort einen Geschützturm aus deiner Streitmacht platzieren. Pro Trupp darfst du auf einer Aufstellungskachel einen Geschützturm platzieren. Auf jeder Kachel darf nur ein einziger Geschützturm platziert werden. Für jeden Geschützturm, den du nicht auf diese Weise platziert hast, legst du einen Geschützturmmarker auf die Geschützturm-Einheitenkarte.

Kernschuss (A) – siehe Seite 29.

Ping!- (P) – Schafft eine Sichtlinie von bis zu 3 Kacheln, aber nur für die Spezialfähigkeit Brennendes Inferno (A) und die Strategiekarte Granate!

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

Schott versiegeln (A) – siehe Seite 14

Schrotflinte! (A) – siehe Seite 29

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 geworfen. Bei einem Ergebnis von 1-5 erleiden alle Modelle auf Kacheln, die an die Schleuse angrenzen, einen automatischen Treffer mit ST 8 PAW 2.

7.2 FÄHIGKEITENLISTE FÜR ALIENS

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 Ergebnis von 6-20 ist das Ausweichen nicht erfolgreich. Das Modell muss in diesem Fall einen normalen Treffer einstecken. Ausweichen-Würfe können nicht durchgeführt werden, um Treffer von Flammenwerfer-Angriffen zu vermeiden.

Schwarm-Bluthund (P) – Modelle mit dieser Spezialfähigkeit erhalten +1 auf ihren Bewegungswert, wenn sie Rennen-Aktionen ausführen.

Eier injizieren (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, kann der Spieler der Alien-Fraktion sofort eines seiner Alien-Modelle auf dem Spielbrett platzieren, wenn das passende Modell verfügbar ist. Modelle, die auf diese Weise platziert werden, werden behandelt, als wären sie in dieser Runde bereits aktiviert worden.

MODELL DAS VON EINER INJIZIERUNG (P) AUSGESCHALTET WIRD	MODELL DAS DER ALIEN-SPIELER AUFSTELLEN DARF
Beliebiges Marines-Modell der Trupp-Klasse auf kleiner Basis, abgesehen von Geschützturm	– Neugeborener Alien-Krieger
Beliebiges Marines-Modell der Kommando-Klasse oder Laderoboter	– Alien-Krieger
Predator-Höhlenhund	– Alien-Schleicher
Beliebiges anderes Predator-Modell	– Predalien (mit einer verbleibenden Wunde)

Einpflanzen (A) - siehe Seite 30.

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

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

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

Säureblut (P) - siehe Seite 22, Säureschaden

Säurespucke (A) - siehe Seite 31.

Schleichendes Vorrücken (A) - siehe Seite 24

Schleuse aufzwängen (A) - siehe Seite 15.

Tarnung (A) - siehe Seite 23

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

Verbesserte Tarnung (P) – Wenn sich Modelle mit dieser Spezialfähigkeit zu Beginn einer Runde auf einer infizierten Kachel aufhalten, werden sie 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 (P) können niemals mehr als eine Wunde erleiden, wenn ihnen ein Panzerungs- oder KO-Test misslingt.

Winzig (P) – Modelle mit der Spezialfähigkeit Winzig (P) können niemals beim Schleuse aufzwängen (A) unterstützen. Modelle mit der Spezialfähigkeit Winzig (P) dürfen ihre Aktivierung in einem Lüftungsschacht beenden. Modelle mit der Spezialfähigkeit Winzig (P) zählen niemals für Missionsziele oder Abschlüsse, und dürfen auch keine Missionszielmarker tragen.

Wutanfall (A) - siehe Seite 31.

7.3 FÄHIGKEITENLISTE FÜR PREDATOREN

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

Erfahrener Jäger (P) - siehe Seite 20

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

Raserei! (P) – Ein Modell kann die Spezialfähigkeit Raserei! (P) zu Beginn der Aktivierung des Modells verwenden, ehe Aktionspunkte ausgegeben werden. Ein Modell, das die Spezialfähigkeit Raserei! verwendet, kann alle Nahkampftests in dieser Runde 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 durchgeführt werden darf.

Rudeljäger (P) – Modelle mit der Spezialfähigkeit Rudeljäger (P) erhalten einen Modifikator von +1 auf Nahkampf- und Fernkampftests für jedes andere Modell mit der Spezialfähigkeit Rudeljäger, das sich innerhalb einer Reichweite von einer Kachel aufhält. Außerdem, wenn ein Ping!-Marker mit der Spezialfähigkeit Rudeljäger (P) aufgedeckt wird, kann er durch ein beliebiges nicht aufgedecktes Modell mit der Spezialfähigkeit Rudeljäger (P) ersetzt werden. Der Spieler, der die Predatoren kontrolliert, wählt das Modell aus.

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

Schleuse aufzwängen (A) - siehe Seite 15.

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

Stacheliger Albtraum (P) – Ein Modell mit der Spezialfähigkeit Stacheliger Albtraum (P) schafft automatisch alle Lösen-Würfe, die es durchführen muss.

Sturmangriff! (P) – Modelle mit dieser Fähigkeit, die einen Nahkampfangriff in einer Runde durchführen, in der sie sich mindestens eine Kachel weit bewegt haben, erhalten einen Modifikator von +2 auf ihren Nahkampfwert für alle Nahkampftests.

Zusammenflicken (A) - siehe Seite 24

8.0 REFERENZ

8.1. WERTZEILEN FÜR MARINES

NAME	TYP	BW	NK	FK	ST	KO	W	PNZ	FÄHIGKEITEN	TYP	WAFFENNAME	ST	AR	PAW	FÄHIGKEITEN
Colonial Marine - Impulsschnell-lader	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	
Colonial Marine - Flammenwerfer	T	1	12	14	9	9	1	13	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
										FK	Flammenwerfer	12	1	0	Brennendes Inferno
WY-Kommando-soldat - Impulsschnelllader	T	1	14	16	11	11	1	13(10)	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
										FK	Impulsschnelllader	12	1	0	
										FK	Granatwerfer	16	1	0	Granatwerfer
WY-Kommandosol-dat - Smartgun	T	1	14	16	11	11	1	13(10)	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
										FK	Smartgun	14	3	1	Feuerleitsystem
WY-Kommando-soldat - Bewegungssensor	T	1	14	16	11	11	1	13(10)	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
										FK	Impulsschnelllader	12	1	0	
										FK	Granatwerfer	16	1	0	Granatwerfer
WY-Kommando-soldat - Flammenwerfer	T	1	14	16	11	11	1	13(10)	Teamtaktik	NK	Kampfmesser	+0	1	0	
										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
Colonial 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						
									Infiltration						
									Geschützturm aufstellen						
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	Impulsschnelllader	16	1	0	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		Granatwerfer	16	1	0	Granatwerfer
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FK	Schrotflinte	12	1	0	Schrotflinte! Kernschuss
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FK	M41AE2 Schwerer Impulsschnelllader	13	2	4	

8.1.1 Marines-Waffen

Nahkampfwaffen

Kampfmesser

NAME	ST	AR	PAW
Kampfmesser	+0	1	0

Das Kampfmesser ist die Standardnahkampfwaffe des USCM.

Hydraulischer Greifer

NAME	ST	AR	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

Impulsschnellader/Granatwerfer/Schwerer Impulsschnellader

NAME	ST	AR	PAW
Impulsschnellader	12	1	0
Granatwerfer	16	1	0

Das Standardgewehr des USCM ist der Impulsschnellader 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. Der M41AE2 Schwere Impulsschnellader hat den Granatwerfer entfernt und die Waffe mit einem austauschbaren Lauf versehen, der eine höhere Feuerrate bietet.

Flammenwerfer

NAME	ST	AR	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, die den Marines zur Verfügung steht.

M37A2 Vorderschaft-Repetierschrotflinte

NAME	ST	AR	PAW
M37A2	12	1	0

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

Smartgun

NAME	ST	AR	PAW
Smartgun	14	3	1

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

Autokanone

NAME	ST	AR	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 WERTZEILEN FÜR ALIENS

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

8.2.1 Alien-Waffen

Nahkampfwaffen

Klauen

NAME	ST	AR	PAW
Klauen	+0	Variiert	Variiert

Die Hauptwaffe der letzten Stufe der Xenomorphen, in welcher Form auch immer sie 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

NAME	ST	AR	PAW
Schwanz	+1	1	0

Eine Gemeinsamkeit aller Xenomorphen-Varianten ist der lange Schwanz. Nachdem sie aus dem Wirt gebrochen und nachdem 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

NAME	ST	AR	PAW
Embryo einpflanzen	Speziell	1	0

Die einzigen Arten, auf die sich Xenomorphen fortpflanzen können, ist die Eimpflanzung 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 33 beschrieben ist.

