



DIE JAGD BEGINNT



Regeln: Jarosław Ewertowski & Grzegorz Oleksy

Illustrationen : Darek Zabrocki & Mariusz Siergiejew & Michał Pawlaczyk

Design der Miniaturen: Prodos Games Studio

Grafik Design & Layout: Antonina Leszczyszyn & Michał Pawlaczyk

Fotos: Antonina Leszczyszyn

Übersetzung: Burkhard Schulze

Prodos Games möchte

Kraig Koranda, Roland Berberich, Rob Alderman, Marshall Jones, Craig Thompson,
Matthew Edgeworth and Mark Rapson
danken.

1.1 V

PRODOS
GAMES



AVP: Alien vs. Predator TM & © 2015 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

Produced by Prodos Games Limited.

© Prodos Games Ltd. 2015

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	4
Inhalt dieses Spielsets	5
Zusammenbau	6
Definition der Miniaturen	6
Regelintroduction	6
Versteckt im Dunkel – <i>Ping! Marker</i>	6
Grundbegriffe des Spiels	7
Die Einheitenwerte	8
Die Waffenwerte	9
Die Karten	9
Das Spielfeld	11
Wie gespielt wird	18
Spielbeginn	18
Sichtlinie	19
Kapazität von Spielfeldkacheln	21
Bewegung	22
Tragen eines Missionsmarkers	23
Aktionen	23
Allgemeine Grundaktionen	23
Allgemeine erweiterte Aktionen	24
Kampf	26
Panzerung	26
Wunden	27
Fernkampf	27
Nahkampf	28
Spezielle Nahkampfaktionen	29
Durch verdrängen in den Nahkampf verwickeln	32
Fähigkeiten	35
Liste der passiven Fähigkeiten für die Marines	35
Liste der passiven Fähigkeiten für die Aliens	35
Liste der passiven Fähigkeiten für die Predators	36
Referenzen	37
Wertetabellen der Marines	37
Wertetabellen der Aliens und Waffen	39
Wertetabellen der Predators	40
Kampagnenmissionen	42
Erweiterte Spielregeln	52
Einheitenlisten	52
Erfahrung und LVL	53
Erschaffe Deinen eigenen Helden	54
Selbsterstellte Spiele	57
Kampfarena Modus	59
.....



EINFÜHRUNG

Was ist Alien vs. Predator: Die Jagd beginnt?

Alien vs. Predator: Die Jagd beginnt (kurz AvP: DJB) ist ein dynamisches Taktikbrettspiel für einen oder mehr Spieler, welches es Dir erlaubt das Kommando über eine der drei Parteien zu übernehmen: Die Alien Xenomorphen, die Yautja Predatoren oder die menschlichen Colonial Marines!

Das AvP: DJB Brettspiel stellt den Kampf zwischen bis zu drei verschiedenen Parteien auf dem verlassenen Raumschiff USCSS Theseus nach.

Zum einen sind da die Alien Xenomorphen, die in den Schatten umherschleichen und nur auf einen Moment der Schwäche warten um sich auf neue Wirte für ihre Brut zu stürzen. Dann sind da die gut trainierten Colonial Marines mit ihrer topmodernen Ausrüstung. Und zu guter Letzt die geheimnisvolle Rasse brutaler, außerirdischer Jäger, welche die Menschen Predatoren nennen.

Jede Fraktion hat ihre eigene Komposition an Fähigkeiten um so Abwechslung in das Spielerlebnis des AvP: DJB beginnt Brettspiels zu bringen. Egal ob Du Dich entscheidest einen Schwarm alpträumhafter Aliens zu kontrollieren die die Gänge mit Ihrer schierem Zahl überfluten, die tapferen Colonial Marines zu kommandieren während sie die Schrecken im Dunkel bekämpfen oder einen kleinen aber mächtigen Trupp Predatoren auf Ihrer Jagd nach Trophäen zu führen, Du wirst viele Stunden voll Spass und Spannung mit AvP: DJB haben.

Das Gefühl von Ungewissheit und Spannung wird durch die Verwendung von *Ping! Markern* noch verstärkt. Diese Marker verschleiern die Identität eines Modells, bis es von einem gegnerischen Modell gesehen wird. Dabei verwendet jede Fraktion die *Ping! Marker* leicht anders nachdem sie auf dem Spielfeld platziert wurden. Dies ist der erste Faktor, durch den bei AvP: DJB ein einzigartiges asymmetrisches Spielgefühl erzeugt wird.

AvP: DJB bietet viele herausfordernde Spielvarianten, die von einem oder mehreren Spielern gespielt werden können. Die Hauptkampagne besteht aus 10 Missionen, welche die dramatischen Ereignisse an Bord der USCSS Theseus darstellen und durch diesen gemeinsamen Handlungsstrang verbunden sind. Jede Mission kann aber auch für sich gespielt werden. Und dann gibt es auch noch den Kampfarena Modus. Bei diesem muss eine Gruppe Überlebender gegen eine Horde von Feinden antreten. Dieser Modus kann entweder als alleinstehende Mission gespielt werden oder als eine Minikampagne aus mehreren Wettkämpfen, bei welcher sowohl die Horde, wie auch die Überlebenden eine Chance haben Erfahrungen zu sammeln und sich von Wettkampf zu Wettkampf zu verbessern. Darüber hinaus gibt es auch vorgefertigte Einzelmissionen, die es Dir erlauben alleine oder gegen Deine Freunde Deine Stärken zu testen und zu sehen, wer das beste Gefühl für Taktik hat und seine Truppen zum Sieg führen kann.