Fernkampfwaffen

Säurespucke

NAME	ST	AR	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, ob 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 WERTZEILE FÜR PREDATOREN

NAME	TYP	BW	NK	FK	ST	KC	W	PNZ	FÄHIGKEITEN	TYP	WAFFENTYP	ST	AR	PAW	FÄHIGKEITEN
Krieger mit Disc	P	1	17	12	14	14	3	15(12)	Erfahrener Jäger	NK	Smart-Disc	+1	3	3	
										FK	Smart-Disc	+1	*	3	Smart-Disc-Wurf
Krieger (m/w) mit Stick	P	1	17	12	14	14	3	15(12)	Erfahrener Jäger	NK	Combi-Stick	+0	4	3	
										FK	Handgelenkpfeile	12	1	0	
Jäger	P	1	12	17	14	14	3	15(12)	Erfahrener Jäger	NK	Handgelenkklingen	+0	2	0	
										FK	Plasmawerfer	12	3	3	Heißes Plasma
Höllenhund	P	1	13	-	10	10	1	12	Sturmangriff!	NK	Biss	+2	2	0	
									Ausweichen						
									Stacheliger Albtraum						
Berserker	P	1	17	10	14	14	4	14(12)	Raserei!	NK	Doppelklinge	+0	5	3	
									Erfahrener Jäger	FK	Gatling-Plasmawerfer	10	6	3	Heißes Plasma
Anwärter mit Stick	P	1	15	11	12	12	2	13(11)	Rudeljäger	NK	Combi-Stick	+0	4	3	
									Erfahrener Jäger	FK	Handgelenkpfeile	12	1	0	
Anwärter mit Klinge	P	1	15	11	12	12	2	13(11)	Rudeljäger	NK	Handgelenkklingen	+0	2	0	
									Erfahrener Jäger	FK	Handgelenkpfeile	12	1	0	
Geräuschnachah-mungsmarker	-	1	-	-	-	-	-	-	Geräuschnachah-mung	-	-	-	-	-	-
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	Handgelenkklingen	+0	2	0	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Combi-Stick	+0	4	3	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Doppelklinge	+0	5	3	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Combi-Stick-Reliquie	+1	5	4	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Smart-Disc	+1	3	3	
										FK		15	*	3	Smart-Disc-Wurf
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	NK	Smart-Disc-Reliquie	+2	4	4	
										FK		16	*	4	Smart-Disc-Wurf
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	FK	Handgelenkpfeile	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
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Selbstzerstörungsmech-anismus	-	-	-	Selbstzerstörungs-mechanismus

8.3.1 Predator-Waffen

Nahkampfwaffen

Handgelenkklingen

NAME	ST	AR	PAW
Handgelenkklinge	+0	2	0

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

Smart-Disc (Nahkampf)

NAME	ST	AR	PAW
Smart-Disc (Nahkampf)	+1	3	3

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

Combi-Stick

NAME	ST	AR	PAW
Combi-Stick	+0	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

NAME	ST	AR	PAW
Höllenhund-Biss	+0	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-Plasmawerfer

NAME	ST	AR	PAW
Gatling-Plasmawerfer	10	6	3

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

Handgelenkpfeile

NAME	ST	AR	PAW
Handgelenkpfeil	12	1	0

Diese am Handgelenk angebrachte Pfeilpistole verschießt Pfeile, die in der Lage sind sowohl den Brustpanzer eines Marines als auch den Schädel eines Xenomorphs mit Leichtigkeit zu durchschlagen.

Plasmawerfer

NAME	ST	AR	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 Aufschlagpunkts aufhalten.

Plasmakanone

NAME	ST	AR	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)

NAME	ST	AR	PAW
Smart-Disc (Fernkampf)	+1	*	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 Theseus* 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 späteren Missionen größer und die Missionsziele schwieriger zu erreichen sein werden. Wir raten dazu, eure Abenteuer mit *AvP: DJB* mit Mission 1 zu beginnen.

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. 1 Krieger mit Smart-Disc, 1 Jäger und 1 Geräuschnachahmungsmarker.
1. 1 Krieger mit Smart-Disc, 1 Krieger mit Combi-Stick und 2 Geräuschnachahmungsmarker.
1. 1 Krieger mit Combi-Stick, 1 Jäger und 2 Geräuschnachahmungsmarker. Alle Missionsregeln findest du auf Seite 53.

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

MISSION 1

Ein Xenomorph-Befall hat die USSCS 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 Lüftungsschacht in der Nähe der KÄLTESCHLAFKAMMER mit der Regel „Zuschweißen!“ entfernst.
- Kundschafe die Außenbereiche aus, indem du eine Interagieren-Aktion auf einer Kachel verwendest, die an die PREDATOR-KAPSEL angrenzt.

Aliens:

- Zerstöre den Zugriff der Menschen auf Waffen, indem du ihre WAFFENKAMMER zerstörst. Verwende die Missionssonderregel Raum beschädigen.
- Infiziere die schlafenden Menschen in der KÄLTESCHLAFKAMMER, indem du im Raum drei Interagieren-Aktionen verwendest.
- Töte fünf Modelle.

Predatoren (müssen zwei von drei Siegbedingungen erfüllen):

- Bewege dich zum MASCHINENRAUM und deaktiviere ihn, indem du wichtige Komponenten zerstörst. Verwende die Missionssonderregel Raum beschädigen.
- Verdiane Ruhm für den Clan, indem du vier (4) Trophäen sammelst. Verwende dazu die Missionssonderregel Trophäen sammeln.
- Verhindere die Flucht, indem du die RETTUNGSKAPSEL ausschaltest. Verwende dazu eine Interagieren-Aktion auf der Kachel, die an die RETTUNGSKAPSEL angrenzt.



MISSION 2

Die Marines versuchen unter allen Umständen, die Kontrolle über die Situation zu erlangen, die sich auf der jetzt treibenden USSC *Theseus* entwickelt. Irgendein Organismus hat sich in den unteren Ebenen des Schiffs befreit und breitet sich aus wie eine Krankheit. Zu allem Überfluss ist eine Gruppe außerirdischer Krieger ins Schiff eingedrungen, scheinbar mit dem Ziel, den fremden Organismus (und zufällig im Weg stehende Marines) zu töten. 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 befriedet hat, hat jetzt die Kontrolle über das Schiff übernommen, und diese neuen Spieler scheinen zu wissen, was vor sich geht, sind aber nicht besonders 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!

Siegebedingungen:

Marines:

- Bewege dich in die WAFFENKAMMER. Schnapp dir 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 Kachel betrittst und eine Interagieren-Aktion verwendest.
- Töte fünf Modelle.

Aliens:

- Bringe 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:

- Bewege dich zur RETTUNGSKAPSEL und Sorge dafür, dass die Menschen nicht mehr entkommen können. Verwende dazu die Missionssonderregel Raum beschädigen.
- Töte fünf Modelle und sammle Trophäen von ihnen (verwende dazu die Missionssonderregel Trophäen sammeln).



MISSION 3

Der Predator scannte den großen, verdunkelten Raum und 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 das Kontrollsystem für das Kühlmittel des Reaktors, und er wird gleich überhitzen! Wenn wir es nicht verhindern, sind wir alle tot! Geht da runter und verbindet das System per Fernzugriff 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 Kälteschlafkammer infiziert. Dutzende von neuen Larven warten nur darauf, aus ihren Wirten hervorzubrechen. Wir werden für Ablenkung hinter den Reihen unserer Feinde sorgen, indem wir die Wirte aufwecken. Anschließend verhelfen wir unserem Clan zu weiterem Ruhm durch weitere Trophäen.

Siegebedingungen:

Marines:

- Platziere vor Spielbeginn einen Missionszielmarker auf der BRÜCKE. Trage ein Fernsteuerrelais (Missionszielmarker) von der BRÜCKE zum MASCHINENRAUM (verwende dazu die Missionssonderregel 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 dazu die Missionssonderregel Raum beschädigen). Sobald alle Marker platziert worden sind, ist die Mission abgeschlossen.

Predatoren:

- Taus 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 dazu die Missionssonderregel Trophäen sammeln).



MISSION 4

Der Predator erwachte bewegungsunfähig in einem dunklen Bereich. Seine Maske war verschwunden, seine Kehle war rau. Seine letzte Erinnerung war, die Beute in die Eingeweide des Schiffes zu treiben. Er wusste nur zu gut, was als nächstes geschehen würde. Mehr als seine Kameraden zu warnen konnte er nicht mehr tun. Mit einem plötzlichen Stärkeschub riss er seinen Arm frei und schickte die Nachricht, dass er infiziert worden war. Ehe weitere Kommunikation möglich war, schnitt der Schwanz eines Xenomorphs durch seinen linken Arm und seine rechte Hand, trennte sie beide ab. Das letzte, das er sah, bevor er ohnmächtig wurde, war dass seine Arme wieder zurück in das Nest gebunden wurden.

Einsatzbesprechung:

Marines:

Die medizinischen Überwachungssysteme der Kryoschlafkapseln 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 so Zeit zu erkaufen 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 beschützen, sowie neue Drohnen, die das ganze Schiff in eine Gebärmutter für die neuen Generationen zu verwandeln. Wir müssen die Eindringlinge gefangen nehmen.

Predatoren:

Unser Clanbruder hat uns vor seiner Infektion gewarnt, doch dann wurde die Verbindung unterbrochen. 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 von ihrem Elend, indem du sie in der KÄLTESCHLAFKAMMER erschießt (verwende dazu die Missionssonderregel Raum beschädigen).
- Verwende eine Interagieren-Aktion, um die PREDATOR-KAPSEL zu scannen, während du dich darin befindest.

Aliens:

- Nimm drei Modelle gefangen. Modelle gefangen-zunehmen verwendet die Missionssonderregel Trophäen sammeln. Bringe alle Trophäenmarker in Lüftungsschächte (verwende dazu die Missionssonderregel Marker tragen). Sobald alle drei Trophäenmarker in die Lüftungsschächte gebracht worden sind, ist die Mission abgeschlossen. Marker, die in einen Lüftungsschacht 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 (verwende dazu die Missionssonderregel Marker tragen) und bringe sie in die PREDATOREN-KAPSEL 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 riss. 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 Schlüsselemente 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.

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. Wir werden die Stasiskapsel unseres Bruders in das Labor der Menschen bringen, um dort den Fötus zu extrahieren und einzudämmen. Sein Tod darf nicht umsonst gewesen sein.

Siegbedingungen:

Marines:

- Jedes Marines-Modell kann eine Interagieren-Aktion verwenden, um einen Missionsmarker (eine Sprengladung) auf einem der vier markierten Kacheln des Bodenplans zu platzieren. Die Missionsmarker können nur auf der Kachel platziert werden, auf der sich das Modell aufhält, das die Aktion durchführt. Sobald drei von vier Markern auf den entsprechenden Kacheln platziert worden sind, ist die Mission abgeschlossen.

Aliens:

- Finde und bringe Eier-Marker (verwende dazu die Missionssonderregel Marker tragen) in den MASCHINENRAUM. Sobald drei von vier Eiern im MASCHINENRAUM sind, ist die Mission abgeschlossen.

Predatoren:

- Verwende die Missionssonderregel 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 Modell, das den Marker getragen hat, eine Interagieren-Aktion verwendet hat, muss ein beliebiger anderer Predator im LABOR eine Interagieren-Aktion verwenden, um die Entfernung durchzuführen. Sobald dies geschehen ist, ist die Mission abgeschlossen.



MISSION 6

Der Alarm der USSC *Theseus* schrie, während 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 riesiger Pfeil!

Aliens:

Eindringlinge bedrohen noch immer den Schwarm. Ihre Zahl muss verringert werden, damit die Brut überleben kann. Wir werden sie vernichten und ihre Flucht verhindern.

Predatoren:

Nachdem die Xenomorphenlarve gesichert worden ist, darf sich der Rest der Infektion nicht unkontrolliert über das Jagdgebiet hinaus ausbreiten. Wir werden sicherstellen, dass keine Xenomorphen das Schiff verlassen werden, indem wir ihre Eierkammern in die Luft jagen.

Siegbedingungen:

Marines:

- Schließe die Reparaturen am Reaktor im MASCHINENRAUM ab, indem du im Raum eine Interagieren-Aktion verwendest.
- Dann bewege dich so schnell es geht zur BRÜCKE, um die die Kurskorrektur-Prozedur des Computers zu starten, indem du im Inneren des Raums eine Interagieren-Aktion verwendest.

Aliens:

- Töte fünf Modelle.
- Bewege dich zur PREDATOREN-KAPSEL und zur RETTUNGSKAPSEL und verwende die Missionssonderregel Raum beschädigen, damit die Gegner nicht entkommen können.

Predatoren:

- Jedes Predator-Modell kann eine Interagieren-Aktion verwenden, um einen Missionsmarker (eine Falle) auf einer der vier markierten Kacheln des Bodenplans zu platzieren. Die Missionsmarker können nur in der Kachel platziert werden, auf der sich das Modell aufhält, das die Aktion durchführt. Sobald drei von vier Markern auf den entsprechenden Kacheln 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. Die andere war dem Aussehen nach einer der Androiden des Schiffs. Weiße Flüssigkeit floss aus einem fehlenden linken Arm seinen Overall herunter. „Marines“, sagte er und biss auf seine Zigarre. „Pakt euch eure Ausrüstung...“

Einsatzbesprechung:

Marines:

Zum ersten Mal seit dieser Alpträum 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. Macht euch sofort auf den Weg und kommt nicht ohne die Informationen zurück.

Aliens:

Die Menschen dringen tiefer und tiefer in das Gebiet des Schwarms ein. Wir müssen einen Hinterhalt vorbereiten, während wir sie von ihren Fluchtwegen abschneiden. Die Menschen müssen vernichtet werden.

Predatoren:

Unsere 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. Wir werden jeden Widerstand vernichten und weitere Trophäen für unseren Clan sammeln.

Siegbedingungen:

Marines:

- Jeder Marine kann eine Interagieren-Aktion verwenden, solange er sich auf einer der gekennzeichneten Kacheln befindet, um Informationen von einem gefangenen Besatzungsmitglied zu erhalten (in Form eines Markers). Bringe zwei beliebige Missionszielmarker zur Brücke zurück.

Aliens:

- Töte insgesamt fünf Modelle der Marines- und Predator-Fraktion.
- Verursache irreparablen Schaden auf zwei der drei Kacheln, die auf dem Missionsbodenplan markiert sind (verwende dazu die Missionssonderregel Raum beschädigen).

Predatoren:

- Töte fünf Modelle und sammle Trophäen von ihnen (verwende dazu die Missionssonderregel Trophäen sammeln).
- Bewege dich 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 den Hauch einer Chance haben wollen, das Schiff zu verteidigen, müssen sie in die Offensive gehen, 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. Was keine der Gruppierungen ahnt: der Zustand des Schiffs verschlechtert sich mit beunruhigendem Tempo...

Einsatzbesprechung:

Marines:

Die Aktivität der Xenomorphen auf dem Schiff hat ein erschreckendes Ausmaß angenommen. Ihre Angriffe dringen unbarmherzig immer weiter in unseren Bereich ein. Wir müssen so viele von ihnen wie möglich vernichten, ehe unsere Stellung vom Schwarm überrannt wird. Geht da raus und nehmt sie auseinander, Marines!

Aliens:

Die Jäger werden zu einem Problem. Der Schwarm verliert mehr und mehr Drohnen zu seiner Unterhaltung. Das muss 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 verschanzi. Bislang gab es keine größere Herausforderung für einen wahren Jäger. Ruhe und Entspannung sind die Extase 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 du ausreichend Schaden auf jeder auf dem Bodenplan markierten Kachel verursachen (verwende dazu die Missionssonderregel Raum beschädigen).

Predatoren:

- Behindere die Abwehr der Marines, indem du einen Sprengsatz an der BRÜCKE anbringst. Verwende dazu die Missionssonderregel Marker tragen.
- Töte insgesamt fünf Modelle der Aliens- und Marines-Fraktion. Außerdem muss mindestens ein Predatoren-Modell zur PREDATORKAPSEL zurückkehren.