Das AvP: DJB Brettspiel richtet sich an alle Arten von Spielern indem es zwei Spielvarianten anbietet. Das Spiel mit den Grundregeln und das Spiel mit den fortgeschrittenen Regeln. Die Grundregeln bieten Dir ein schnelles aber dennoch spannendes und umfassendes Spielgefühl. Diese Regeln erlauben schnellere und einfachere Spiele, indem sie die komplexeren Regeln auslassen und so auch Anfängern oder Gelegenheitsspielern die Möglichkeit geben packende und kurzweilige Spiele innerhalb der dunklen und erschreckenden Welt von AvP: DJB zu spielen. Die fortgeschrittenen Regeln öffnen den ehrgeizigsten Kommandeuren die volle Breite der taktischen Möglichkeiten. Die Regeln wurden für die erfahreneren Spieler erstellt die auf jedes Element des Spiels Einfluss haben wollen; von der fortgeschrittenen Zusammenstellung ihrer Streitkräfte und einer Vielzahl an neuen Karten, bis zu neuen Spezialregeln. Während diese Regeln die Komplexität des Spiels erhöhen, erhöhen sie aber natürlich auch das Spielerlebnis. Abgesehen von diesen beiden Regelvarianten verfügt das Spiel aber auch noch über eine Vielzahl an Missionsoptionen; Angefangen mit Einzelüberlebensmissionen, über vorgefertigte oder zufällige Szenarien bis hin zu riesigen, auf einer Hintergrundgeschichte basierenden Kampagne aus mehreren Schlachten.

1.1 INHALT DIESES SPIELSETS

AvP: DJB enthält:

Modelle:

- 10 Neugeborene Aliens
- 5 Schleicher Aliens
- 3 Predators
- 5 Colonial Marines

Würfel:

3 W20 Würfel (20 seitige Würfel)

Karten:

- 2 Wertekarten für Aliens
- 3 Wertekarten für Predatoren

- 5 Wertekarten für Colonial Marines

- 20 Umgebungskarten
- 20 Missionskarten (Advanced game)
- 60 Strategiekarten (20 für jede Fraktion)

(Fortgeschrittenes Spiel)

Spielfeldkacheln:

- 28 gerade Korridore
- 8 Kreuzungen
- 8 T-Kreuzungen
- 8 L-Winkel

- 8 Sackgassen

- 6 Lüftungsröhren

- 7 Räume (Labor, Fluchtkapseln, Waffenkammer, Brücke, Kälteschlafräum, Maschinenraum und Predator Kapsel)

Andere Spielmaterialien:

- 149 Wunden, Ping!, Aktiviert, Lauerstellungen, und Zielmarker
- 20 Türen

1.2 ZUSAMMENBAU

Bevor sie zum Spielen verwendet werden können, müssen die Miniaturen zusammengebaut werden. Die Bauanleitung findet sich in der Verpackung für die Miniaturen. Die Miniaturen sollten nur von oder unter Aufsicht von Erwachsenen zusammengebaut werden. Zum Zusammenbau sollten Bastelwerkzeuge und Cyanoacrylate-Kleber (Sekundenkleber) verwendet werden (beides nicht im Lieferumfang enthalten).

Die in dem AvP: DJB Brettspiel enthaltenen Miniaturen wurden speziell für dieses Spiel von Prodos Games LTD. entwickelt.

1.3 DEFINITION DER MINIATUREN

BASEN

Damit AvP: DJB gespielt werden kann, müssen die Miniaturen auf dem mitgelieferten Basen angebracht sein. Die Größe der Basen erfüllt eine Vielzahl von Zwecken im Spiel.

Es gibt 3 verschiedene Basengrößen:

- Kleine Basen haben einen Durchmesser von 30mm.
- Mittlere Basen haben einen Durchmesser von 40mm und werden zum Beispiel für Kommando- / Ältesteneinheiten oder Alien Krieger verwendet.
- Große Basen haben einen Durchmesser von 50mm oder mehr und werden für Große Modelle und leichte Fahrzeuge verwendet.

Monster haben in der Regel keine Base oder eine spezielle Base (wie der Alien Brecher). Diese werden spieltechnisch als große Basen gewertet, solange die Regeln nichts anderes besagen.

2. REGELEINFÜHRUNG

Das AvP: DJB Brettspiel wird mit zwei verschiedenen Regelwerken, welche zusammen mit den Spielfeldkacheln und Miniaturen verwendet werden können, geliefert.

Die Grundregeln und Werte gelten für alle Miniaturen im Spiel, es sei denn die Regeln besagen etwas anderes. Diese beinhalten Regeln für Bewegung, Schießen, Nahkampf und alles andere was zum Spielen benötigt wird. Die Grundregeln sorgen für schnelle und dynamische Spiele.

Die fortgeschrittenen Regeln ermöglichen es eine wirklich maßgeschneiderte Streitmacht aufzustellen, was wiederum die taktische Tiefe des Spiels stark erweitert.

2.1 VERSTECKT IM DUNKEL- PING! MARKER

Ein grundlegendes Element des AvP: DJB Brettspiels ist, dass niemand sicher sein kann, was hinter der nächsten Ecke auf ihn wartet. Aber jede Fraktion hat Ausrüstung oder Fähigkeiten, welche es ihr erlauben Lebensformen zu orten. Diese Ausrüstungsgegenstände oder Fähigkeiten geben ihnen auch einen Eindruck vom Grundriss des Schiffes und erlauben es ihnen selbst kleinste Bewegungen in der Luft zu erfassen. So oder so kann selbst die fortgeschrittenste und ausgeklügeltste Technik nicht präzise die Größe oder den Typ eines sich bewegendes Objekts bestimmen. Um dies darzustellen, fängt jedes Modell bei AvP: DJB das Spiel als ein Ping! Marker an.