MISSION 9

Die Zerstörung der Brücke machte das Schiff jetzt so gut wie unsteuerbar. Die meisten Anzeigen bis auf eine waren kaputt. Sie warnte vor der bevorstehenden Zerstörung in der oberen Atmosphäre. Die einzige Hoffnung, das Schiff wieder zum Fliegen zu bringen, war es das Schiff 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 noch die „Jäger“. Sie schienen stolz auf das Ausmaß des gewalttätigen Todes zu sein, den sie verursachten. Wussten sie überhaupt, dass das Schiff in Richtung des Planeten abstürzte? Oder war es ihnen egal?

Einsatzbesprechung:

Marines:

Leitet die Steuerung des Schiffes in den Maschinenraum um und werft die Kursanpassungsschubdüsen an, um das Schiff am 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. Wir müssen die Korridore 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!

Siegebedingungen:

Marines:

- Finde das Bedienfeld des Personalterminals im Korridor und bringe einen Marker in den MASCHINENRAUM (verwende dazu die Missionssonderregel Marker tragen).
- Verwende zwei Interagieren-Aktionen, um die Anschlussstelle des Terminals mit den Systemen des Schiffes zu verbinden und eine Kurskorrektur zu versuchen.

Aliens:

- Töte insgesamt fünf Modelle der Marines- und Predator-Fraktion.
- Außerdem musst du den Weg der Menschen abschneiden, indem du die Kacheln zerstörst, die auf dem Missionsbodenplan markiert sind (verwende dazu die Missionssonderregel Raum beschädigen).

Predatoren:

- Zerstöre die Munitionsvorräte der Menschen, indem du die WAFENKAMMER verwüstest (verwende dazu die Missionssonderregel Raum beschädigen).
- Töte außerdem insgesamt fünf Modelle der Aliens- und Marines-Fraktionen.



MISSION 10

„Irgendwas?“ 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 beeilten 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 USSCS Theseus auseinander. Überall im Schiff kommt es zu explosivem Druckverlust, und vor uns liegt eine letzte Chance zu überleben. Die Enterkapsel der Predatoren. Los Marines, rauf auf das Schiff und dann 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 und der Anführer des Clans zu werden.

Siegbedingungen:

Marines:

- Schleuse die Kapsel aus (verwende dazu die Missionssonderregel Kapsel ausschleusen), wobei sich mindestens ein Marines-Modell auf der PREDATORENKAPSEL befinden muss.

Aliens:

- Schleuse die Kapsel aus (verwende dazu die Missionssonderregel Kapsel ausschleusen), wobei sich mindestens ein Eiermarker auf der PREDATORENKAPSEL befinden muss.

Predatoren:

- Töte fünf Modelle und sammle Trophäen von ihnen (verwende dazu die Missionssonderregel Trophäen sammeln).

MISSIONSSONDERREGELN

Diese Mission verwendet die Missionssonderregeln Kapsel ausschleusen, Drohende Zerstörung und Zusammenbrechende Kacheln.



9.11. MISSIONSSONDERREGELN

Zum Lüftungsschacht bringen – Das Modell, das einen oder mehrere Marker trägt, muss sich auf einer nicht umkämpften Kachel neben einem Lüftungsschacht aufhalten und eine Interagieren-Aktion verwenden, um eine beliebige Anzahl von Markern, die es trägt, in den Lüftungsschacht 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 Kachel, auf 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 Spielfeld zu entfernen und einen TROPHÄEN-Marker aufzunehmen. Trophäen sammeln ist auf umkämpften Kacheln nicht möglich.

Marker tragen – Jedes Modell kann einen dafür vorgesehenen Marker aufheben, indem es eine Interagieren-Aktion verwendet, wenn es sich auf der gleichen Kachel 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 Kachel ab, auf der das tragende Modell aus dem Spiel entfernt worden ist. Das Modell, das den Marker trägt, kann ihn jederzeit fallenlassen, indem es eine Interagieren-Aktion verwendet. Lege den Marker in diesem Fall auf die Kachel, auf der sich das Modell, das ihn ablegt, aufhält. Jedes andere Modell kann den Marker aufheben, indem es eine Interagieren-Aktion verwendet. Jeder Marker kann nur EINMAL pro Spielzug aufgehoben werden.

Raum beschädigen – Jedes Alien-Modell mit Ausnahme des Facehuggers kann eine Interagieren-Aktion verwenden, um einen W20 zu werfen. Bei einem Wurf von 1-10 platzierst du einen entsprechenden Missionszielmarker im Raum, in dem das Modell die Aktion Raum 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 in der PREDATORENKAPSEL befindet, solange die Kapsel nicht umkämpft ist, eine Interagieren-Aktion verwenden, um einen Knopf zu drücken und so die Kapsel vom explodierenden Schiff abzufeuern. Beachte, dass Kapsel ausschleusen nicht durchgeführt werden kann, wenn die PREDATORENKAPSEL umkämpft ist.

Drohende Zerstörung – Von Spielrunde 2 an würfelt der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, für jede Zusammenbrechende Kachel. Bei einer 1-10 wird die Kachel aus dem Spiel entfernt. Bei einer 11-20 passiert der Kachel in dieser Spielrunde nichts. Sowohl die RETTUNGSKAPSEL als auch das LABOR zählen als Zusammenbrechende Kacheln, solange sie im Spiel sind. Alle Kacheln, die nicht an allen möglichen Seiten mit einer anderen Kachel verbunden sind, zählen als Zusammenbrechende Kachel.

Zusammenbrechende Kachel – Alle Kacheln, die zu Beginn der Runde nicht an allen möglichen Seiten verbunden sind, gelten als Zusammenbrechende Kachel. Wenn eine Kachel entsprechend der Missionssonderregel Drohende Zerstörung einstürzt, werden alle Modelle, die sich auf der Zusammenbrechenden Kachel befinden, aus dem Spiel entfernt und bringen keine Abschüsse.

Modelle töten / Abschüsse sammeln – Jedes Modell, das als Verlust aus dem Spiel entfernt wird, bringt dem Spieler, der die Entfernung verursacht hat, eine bestimmte Anzahl von Abschüssen (getöteten Modellen) ein, die auf der Modellgröße basiert:

Klein: 1 Abschuss

Mittelgroß: 2 Abschüsse.

Groß: 5 Abschüsse.

Die Anzahl der Modelle, die aus dem Spiel entfernt werden müssen, 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. ERFAHRUNGSTUFEN

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 der Spielanleitung zu AvP: DJB oder solche, die ihr selbst entworfen habt) sammeln eure ausgewählten Einheiten 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. Jeder Trupp (und jedes Unabhängige Kommandomodell) sammelt im Lauf des Spiels Erfahrung.

Für jedes gegnerische Modell, das aus dem Spiel entfernt wird, erhält ein Modell oder ein Trupp eine bestimmte Anzahl von Abschüssen. Schreibe dir die Abschüsse, die jeder Trupp deiner Streitmacht gesammelt hat, in deiner Streitmachtliste auf. Die Anzahl der Abschüsse, die ein Trupp erhält, hängt von der Größe der Basis des Modells ab, das als Verlust aus dem Spiel entfernt wird.

Modelle auf kleiner Basis (30 mm) sind 1 Abschuss x STU des entfernten Modells wert.

Modelle auf mittelgroßer Basis (40 mm) sind 2 Abschüsse x STU des entfernten Modells wert.

Modelle auf großer Basis und darüber (50 mm) sind 5 Abschüsse x STU des entfernten Modells wert.

Beispiel: Ein aktiviertes Marines-Modell macht einen Fernkampfangriff und entfernt einen Facehugger STU 1 aus dem Spiel. Der Marines-Trupp erhält sofort einen Abschuss (Modell auf kleiner Basis x STU des entfernten Modells). Ein weiterer Marine aus dem gleichen Trupp macht einen Fernkampfangriff und entfernt einen Alien-Krieger (STU 2) aus dem Spiel. Sein Trupp erhält sofort zwei weitere Abschüsse.

Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, verfallen alle überzähligen Abschüsse nach dem Stufenanstieg (wenn es einen gibt) am Ende der Mission.

Ein solcher Stufenaufstieg bedeutet, dass der Trupp 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 Abschüsse sammeln, notiert sich der Marines-Spieler, welcher Trupp die Verluste erzielt hat und addiert die entsprechenden Abschüsse zu diesem Trupp. Am Ende der Mission erhält jeder Trupp, der nicht vollständig aus dem Spiel entfernt worden ist, zwei Abschüsse, um die taktischen Erfahrungen und das Wissen abzubilden, das sie beim Kampf gegen diese Alien-Rassen gesammelt haben. Dann erhält jeder Trupp eine Stufe für jeweils 10 gesammelte Abschüsse.

Wenn ein Trupp genug Abschüsse erzielt, um eine Stufe aufzusteigen, 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: Ein Marines-Trupp schafft es, bis zum Ende des Spiels 21 Abschüsse zu sammeln. Der Trupp hat 2 Stufenaufwertungen verdient, und der Marines-Spieler weist dem Trupp die entsprechenden Aufwertungen zu, die er in seiner Streitmachtliste aufschreibt. Der zusätzliche Abschuss geht verloren.

Beachte bitte, dass Geschütztürme, in Bezug auf das Sammeln von Erfahrung, niemals Abschüsse sammeln und keine Erfahrungsstufen aufsteigen können.

Aliens:

Anstatt in Trupps eingeteilt zu werden, erhält der Schwarm Erfahrung entsprechend der Größe der Basis der Modelle. Der Alien-Spieler notiert sich nur die Anzahl der Abschüsse, die seine Streitmacht gesammelt hat. Am Ende der Mission erhalten alle Alien-Modelle in der Streitmacht eine einzelne Stufe, wenn die entsprechende Anzahl Abschüsse für die Größe ihrer Basis 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 viele Abschüsse gesammelt 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 Abschüsse gesammelt.

Beachte bitte, dass Facehugger ganz normal Abschüsse sammeln, aber keine Erfahrungsstufen aufsteigen können.

Beispiel: Ein Schwarm schafft es, bis zum Ende des Spiels 14 Abschüsse anzusammeln. Alle Modelle mit kleiner oder mittelgroßer Basis erhalten eine Stufe, weil ihre Abschuss-Voraussetzungen erfüllt worden ist. Entsprechend teilt der Alien-

Spieler die relevanten Aufwertungen zu und schreibt sie in seiner Streitmachtliste auf. Die Modelle auf großer Basis oder ohne Basis erhalten keine Stufe, weil ihre Abschuss-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 Abschüsse gehen verloren.

Predatoren

Die Yautja verwenden ihre überlegene Technologie, um Informationen in der Datenbank ihres Schiffes zu speichern. Wenn die Predatoren Abschüsse sammeln, notiert sich der Predatoren-Spieler, welcher Trupp die Verluste erzielt hat und addiert die entsprechenden Abschüsse zu diesem Trupp. Am Ende der Mission erhält jeder Trupp eine Stufe für jeweils 10 angesammelte Abschüsse. Dann entfernt der Predator alle Abschüsse, die er verwendet hat, um einen Trupp aufzuwerten, behält aber alle übrigen Abschüsse des Trupps für die nächste Mission.

Beachte bitte, dass Höllenhunde, in Bezug auf das Sammeln von Erfahrung, niemals Abschüsse sammeln und keine Erfahrungsstufen aufsteigen können.

Beispiel: Ein Predator-Trupp schafft es, bis zum Ende des Spiels 13 Abschüsse anzusammeln. Der Trupp hat 1 Stufenaufwertung verdient, und der Predator-Spieler weist dem Trupp die entsprechenden Aufwertungen zu, die er in seiner Streitmachtliste aufschreibt. Die 3 zusätzlichen Abschüsse kann er behalten und addiert sie zu allen Abschüsse, die der Trupp im nächsten Spiel erzielt.

Aufwertungen für den Stufenaufstieg

Die Stufen bringen den Modellen die folgenden Vorteile:

Stufe 2:

Eine Aufwertung von +1 auf entweder FK oder NK (wähle eins aus).

Stufe 3:

Eine Wiederholung eines Würfelwurfs pro Runde (verwende übrige Marker oder Münzen auf der Karte der Einheit, um diese Wurfwiederholungen anzuzeigen).

Stufe 4:

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

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 wie den Sergeant verlangt oder einen zusätzlichen Helden, oder ob du einfach mehr reguläre Truppen verwenden willst. Eine Streitmachtliste zu verwenden gibt 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 bezwingen wirst, dann wähle beim nächsten Mal eine andere aus und versuche es noch einmal!

Wenn ihr ein Erweitertes Spiel plant, solltet ihr euch auf eine Punktezahl 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 verwenden wollt, solltet ihr vielleicht das Wargaming 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 STREITMACHTLISTEN

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

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

Waffen für Marines-Offiziere		
Waffe	Typ	Punkte
Messer	Nahkampf	0
Gezacktes Kampfmesser	Nahkampf	2
*Kompositmachete	Nahkampf	5
Impulsschnellader & Granatwerfer	Fernkampf	5
M41A2 Schwerer Impulsschnellader	Fernkampf	9
Schrotflinte	Fernkampf	14

- 3. Maßschneiderter Held** - Ein Marines-Spieler kann einen Offizier aus der obenstehenden 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.

Beachte, dass du jeweils maximal ein Modell und / oder eine Offizierswaffe 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 Impulsschnellader und Granatwerfer sowie einem Bewegungssensor, und 2 Colonial Marines mit Impulsschnellader und Granatwerfer. Du darfst auch bist zu 3 zusätzliche Colonial Marines mit Impulsschnellader 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 Impulsschnellader und Granatwerfer sowie einem Bewegungssensor, und 2 Wayland-Yutani-Kommandosoldaten mit Impulsschnellader und Granatwerfer. Du darfst auch bist zu 3 zusätzliche Wayland-Yutani-Kommandosoldaten aufnehmen, ausgewählt aus der folgenden Liste:
 - Wayland-Yutani-Kommandosoldaten mit Impulsschnellader 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 Laderoboter 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 Streitmachtlite der Aliens

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

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

Kommando-Optionen:

1. **Alienkönigin (97 Punkte)** - 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.

Trupp-Optionen:

Ein Alien-Spieler darf eine beliebige Anzahl von Modellen aus der folgenden Liste auswählen, wobei er sich an spezielle Einschränkungen 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 in deine Streitmacht aufnehmen, 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-Zermalmern (jeweils 88 Punkte).**

10.1.3 Streitmachtlite 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. **Predator Krieger-Ältester (63 Punkte)**
 2. **Predator Jäger-Ältester (63 Punkte)***
 3. **Predator Berserker-Ältester (82 Punkte)** - Ein Berserker-Ältester ist mit einer Doppelklinge bewaffnet und muss eine Plasma-Fernkampfwaffe aus der folgenden Liste auswählen. Ein Berserker-Ältester 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 PREDATOR-ÄLTESTE			
Name	Typ	Punkte	Einschränkung
Handgelenkklingen	Nahkampf	2	Nur Krieger oder Jäger
Combi-Stick	Nahkampf	6	Nur Krieger oder Jäger
Reliquien-Combi-Stick	Nahkampf	9	Nur Krieger oder Jäger
Smart-Disc	Doppelslot	15	Nur Krieger
Reliquien-Smart-Disc	Doppelslot	17	Nur Krieger
Handgelenkpfleile	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 und einem Handgelenkpfleilen für 56 Punkte oder einer Smart-Disc für 63 Punkte ausgerüstet werden.
2. **Predator-Jäger (61 Punkte)*** - Der Jäger ist mit Handgelenkklingen und einem Plasmawerfer ausgerüstet.
3. **Predator-Berserker (78 Punkte)** - Der Berserker ist mit einer Doppelklinge und einem Gatling-Plasmawerfer ausgerüstet. Ein Berserker nimmt zwei Jagdrudel-Slots ein.
4. **Predator-Anwärterrudel** - Ein Anwarter-Jagdrudel besteht aus 1 Anwarter mit Handgelenkklingen und Handgelenkpfleilen für 35 Punkte. Du darfst bis zu jeweils eines der folgenden Modelle zum Jagdrudel hinzufügen:
 - Anwarter mit Handgelenkklingen und Handgelenkpfleilen (35 Punkte).
 - Anwarter mit Combi-Stick und Handgelenkpfleilen (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. Dies bedeutet, dass du nur einen Jäger-Ältesten aufnehmen darfst, wenn du bereits einen Krieger-Ältesten aufgenommen hast.*

***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, Jäger, Berserker und Anwärter in seine 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 jemals gleich aussehen werden. 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 Aufstellungskachel für jede Fraktion (siehe unten).
3. Jeder Spieler zieht eine Missionskarte vom Missionsstapel und verkündet die Mission für seine Fraktion. Jeder Spieler markiert seine Missionsziele mit Missionszielmarkern, wenn nötig.