Ping! Marker:



Colonial
Marines



Aliens



Predatoren

Die Spieler platzieren und bewegen die Ping! Marker mit der Schriftseite nach unten auf dem Spielfeld. Diese werden entweder dann durch die entsprechenden Miniaturen ersetzt, wenn der kontrollierende Spieler dies möchte oder wenn ein gegnerisches Modell Sichtlinie zu diesen hat.

Jede Regel bei Alien vs. Predator die von Modellen spricht bezieht sich, sofern nicht anders erwähnt, auch immer auf den Ping! Marker für ein Modell.

Jeder Spieler darf zu jeder Zeit unter seine eigenen Ping! Marker schauen, um sich in Erinnerung zu rufen, welches seiner unentdeckten Modelle durch diesen dargestellt wird. Ihr müsst Euch nicht die Positionen Eurer eigenen Einheiten merken!

2.2 GRUNDBEGRIFFE DES SPIELS

In diesem Teil der Regeln stellen wir Euch die Grundbegriffe des Alien vs. Predator Brettspiels vor. Hier findest Du eine kurze Beschreibung eines Grundgedankens, Begriffs oder einer Regel und wie diese im Spiel Anwendung finden. Wenn Ihr Euch mit diesen Grundbegriffen gut vertraut macht, so wird es Euch viel einfacher fallen, die Spielregeln schnell zu verstehen.

W₂₀ – Alien vs. Predator nutzt 20-Seitige Würfel, die mit W₂₀ in den Regeln abgekürzt werden. Findet sich eine Zahl vor W₂₀, gibt dies die Anzahl der zu würfelnden Würfel an (z.B.: 2W₂₀ = 2 20-seitige Würfel). Alle Tests, Würfelwürfe und Wiederholungswürfe im Spiel werden mit W₂₀ durchgeführt.

Würfelwurf wiederholen – Ein Spieler darf einen Würfelwurf maximal ein Mal wiederholen (ein Spieler darf einen bereits wiederholten Würfelwurf nicht wiederholen). Wenn ein Spieler die Möglichkeit hat einen Würfelwurf zu wiederholen und sich entscheidet dies zu tun, so ist er an das zweite Ergebnis gebunden, selbst dann, wenn dies für ihn schlechter ist als das Erste.

Auf dem Boden! – Würfelwürfe zählen nur dann, wenn der Würfel auf dem Tisch landet. Sollte ein Würfel vom Tisch rollen, so muss er erneut gewürfelt werden. (Dies ist die einzige Ausnahme von der Regel, dass ein bereits wiederholter Würfelwurf nicht wiederholt werden darf. Sollte beim wiederholen eines Würfelwurfes der Würfel vom Tisch rollen, so muss er erneut gewürfelt werden.)

Mächtiger Treffer – Wird eine natürliche 1 gewürfelt (der Würfel selbst zeigt eine 1), so ist der Würfelwurf immer ein Erfolg. Panzerungs- oder Konstitutionstests sowie Heilungstests dürfen nicht durchgeführt werden, wenn für einen Trefferwurf eine natürliche 1 gewürfelt wurde.

Fehlversuch – Wird eine natürliche 20 gewürfelt, so ist der Würfelwurf immer ein Misserfolg. Jedes Modell für welches eine natürliche 20 gewürfelt wurde, darf in dieser

Runde keine weiteren Aktionspunkte verwenden. Zusätzlich kann ein Spieler nicht das Erfahrungslevel seines Modells dafür verwenden, um ein Würfelergbnis einer natürlichen 20 zu wiederholen.

Als Beispiel: Ein Marine benutzt seinen ersten Aktionspunkt um eine Fernkampfaktion durchzuführen. Seine Waffe hat eine Feuerrate von 2. Der Spieler entscheidet sich beide Schüsse auf das gleiche Ziel abzugeben und würfelt. Der erste Wurf ist eine 20. Dies bedeutet, dass der Marine zwar seinen zweiten Aktionspunkt verliert. Er darf aber seine bereits begonnene Aktion beenden, sprich seinen zweiten Schuss abgeben.

Aktiviert / Deaktiviert – Ein Aktiviertes Modell darf Aktionspunkte dafür verwenden Einfache Aktionen oder Komplexe Aktionen durchzuführen sowie seine Aktiven Spezialfähigkeiten anzuwenden. Deaktivierte Modelle sind solche Modelle, die bereits in dieser Runde aktiviert wurden (oder so behandelt werden als ob). Deaktivierte Modelle dürfen keine Aktionspunkte verwenden.

Automatischer Treffer – Wenn ein Fern- oder Nahkampfangriff als Automatischer Treffer beschrieben wird, so heißt dies, dass der FK oder NK Test, unabhängig vom Würfelwurf, immer ein Erfolg ist.

Aktionspunkte – Aktionspunkte erlauben es einem Modell verschiedene Aktionen durchzuführen. Jedem Modells beginnt seine Aktivierung mit 2 Aktionspunkten pro Runde. Alle Aktionen kosten einen Aktionspunkt, sofern die jeweiligen Regeln nicht etwas anderes besagen. Siehe Seite 21

Fernkampfangriff – Jede Art von Aktion, welche es erfordert, dass ein Modell einen FK Test durchführt ist ein Fernkampfangriff. Siehe Seite 25

Nahkampfangriff – Jede Art von Aktion, welche es erfordert, dass ein Modell einen NK Test durchführt ist ein Nahkampfangriff. Siehe Seite 26

Ablagestapel – Ein Kartenstapel, auf welchen die benutzten oder abgelegten Karten einer bestimmten Art gelegt werden. Z.B.: Ablagestapel für Strategiekarten.