1. Wählt einen Missionsbodenplan aus – Benutzt einen beliebigen Missionsbodenplan aus der Spielanleitung. Ihr könnt, wenn alle Spieler einverstanden sind, auch einen eigenen Bodenplan entwerfen, indem ihr euch abwechselnd (jeder Spieler wirft einen W20 und ihr wechselt euch in absteigender Reihenfolge ab) und Kacheln 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 Kachel abgeschlossen sein. Die Spieler einigen sich auf eine Anzahl von Runden für die Platzierung der Kacheln, die nicht unter fünf oder der Anzahl der Kacheln liegen darf, um alle Modelle der Alien-Fraktion zu platzieren (je nachdem was größer ist), und platzieren Kacheln, bis das Rundenlimit erreicht ist.

Dann einigen sich die Spieler auf eine Anzahl von Runden für die Platzierung der Lüftungsschächte und platzieren Lüftungsschächte, um beliebige Kacheln zu verbinden (außer mit den Aufstellungsbereichen der Marines und Predatoren), bis das Rundenlimit erreicht ist. Die Anzahl der Runden für die Platzierung der Lüftungsschächte muss mindestens zwei betragen. Abschließend einigen sich die Spieler auf eine Anzahl von Runden für die Platzierung der Schleusen und platzieren Schleusen auf beliebigen Kacheln (außer auf den Aufstellungsbereichen der Marines und Predatoren), bis das Rundenlimit erreicht ist. Die

Anzahl der Runden für die Platzierung der Schleusen muss mindestens zwei betragen.

2. Wählt einen Aufstellungsbereich – Jede Fraktion hat ihre eigenen Aufstellungsregeln, wie nachfolgend beschrieben:

2.1. **Marines-Streitmacht** – Bevor die Kacheln platziert werden, wählt der Marines-Spieler einen Raum sowie eine zusätzliche Kachel als seinen Aufstellungsbereich aus, basierend auf der folgenden Liste:

Bis zu 12 Kapazitätspunkte: 1 Raum - keine zusätzlichen Kacheln.

Bis zu 20 Kapazitätspunkte: 1 Raum - ein gerader Korridor.

Bis zu 32 Kapazitätspunkte: 2 Räume - ein T-förmiger Korridor.

Bis zu 44 Kapazitätspunkte: 3 Räume - eine Kreuzung.

Der Marines-Spieler verbindet die Räume und die zusätzliche Kachel miteinander und setzt eine Schleuse an die Seite der zusätzlichen Kachel, die nicht mit einem Raum verbunden ist. Zu jedem Zeitpunkt während der Kachelplatzierung kann er, anstatt eine Kachel zu platzieren, die Kacheln, die er als seinen Aufstellungsbereich bestimmt hat, mit einer bereits platzierten Kachel verbinden, solange es passt. In den seltenen Fällen in denen der Aufstellungsbereich an keiner Position des Bodenplans passt, muss der Marines-Spieler einen zusätzlichen geraden Korridor platzieren, damit es passt.

2.2. **Alien-Streitmacht** – Bevor die Kacheln platziert werden, nimmt sich der Alien-Spieler eine Anzahl von infizierten Kacheln (außer Sackgassen) gleich der Anzahl der Kachelplatzierungsrunden, die in Schritt 1 bestimmt worden sind. Der Alien-Spieler darf nur infizierte Kacheln aus seiner Reserve aufbauen.

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

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

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

Zur Startposition zurückbringen – Dieser Missionszielmarker muss geborgen und zur Aufstellungskachel der Fraktion zurückgebracht werden (verwende die Missionssonderregel Marker tragen im Abschnitt Missionssonderregeln dieses Buchs (9.11.))

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

Beschädigen – Um diese Mission zu erfüllen, müssen zwei Missionszielmarker auf einer Zielkachel platziert werden (verwende die Missionssonderregel Raum beschädigen im Abschnitt Missionssonderregeln dieser Anleitung (9.11)).

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

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

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

Zielraum – Wähle eine Raumkachel aus. Ein zufällig ausgewählter Gegner wählt eine Raumkachel aus. Dieser Raum wird jetzt das Ziel der Mission. Der Zielraum mindestens fünf Kacheln von der Aufstellungskachel der Fraktion entfernt sein, die die Missionskarte gezogen hat.

Zielräume – Wähle zwei Raumkacheln aus. Ein zufällig ausgewählter Gegner wählt eine Raumkachel 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 Kacheln von der Aufstellungskachel der Fraktion entfernt sein, die die Missionskarte gezogen hat.

Zielkorridor – Wähle eine Korridorkachel aus. Ein zufällig ausgewählter Gegner wählt eine Korridorkachel aus. Diese Kachel wird jetzt das Ziel der Mission. Der Zielkorridor müssen mindestens fünf Kacheln von der Aufstellungskachel der Fraktion entfernt sein, die die Missionskarte gezogen hat.

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

Kachel(n) entfernen – Entferne einen oder mehrere Lüftungsschächte mit der Spezialfähigkeit Verschweißen! aus dem Spiel. Bei dieser Siegbedingung können nur Lüftungsschächte als Zielkacheln bestimmt werden.

Designanmerkung: Wenn alle Spieler an einem längeren, strategischeren Spiel interessiert sind, besonders wenn mit zusätzlichen Modellen gespielt wird, 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 DAS LETZTE GEFECHT

Eine Fraktion zu übernehmen und sie durch die Ereignisse zu leiten, die sich auf der USSC 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 jeder einzelnen Fraktion gespielt werden kann, und den zufälligen Missionen, die die Spieler selbst entwerfen, bietet das Spiel noch eine weitere Variante: Das letzte Gefecht. Eine Variante, die selbst für die besten Anführer eine echte Herausforderung darstellt.

Das letzte Gefecht kann als eine einzelne Letztes-Gefecht-Mission oder als komplexere progressive Kampagne gespielt werden. In dieser kooperativen Variante verbünden sich die Streitmächte der Spieler, um gegen niemals enden wollende Wellen von Aliens bestehen zu können, die von festgelegten Regeln kontrolliert werden, dem „Schwarminstinkt“. Diese Variante ist für jede mögliche Spielerkonstellation geeignet und die Spieler entscheiden gemeinsam wie sie ihre Streitmächte untereinander aufteilen wollen. Das letzte Gefecht funktioniert am besten mit den Erweiterten Regeln, so dass die Spieler ihre Streitmächte anpassen können und die Spiele somit eine fast unendliche Vielfalt bieten.

Mit anhand ihrer Punktwerte ausbalancierten Streitmächten könnt ihr viele epische, filmartige Begegnungen nachspielen, während eine niemals enden wollende Anzahl Feinde über euch hereinbricht. 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-Aufgreifungstrupps von Weyland-Yutani beschützen? Es ist an der Zeit all das herauszufinden.

Designanmerkung: Auch wenn das Spiel nur mit dem Inhalt dieses Spielsets gespielt werden kann, empfehlen wir die Verwendung von Erweiterungen, um den Schwierigkeitsgrad und den filmartigen Nervenkitzel zu erhöhen - besonders die Verwendung weiterer Aliens!

10.3.1 Einführung

Das letzte Gefecht – Ein Team von Überlebenden versucht, mehrere Runden am Leben zu bleiben. Dabei müssen sie die Angriffe einer Horde von Aliens überstehen, während sie zur selben Zeit weiter in Richtung ihres Ziels vorrücken müssen. Diese Variante erlaubt es, dass große Helden erschaffen werden und Stufen und Fähigkeiten ansammeln, während ihre Gegner zu Staub zerfallen. Wenn du „Das letzte Gefecht“ spielst, solltest du dir die STU und Abschlüsse notieren, die jeder Trupp im Spiel ansammelt. Veteranen sind selbst für den furchterregendsten Schwarm schwer zu bezwingen!

10.3.2 Aufbau eines Letztes-Gefecht-Spiels

1. Verwende alle Nicht-Alien-Modelle, die in diesem Spielset enthalten sind, um eine „Vereinte Streitmacht“ zusammenzustellen. Zusätzlich darfst du alle Modelle aus Erweiterungen verwenden, die sich in deiner Sammlung befinden (mit Ausnahme der Aliens).
2. Entscheidet, welcher Spieler welche Modelle kontrollieren soll. Jeder Spieler muss mindestens ein Modell kontrollieren und darf Modelle verschiedener Fraktionen kontrollieren.
3. Stelle eine Alien-Streitmacht zusammen, indem du alle Modelle verwendest, die in diesem Spielset enthalten sind. Verwende zusätzlich alle Alien-Modelle aus Erweiterungen, die sich in deiner Sammlung befinden.
4. Sortiere die *Ping!*-Marker der Alien-Modelle nach ihrer Größe und bilde verdeckte *Ping!*-Marker-Vorräte.
5. Wähle eine Mission aus oder erstelle deine eigene Mission, indem du den Erweiterten Regeln in Abschnitt 10 folgt. In eigenen Missionen musst du vier Bruchstellen bestimmen, indem du Alien-Missionsmarker auf jeder L-förmigen und/oder Raum-Kachel platzierst.

Designanmerkung: Wenn du glaubst, dass deine Streitmacht, die zähste in der ganzen Galaxis ist, kannst du gerne weitere Bruchstellen platzieren. Deine Streitmacht wird als Helden in Erinnerung bleiben, besonders wenn sie es irgendwie schaffen sollten zu überleben.

1. Die Spieler verwenden einen allgemeinen Strategiestapel für jede Fraktion. Jeder Spieler, der nur eine einzige Fraktion spielt, zieht Karten gemäß den normalen Regeln.
2. Jeder Spieler, der Modelle mehrerer Fraktionen spielt, zieht jeweils 2 Strategiekarten vom Strategiestapel der jeweiligen Fraktionen.

Diese Spieler haben ein Handkartenlimit von 2 Strategiekarten für jede der gespielten Fraktionen. Alle Regeln zum Spielen von Strategiekarten bleiben bestehen.

3. Bestimme den Schwierigkeitsgrad, wie in Abschnitt 10.3.6 beschrieben. Los geht's!

10.3.3 Rundenablauf

Eine Runde endet, wenn die folgenden Schritte abgehandelt wurden:

1. Auftauchen-Phase
 - a) Wirf einen Würfel für jede Bruchstelle und schaue in der Schwarmtabelle nach.
 - b) Platziere die entsprechenden Marker an den jeweiligen Bruchstellen, indem du die Regeln für das Auftauchen des Schwarms verwendest (sie können entsprechend den normalen Regeln aktiviert werden).
2. Initiative- und Auffrischungsphase
 - a) Die Spieler bestimmen die Reihenfolge in der sie spielen wollen, oder werfen entsprechend den normalen Regeln einen Würfel.
 - b) Der Spieler mit Initiative zieht eine Umgebungskarte vom Stapel und handelt sie ab.
 - c) Alle Spieler ziehen solange Strategiekarten nach, bis sie ihr jeweiliges Handkartenlimit erreicht haben: 5 Karten für Spieler, die nur eine Fraktion spielen; 2 Karten pro Fraktion für Spieler, die mehr als eine Fraktion spielen. Dies bedeutet, dass ein Spieler, der einen Predator und drei Marines kontrolliert, immer jeweils 2 Strategiekarten für Predatoren und 2 Strategiekarten für Colonial Marines haben wird.
3. Modellaktivierungsphase
 - a) Der aktive Spieler wählt entsprechend den normalen Regeln ein Modell aus, das er aktivieren möchte und führt seine Aktivierung durch.
 - b) Der aktive Spieler wählt entsprechend den Schwarminstinktregele in Abschnitt 10.3.4 ein Alien-Modell aus und führt seine Aktivierung durch. Sollte es mehrere Modelle geben, die wählbar sind, wählt der aktive Spieler eines der entsprechenden Modelle aus.
 - c) Der nächste Spieler beginnt bei 3a). Die Spieler machen auf diese Weise weiter, bis alle Modelle aktiviert worden sind.
4. Erfahrung erhalten und Siegbedingungen überprüfen
 - a) Anstatt am Ende des Spiels, überprüfst du in dieser Variante am Ende jeder Runde wieviel Erfahrung deine Truppen gesammelt haben. Jeder Trupp, der genug Erfahrung angesammelt hat, um eine Stufe aufzusteigen, gibt die entsprechende Erfahrung aus und behält den Rest (keine Erfahrung geht verloren). USCM Truppen erhalten den Erfahrungsbonus ihrer Fraktion nur einmal pro Spiel. Aliens erhalten in dieser Variante keine Erfahrung. Fall gewünscht, können die Spieler spätere Spiele mit der gleichen Streitmacht und der angesammelten Erfahrung beginnen, wie in einer Kampagne.

- b) Überprüfe, ob die Siegbedingungen erfüllt wurden.

10.3.4 Schwarminstinkt

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

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

1. Modelle im Nahkampf, beginnend mit dem Modell mit der höchsten AR.
2. Modelle neben umkämpften Kacheln, beginnend mit dem Modell mit der höchsten AR.
3. Modelle, die sich in einer Bewegung auf eine umkämpfte Kachel begeben können (bewegen oder rennen), beginnend mit den Modellen, die den Überlebenden am nächsten sind.
4. Modelle, die einen Fernkampfangriff gegen die Überlebenden durchführen können (sind bereits in Reichweite oder können sich in Reichweite begeben).
5. Modelle, die am weitesten von den Überlebenden entfernt sind und keinen der vorherigen Kriterien folgen.

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

1. Modelle bewegen sich auf das zu ihnen nächstgelegene Überlebenden-Modell zu. Nächstgelegen bedeutet, dass die geringste Anzahl von Kacheln sie trennt. Wenn sich auf zwei gleich weit entfernten Kacheln Überlebende befinden, bewegen sich Schwarmmodelle auf die Kachel zu, auf der mehr Kapazitätspunkte von Überlebenden eingenommen werden. Wenn zwei gleich weit entfernte Kacheln von gleich vielen Überlebenden besetzt sind, dann muss der Weg des Schwarms mit einem W20 zufällig bestimmt werden. Lüftungsschächte dürfen entsprechend den normalen Regeln verwendet werden.
2. Wenn das Modell aktiviert wird und eine Schleuse den kürzesten Weg zu den Überlebenden blockiert, dann wendet das Modell eine Aktion auf, um die Schleuse aufzuzuwängen, statt eine Rennen- oder Bewegungen-Aktion durchzuführen.

C. Schwarmangriffe – Dieser Abschnitt beschreibt, welche Arten von Aktionen der Schwarm verwenden wird und wann er die Überlebenden in den Nahkampf verwickeln und bekämpfen wird. Schwarmangriffe werden von den folgenden Regeln beschrieben:

1. Modelle, die mit Überlebenden im Nahkampf sind, greifen während jeder Aktivierung mit Raserei an, sofern möglich. Ist das nicht möglich, führen sie einen Nahkampfangriff mit ihrer Nahkampfwaffe durch, die den höchsten AR-Wert hat und passen anschließend.
2. Modelle mit Fernkampfmöglichkeit und Gegnern in Reichweite, greifen einmal während ihrer Aktivierung an, wenn sie Sichtlinie haben und keine negativen FK-Modifikatoren erleiden. Ein Modell ohne Gegner in Reichweite, das einen Fernkampfangriff ohne negative FK-Modifikatoren durchführen könnte, wenn es sich zuvor auf den Gegner zubewegt, führt zuerst eine Bewegungen-Aktion durch und anschließend eine Fernkampf-Aktion.
3. Wenn sich keine Gelegenheit bietet, einen Fernkampfangriff ohne negative Modifikatoren durchzuführen, nähert sich das Modell weiter an, um den Gegner in den Nahkampf zu verwickeln. Nachdem ein Schwarmmodell einen Fernkampfangriff durchgeführt hat, wird es alle verbleibenden Aktionen nutzen, um sich dem Gegner weiter anzunähern.

10.3.5 Auftauchen des Schwarms

Immer wenn du eine neue Welle von Aliens ins Spiel bringen musst, wirfst du einen Würfel und schaust dann in dieser Tabelle nach:

Anschließend platzieren die Spieler die *Ping!*-Marker der Spalte „Normal“, welche sie zufällig aus den entsprechenden Marker-Vorräten ziehen. Diese Marker werden verdeckt platziert und sind den Spielern gegenüber geheim. Spezialfähigkeiten werden sofort aktiv, sobald die Marker durch die entsprechenden Modelle ersetzt werden. Ein Beispiel: Ein Marker beginnt seine Aktivierung und führt eine Rennen-Aktion durch, durch die er in die Sichtlinie eines Marines gerät. Der Marker wird aufgedeckt und entpuppt sich als Schleicher. Sofort wird die Spezialregel Schwarm-Bluthund aktiv und er bewegt sich um eine dritte Kachel.