Deck – Ein Kartensatz von Karten einer bestimmten Art.

LVL – Abkürzung für Niveau

Trefferwurf / Treffer – Jeder Test der gemacht wird, um festzustellen, ob ein Fern- oder Nahkampfangriff trifft, kann auch als Trefferwurf bezeichnet werden. Jeder erfolgreiche Fern- oder Nahkampfangriff kann auch als Treffer bezeichnet werden.

Verdrängt – Ein Model wird verdrängt, wenn 2 oder mehr Modelle ihre Positionen tauschen, wobei alle

in der Umstrittenen Spielfeldkachel verbleiben. Mehr Informationen zum Verdrängen findest Du in Sektion 5.2.1 dieses Regelbuches.

Siehe Seite 27

Marker – Marker sind alle Spielfeldmarker aus Pappe. Diese stellen jeweils entweder Gegenstände, Einheiten, Fähigkeiten, Effekte oder Missionsziele dar. Beispiele hierfür sind: Säureschaden-, Predatoren Wunden- oder Lauerstellungs- und *Ping!* Marker.

Fähigkeitstest - Um einen Fähigkeitstest zu bestehen, muss mit einem W20 kleiner oder gleich des jeweiligen Fähigkeitswertes der testenden Miniatur gewürfelt werden.

Zum Beispiel: Ein Modell hat einen Fernkampfwert von 12 (FK 12) nach Anwendung aller Modifikatoren und muss somit eine 12 oder weniger auf einem W20 würfeln, um den Fernkampftest zu bestehen.

Testwert – Der Testwert ist der Zahlenwert der mindestens auf einem W 20 gewürfelt werden muss um einen Test zu bestehen.

Modifikator – Der Wert um den ein Anfangswert verändert wird bevor gewürfelt wird.

Aktive Fähigkeiten / (A) – Ein (A) neben dem Namen einer Fähigkeit bedeutet, dass es sich um eine Aktive Fähigkeit handelt. Um eine Aktive Fähigkeit zu aktivieren wird immer mindestens ein Aktionspunkt benötigt.

Passive Fähigkeiten / (P) – Ein (P) neben dem Namen einer Fähigkeit bedeutet, dass es sich um eine Passive Fähigkeit handelt. Sofern ihre Beschreibung nichts Gegenteiliges besagt, ist eine Passive Fähigkeit immer aktiv und verändert andere Aktive Fähigkeiten.

Umstrittene Spielfeldkachel – Jede Spielfeldkachel gilt als Umstritten, wenn eine der beiden folgenden Voraussetzungen erfüllt sind.

- Eine Spielfeldkachel ist "Umstritten", wenn sich auf Ihr mindestens zwei Modelle aus verschiedenen Fraktionen befinden.
- Eine Spielfeldkachel ist "Umstritten", wenn sie direkt an eine Kachel angrenzt, welche von Modellen aus mindestens zwei verschiedenen Fraktionen Komplett besetzt ist.

Komplett Besetzte Spielfeldkachel – Eine Spielfeldkachel bei der o Besetzungspunkte verbleiben.

2.3 DIE EINHEITENWERTE

In AvP: DJB hat jede Miniatur ihren eigenen Satz an Werten, welche ihre jeweiligen Fähigkeiten darstellen.

Für die meisten von Ihnen liegen diese Werte zwischen 1 und 20. Eine 1 stellt dar, dass eine Kreatur gerade so

in der Lage ist eine Aufgabe zu bewältigen, während eine 20 darstellt, dass es sich um eine Einheit hochtrainierter Profis oder um den Gipfel der evolutionären Weiterentwicklung handelt.

Jede Fähigkeit kann sich während des Spielverlaufs vorübergehend oder dauerhaft ändern. Die meisten Werte sind Anfangswerte zur Berechnung, welcher Testwert auf einem W20 gewürfelt werden muss:

M (auf Deutsch BW)



Bewegung: Dieser Wert gibt die Geschwindigkeit eines Modells an. Dieser Wert gibt an, bis zu wie viele Spielfeldkacheln sich das Modell bewegen darf, nachdem es einen Aktionspunkt für eine Bewegungsaktion ausgegeben hat.

CC (auf Deutsch NK)



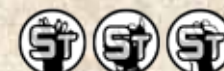
Nahkampf: Je höher dieser Fähigkeitswert ist, desto besser ist ein Modell im Kampf. Diese Fähigkeit gibt an, wie gut eine Einheit im Nahkampf ist sowie auch ihre Vertrautheit mit Nahkampfsituationen und Ihre Fähigkeit weitere Aktionen auszuführen, wenn sie bereits in den Nahkampf verwickelt ist. Dies ist der Wert der mit einem W20 gewürfelt werden muss, um einen Nahkampftest zu bestehen.

RS (auf Deutsch FK)



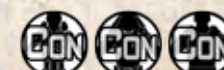
Fernkampf: Diese Fähigkeit gibt an, wie gut eine Einheit beim Schießen ist. Hohe Werte bei dieser Fähigkeit werden durch ausgiebiges Training, die Zuhilfenahme modernster Technologien oder die evolutionäre Entwicklung von Generationen erreicht. Dies ist der Wert der mit einem W20 gewürfelt werden muss, um einen Fernkampftest zu bestehen.

St



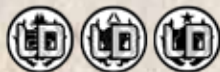
Stärke: Diese Fähigkeit gibt an, wie stark, gut gebaut oder kraftvoll ein Modell ist. Der Stärkewert eines Modells kann dafür verwendet werden, um auf große Kraftanstrengungen des Modells zu testen. Die Stärke eines Modells ist auch einer der Faktoren, die in die Berechnung der Stärke seiner Nahkampfwaffen mit einfließt. Dies ist der Wert der mit einem W20 gewürfelt werden muss, um einen Stärketest zu bestehen.

Con (auf Deutsch Kon)



Konstitution: Diese Fähigkeit gibt an, wie hart und widerstandsfähig ein Modell ist. Sie kann dazu verwendet werden um seine Leistungsfähigkeit in sauerstoffarmer Umgebung oder seine Widerstandsfähigkeit gegen äußere Einflüsse zu testen. Dies ist der Wert der mit einem W20 gewürfelt werden muss, um einen Konstitutionstest zu bestehen.

LD (auf Deutsch FS)



Führungsstärke: Diese Fähigkeit gibt den Zusammenhalt einer Einheit an und wie gut ein Modell als Teil eines Trupps funktioniert sowie das Ego einer Truppe und ihre natürlichen Instinkte. Dies ist der Wert der mit einem W20 gewürfelt werden muss, um einen Führungstest zu bestehen.

W



Wunden: Auf diese Weise kann nachvollzogen werden, wie viel Schaden ein Modell einstecken kann. Gewöhnlicherweise haben Modelle von der Größe eines Menschen oder kleiner nur eine Wunde. Wenn der Wundenwert eines Modells auf 0 oder weniger sinkt, so wird es als Verlust vom Spielfeld entfernt.

A (auf Deutsch PW)



Panzerungswert: Dies ist der Zahlenwert der die natürliche Fähigkeit eines Modells wiedergibt Schäden einzustecken. Er kann dem Modell durch fortgeschrittene Körperpanzerung, übermenschlich harte Haut oder Schichten eines Exoskeletts gegeben werden. Je höher der Wert, desto besser der Schutz eines Modells gegen Schäden. Dies ist der Wert, der mit einem W20 gewürfelt werden muss, um einen Panzerungstest zu bestehen und so einen Treffer zu vermeiden. Manchmal findet sich hinter dem Panzerungswert ein zweiter Wert in Klammern z.B.: PW: 18 (12). Dieser ist die undurchdringliche Panzerung. Der Panzerungswert kann nie unter den undurchdringlichen Panzerungswert reduziert werden.

AKTIONSPUNKTE

Jedes Modell im Spiel hat 2 Aktionspunkte pro Runde (sofern die Regeln nichts anderes besagen). Der Einfachheit halber ist dieser Wert nicht in der Werteübersicht enthalten. Sobald ein Modell seine Aktionspunkte aufgebraucht hat, wird es für den Rest der Runde deaktiviert.



Beispiel einer Wertekarte für einen Kolonialmarine

Fernkampfwaffen Symbol



Nahkampfwaffen Symbol



2.4 WAFFENWERTE

M56 SMART GUN		
ST	FR	PAW
14	3	1

St - Stärke. Die Stärke der Waffe eines Modells modifiziert den Panzerungswert des Ziels.

FR - Feuerrate. Die Anzahl der Trefferwürfe die pro Fern- oder Nahkampfangriff durchgeführt werden dürfen.

PAW - Panzerabwehrwert. Dieser Wert modifiziert die Fahrzeugpanzerung (FP) von Zielen mit Strukturpunkten (SP). [Die Fahrzeugregeln sind noch nicht veröffentlicht.]

2.5 DIE SPIELKARTEN

Bis zu 4 verschiedene Arten von Karten werden im AvP: DJB Brettspiel verwendet:

Einheitenkarten



Diese Karten enthalten alle Informationen die benötigt werden, um die Einheit oder das Modell im Spiel zu verwenden. Auf der Vorderseite finden sich alle Fähigkeitenwerte des Modells als Zahlen dargestellt, die Waffen die es verwendet und die Spezialfähigkeiten, zu denen es Zugang hat. Die Rückseite enthält Beschreibungen der Spezialfähigkeiten und der Regeln, zu denen das Modell Zugang hat. Einheitenkarten erlauben Dir schnellen und einfachen Zugriff auf die Merkmale eines Modells, ohne dass Du diese aufschreiben oder immer wieder im Regelbuch nachschlagen musst. Die Einheitenkarten werden vor Spielbeginn auf die Tischseite des Spielers gelegt, der diese Einheiten spielt, damit er diese einfach einsehen kann.

Umgebungskarten



Diese Karten simulieren zufällige Ereignisse, die auf dem Decks der USCSS Theseus stattfinden. Umgebungskarten beeinflussen das Schiff und jeden Bord, sofern sie nichts anderes besagen. Am Anfang jeder Runde zieht der Spieler mit der Initiative eine Umgebungskarte vom Stapel mit Umgebungskarten und spielt diese aus. Nur eine Umgebungskarte darf sich zeitgleich im Spiel befinden.