Für den Fall, dass du entsprechend der Vorgabe der Spalte „Normal“ nicht genug *Ping!*-Marker in einem der Vorräte hast, musst du stattdessen die Spalte „Alternativ“ verwenden. Solltest du weiterhin nicht genug *Ping!*-Marker haben, bringst du alle verbliebenen Marker dieser Größe ins Spiel und alle Alien-Marker/-Modelle auf dem Spielbrett dürfen sich um eine weitere Kachel bewegen, wenn sie eine Bewegungen- oder Rennen-Aktion durchführen.

Falls die *Ping!*-Marker an einer besetzten Bruchstelle platziert werden würden, an der nicht genug Platz ist, werden die Modelle entsprechend der Regel „Durch Verdrängung in den Nahkampf verwickeln“ platziert und haben für diese Runde noch einen Aktionspunkt übrig. Dieser Effekt ist

nicht kumulativ. Nachdem ein Alien als Verlust aus dem Spiel entfernt wurde, wird sein *Ping!*-Marker wieder in den entsprechenden Marker-Vorrat gelegt.

Nachdem die Spieler die zweite Bruchstelle verbarrikadiert haben (siehe 10.3.6 Siegbedingungen), wird dem Resultat jeder Tabellenzeile ein zusätzlicher 30mm-Marker hinzugefügt. Nachdem die Spieler die dritte Bruchstelle verbarrikadiert haben, wird dem Resultat jeder Tabellenzeile ein weiterer zusätzlicher 30mm-Marker hinzugefügt.

	Normal	Alternativ
Nicht die geringste Bewegung (1-5)	-	-
Mehrere Signale (6-10)	2 30mm-Marker	2 30mm-Marker
Sie sind in den Wänden! (11-15)	1 40mm-Marker	3 30mm-Marker
Das Spiel ist aus! (16-20)	1 50mm-Marker	4 30mm-Marker

Die oben stehende Tabelle wurde unter Berücksichtigung des Inhalts dieses Spielsets entworfen, dementsprechend einer Summe von gemeinsamen 300 Streitmacht-Punkten. Füge für jede (selbst unvollständigen) zusätzlichen 150 Punkte einen weiteren 30mm-*Ping!*-Marker zum Resultat jeder Tabellenzeile hinzu, außer für „Nicht die geringste Bewegung“. So würden zum Beispiel, für eine 400 Punkte große Streitmachtliste, 3 30mm-Marker ein normales Resultat für „Mehrere Signale“ darstellen und 1 50mm-Marker sowie 1 30mm-Marker ein normales Resultat für „Das Spiel ist aus!“.

10.3.6 Siegbedingungen

Beim Spielen von „Das letzte Gefecht“ ignorieren die Spieler alle Missionssonderregeln und Siegbedingungen. Stattdessen gewinnen die Spieler, sobald ausreichend Bruchstellen, dargestellt durch Alien-Missionsmarker, verbarrikadiert wurden. Um eine Bruchstelle zu verbarrikadieren, muss ein Spieler den Alien-Missionsmarker von einer Kachel entfernen, indem er die Missionssonderregel „Raum beschädigen“ verwendet. Anstatt einen Marker in den Raum zu legen, entfernt ein erfolgreicher Raum-beschädigen-Wurf einen Alien-Missionsmarker.

Das letzte Gefecht bietet drei Schwierigkeitsstufen, die nachfolgend beschrieben sind:

„Ich muss nur eines wissen“: Die Spieler gewinnen, wenn bis auf zwei Bruchstellen alle anderen verbarrikadiert wurden. Diese Schwierigkeitsstufe ist für Gelegenheitsspieler gedacht und die Spieler werden mehr als oft ihr Ziel erreichen und mit dem Leben davonkommen, um davon zu erzählen.

„Jede Formation eine Parade“: Die Spieler gewinnen, wenn bis auf eine Bruchstelle alle anderen verbarrikadiert wurden. Dies ist die normale Schwierigkeitsstufe, die für erfahrene Spieler gedacht ist. Sie stellt eine angemessene Herausforderung dar und zwingt die Spieler dazu zusammen zu arbeiten, wenn sie den Job erledigen wollen.

„Ich will noch nicht sterben“: Die Spieler gewinnen, wenn sie alle Bruchstellen verbarrikadiert haben. Also ihr Süßen, ihr habt gehört was der Chef gesagt hat, knieft die Arschbacken zusammen und macht euch an die Arbeit!

Die Spieler verlieren, wenn alle ihre Modelle als Verluste aus dem Spiel entfernt wurden.

Wenn ihr diese einfachen Regeln verwendet, garantiert euch dies ein unterhaltsames kooperatives Erlebnis, in dem der Schwarm unnachgiebig Jagd auf die Überleben macht. Stellt euch gemeinsam den Herausforderungen der kalten, dunklen Tiefen der USSC Thesus!

Designanmerkung: Wenn du in einem Fall nicht entscheiden kannst, was der Schwarm tun würde, dann wirf einen Würfel oder eine Münze – lass das Schicksal entscheiden!

AVP™

DIE JAGD BEGINNT

ERWEITERUNGSSETS

ALIEN-KÖNIGIN



KÖNIGIN, MONARCHIN, GOTTESLÄSTERUNG. EGAL WIE DU SIE NENNST, DIE KÖNIGIN DER XENOMORPHEN IST DER PERSONIFIZIERTE SCHRECKEN. DURCH DIE SCHWARZMINTelligenZ KANN SIE MIT DROHNEN UND SOLDATEN INNERHALB WENIGER WOCHEN EINE TAUSENDE MENSCHEN UMFASSENDE KOLONIE ZU LARVENFUTTER VERARBEITEN. UND FALLS DU TÖRICHT GENUG SEIN SOLTEST IHR NEST ZU BETRETEN, WERDEN DEINE SCHREE DAS LETZTE GERÄUSCH SEIN, DASS DU JEMALS VON DIR GEBEN WIRST, WÄHREND SIE DICH AUSEINANDER REISST.

MODELL KOMMT UNBEMALT UND MUSS ZUSAMMENGEBAUT WERDEN.

ALIEN-KRIEGER



DER KRIEGER ODER SOLDAT IST DIE KÄMPFERKASTE DER XENOMORPH-SPEZIES. GESCHLÜPPT AUS MENSCHLICHEN WIRTEN IST DIE PRIMÄRE ROLLE EINES KRIEGER, NEUE WIRTE FÜR DEN NACHWUCHS ZU SICHERN UND ALLE BEDROHUNGEN FÜR DEN SCHWARM AUSZUSCHALTEN. SIE HABEN DIE KRAFT, METALLSCHOTTEN AUFZUREISSEN UND KÖNNEN MEHREREN TREFFERN AUS IMPULSSCHNELLADERN WIDERSTEHEN, BEVOR SIE IHREN WUNDEN ERLIEGEN. MODELLE KOMMEN UNBEMALT UND MÜSSEN ZUSAMMENGEBAUT WERDEN.

WEYLAND-YUTANI KOMMANDOSOLDATEN



DIE WEYLAND-YUTANI KOMMANDOSOLDATEN SIND EINE ELITEEINHEIT DIE SICH, ANDERS ALS DIE COLONIAL MARINES, IN PRIVATBESITZ UND UNTER FÜHRUNG DER WEYLAND-YUTANI CORPORATION BEFINDET. EIN REICHHALTIGES GEHALTPAKET UND DER ZUGANG ZU EINEM UMFANGREICHEN WAFFENARSENAL SORGEN DAFÜR, DASS SIE DIE GLEICHEN INTERESSEN WIE DIE FIRMA TEILEN UND NIEMALS VON DEN ZIELEN ABWEICHEN, DIE IHRE BOSSE IHNEN VORGEBEN. MODELLE KOMMEN UNBEMALT UND MÜSSEN ZUSAMMENGEBAUT WERDEN.

WEITERE ERWEITERUNGEN FINDET IHR AUF
SHOP.PRODOSGAMES.COM