Strategiekarten



Strategiekarten der Predatorern



Strategiekarten der Aliens



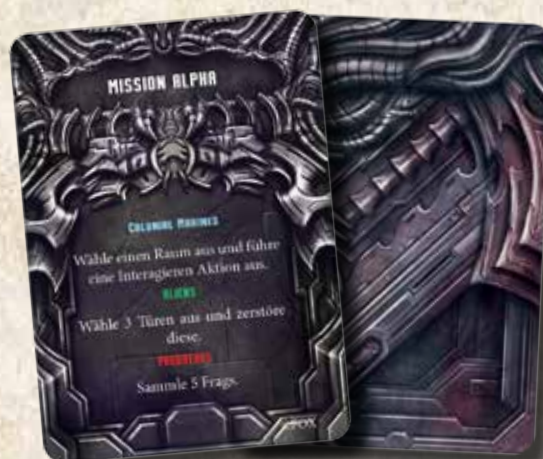
Strategiekarten der Marines

Strategiekarten sind fraktionspezifische Karten, welche die Vorteile, Taktiken oder speziellen Manöver einer jeden Fraktion darstellen. Bevor das Spiel beginnt, zieht jeder Spieler 5 Strategiekarten von seinem Strategiekartenstapel. Jeder Spieler darf zu diesem Zeitpunkt die Komplette Hand ablegen und neue 5 Karten ziehen, wenn er dies möchte. Mit diesen 5 Karten muss der Spieler das Spiel beginnen. Die Spieler halten ihre Kartenhand geheim.

Zu Beginn jeder folgenden Runde ziehen die Spieler wieder auf 5 Strategiekarten auf. Bis zu 2 Strategiekarten dürfen jede Runde pro Spieler ausgespielt werden. Kein Spieler darf zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels mehr als 5 Karten auf der Hand haben. Sollte dies doch einmal der Fall sein, so muss der Spieler sofort so viele Karten abwerfen, bis er wieder nur 5 Karten auf der Hand hält.

Strategiekarten dürfen, sofern die Karte nichts Anderes besagt, nur zwischen der Aktivierung von zwei Modellen ausgespielt werden, wobei immer der Spieler, der das nächste Modell aktiviert als erster eine Karte ausspielen darf. Sofern die Karte nichts anderes besagt, werden Strategiekarten sofort nachdem Ihr Effekt eingetreten ist aus dem Spiel entfernt und dem Ablagestapel des Spielers der sie ausgespielt hat hinzugefügt.

Missionskarten



Missionskarten bringen interessante und zufällige Aspekte in das Spiel und sorgen so dafür, dass nie zwei Spiele gleich sind. Missionskarten enthalten eine Vielzahl unterschiedlicher Missionsziele und hauchen so alten, gut bekannten Spielfeldern neues Leben ein, beziehungsweise erzeugen sie komplett neue, spannende selbstgebaute Spielfelder mit zufälligen Siegbedingungen. Missionskarten können zusammen mit von den Spielern selbstgestellten Spielfeldern verwendet werden und erzeugen somit nahezu unzählige Herausforderungen und sorgen so Stunden voller Spass. Jede Missionskarte enthält 3 Siegbedingungen, eine für jede Fraktion, aber nur die für die Fraktion des Spielers der die Karte gezogen hat wird gespielt, die anderen beiden werden ignoriert. Bevor das Spiel beginnt, zieht der Spieler mit der ersten Initiative eine Missionskarte, liest sein Missionsziel laut seinem Mitspieler vor und baut seine Missionsziele entsprechend den Fortgeschrittenen Regeln im Regelbuch auf. Die Missionskarte wird dann wieder in das Deck gemischt und der nächste Spieler zieht eine Missionskarte und durchläuft die gleichen Schritte. Wenn die Missionsziele für alle Spieler so bestimmt wurden, kann das Spiel beginnen.

2.6 DAS SPIELFELD

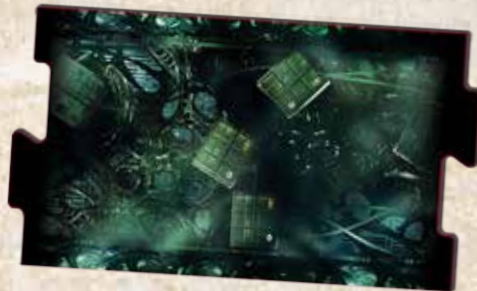
Das Spiel findet an Bord des Forschungs- und Transportschiffes USCSS Theseus statt. Das Spielfeld des AvP: DJB Brettspiels ist variabel und kann auf verschiedene Art und Weise aufgebaut werden, um die verschiedenen Decks der USCSS Theseus darzustellen. Jede Mission im Alien vs. Predator Brettspiel hat einen anderen Spielfeld, welches aus Korridor- und Raumelementen zusammengesetzt wird. Mit den fortgeschrittenen Missionsregeln lässt sich zusätzlich eine unzählige Anzahl weiterer Spielfelder nach Deinen eigenen Vorstellungen erstellen. Hier bist Du höchstens durch Deine eigene Vorstellungskraft eingeschränkt.

2.6.1 Spielfeldkacheln

Die einzelnen Element aus denen Ihr das Spielfeld zusammensetzt nennen sich Spielfeldkacheln (kurz Kacheln). Ihre Ränder verzahnen sich in einander wie bei einem Puzzle, so dass auch in der Hitze des Spiels, die Kacheln nicht verrutschen können. Die einzelnen Kacheln haben bestimmte Bedeutungen im Spiel.

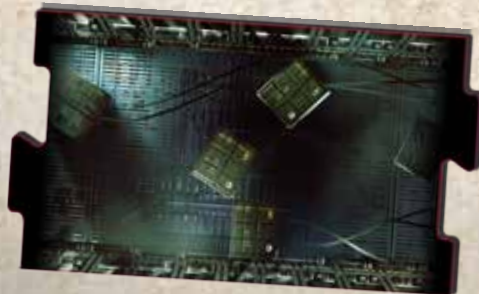
Das Alien vs. Predator Brettspiel verwendet 5 verschiedene Arten von Kacheln:

- **Infizierter Korridor**



Jedes Modell das einen Fernangriff auf einen Alien durchführt, welches sich in einen Infizierten Korridor befindet, erhält einen -4 Modifikator auf seinen Fernkampf (FK) Wert, da das Alien in der Lage ist, hier optisch mit seiner Umgebung zu verschmelzen.

- **Normaler Korridor**



Jedes Modell welches einen Nahkampfangriff auf ein Kolonialmarine-Modell durchführt erhält einen Modifikator von -4 auf seinen Nahkampf (NK) Wert, da die Marines über ein besonderes Nahkampftraining verfügen, welches es ihnen erlaubt jede Kiste, Ecke oder Nische ein einem Ihnen bekannten Schiff zu Ihrem taktischen Vorteil zu nutzen.



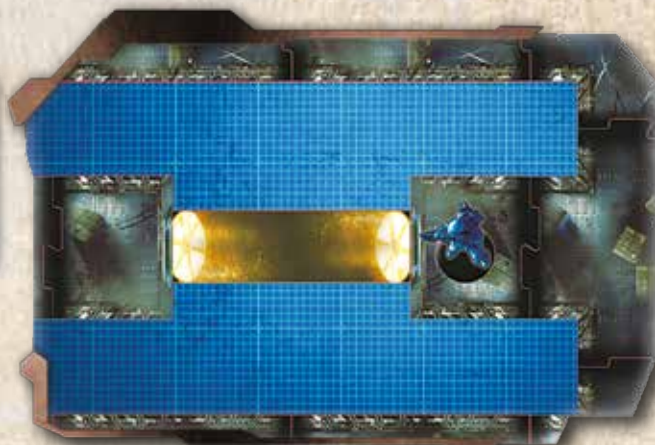
- **Halbinfizierter Korridor**

Zählt sowohl als Infizierter Korridor, wie auch als Normaler Korridor und gibt somit sowohl Aliens wie auch Marines die oben beschriebenen Vorteile.

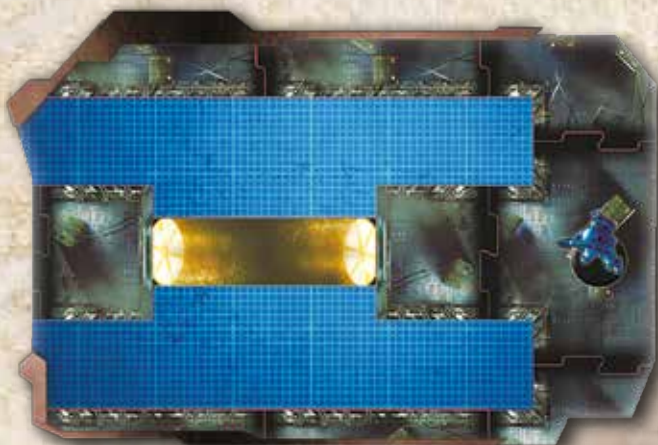
- Lüftungsröhren



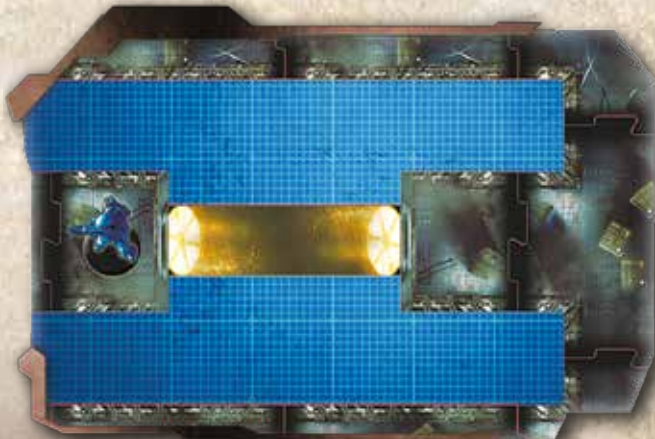
Lüftungsröhren werden wie jede andere Kachel behandelt, allerdings mit zwei Ausnahmen: Nur Modelle auf kleinen Basen dürfen sich durch diese Kacheln bewegen und weder auf noch durch eine Lüftungsröhrenkachel darf eine Sichtlinie gezogen werden. Nur Modelle mit der Fähigkeit Winzig (P) dürfen ihre Bewegung in auf einer Lüftungsröhrenkachel beenden. Ein Modell muss einen Aktionspunkt verwenden, um sich, wie in dem folgenden Beispiel durch eine Lüftungsröhre zu bewegen:



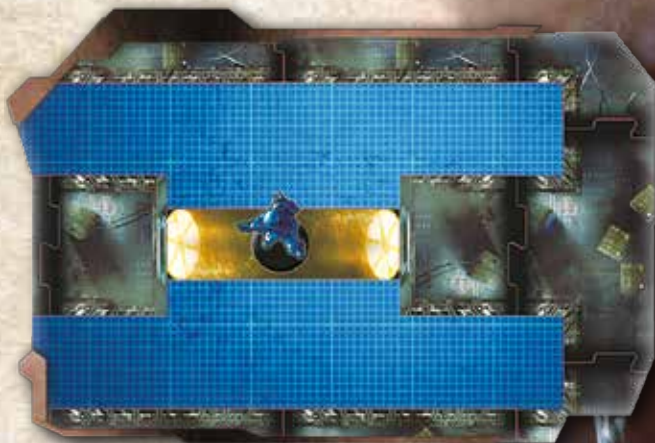
3 ...also wird das Modell auf die letzte Kachel zurückgesetzt, die es besetzen durfte.



1. Der Marine bereitet sich darauf vor, durch die Lüftungsröhre zu kriechen.



4. In seiner nächsten Aktivierung nutzt das Modell wieder eine Rennen Aktion und schafft es ohne Probleme auf die andere Seite der Lüftungsröhre.



2. Nachdem er eine Rennen Aktion verwendet hat, bewegt er sich zwei Kacheln nach vorne. Diese Bewegung endet auf einer Luftröhrenkachel, was nicht erlaubt ist...

- Räume

Räume folgen den gleichen Regeln wie oben für Normale Korridore beschrieben. Es sei denn es handelt sich um Infizierte Räume, dann gelten für sie die Regeln für Infizierte Korridore. Im übrigen haben Raum Kacheln keine Sonderregeln, es sei den die Regel besagen etwas anderes.

Maschinenraum



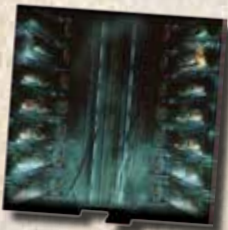
Waffenkammer



Brücke



Kälteschlafraum



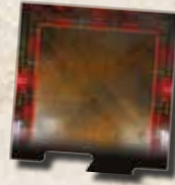
Fluchtkapsel



Labor



Kapsel der Predatoren



Angedockte Kapsel der Predatoren. Startpunkt für die Predatorenfraktion.

- Marker

Diese Ping! Marker sind in dem Spielset enthalten



Alien Schleicher



Alien Schleicher Rückseite



Neugeborene Aliens



Neugeborene Aliens Rückseite



Marine



Marine Rückseite



Predatoren Krieger mit Combi Stick



Predatorenkrieger mit Combi Stick Rückseite



Predatoren Jäger



Predatoren Jäger Rückseite



Predatorenkrieger mit Smart-Disc



Predatorenkrieger mit Smart-Disc Rückseite

Missionsmarker



Alien



Predator



Marines

2.6.2 Türen

Türen repräsentieren die Luftschleusen und Schotte der USCSS Theseus. Oft sind handkurbelbetriebene Platten aus gehärtetem Stahl das einzige was einem vor dem sicheren Tod schützt. Schwere Schotte sind nicht nur dazu geeignet einem plötzlichen Druckverlust stand zu halten, sondern auch dem Schrapnell von Explosionen oder nahezu unbegrenzte Mengen an Waffenfeuer. Während die Steuereinheiten der Türen für Menschen und Predatoren einfach zu bedienen sind, können Aliens sich nur auf Ihre scharfen Krallen und schiere Gewalt verlassen, um durch sie hindurch zu kommen.

Ein Marine oder Predator muss einen Aktionspunkt verwenden, um eine Tür zu aktivieren. Hierfür muss er sich auf der Kachel, welche direkt an die Kachel mit der Tür die er aktivieren will angrenzt, befinden.



1. Das Modell darf aus seiner jetzigen Position nicht versuchen die Türen zu aktivieren, da er sich auf einer Kachel befindet, welche nicht an die Türen angrenzt.



2. Nun grenzen die Türen an die Kachel, auf der sich der Marine befindet. Somit dürfte er eine der beiden Türen aktivieren.

Sobald eine Tür aktiviert wurde ist sie geöffnet und wird dauerhaft aus dem Spiel entfernt.

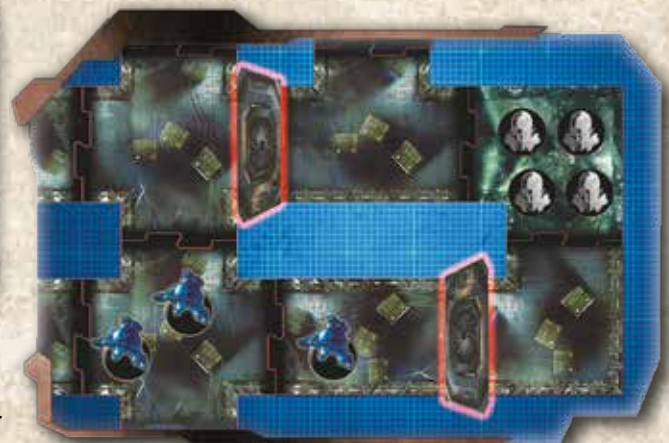
Abhängig von der Fraktion dürfen Modelle wie folgt mit Türen interagieren:

Geschlossenes Schott (A) (Sonderaktion nur für die Colonial Marines Fraktion) – Jeder Marine kann eine verschlossene Tür erzeugen. Hierfür muss das Modell 2 Aktionspunkte verwenden und einen NK Test bestehen. Wenn der Test erfolgreich ist, kann eine neue Tür auf der Verzahnung zwischen der Spielfeldkachel auf welcher sich der ausführende Marine befindet und jeder beliebigen angrenzenden Korridor- oder Raumkachel platziert werden. Sollte der Test misslingen, verliert das Modell seine beiden Aktionspunkte. Bis zu 3 Türen können pro Spiel so erzeugt werden. Eine Geschlossenes Schott Aktion darf nicht auf Umstrittenen Kacheln versucht werden.

Hinweis: Ein Einsatz der Geschlossenes Schott (A) Fähigkeit im richtigen Moment kann dem Marinespieler die Zeit verschaffen, die er benötigt um sich vor seinen vorrückenden Feinden zurückzuziehen, sich neu zu gruppieren und eine neue Verteidigungslinie zu bilden.



1. Ein einsamer Marine befindet sich in Bewegungsreichweite der Aliens, aber er hat 2 Aktionspunkte übrig. Seine beiden Kameraden haben sich diese Runde bereits bewegt. Wenn die Gruppe Aliens aus Schleichern bestehen sollte, sind sogar seine Kameraden in Gefahr angegriffen zu werden.



2. Der einzelne Marine entschließt sich seine beiden Aktionspunkte zu verwenden um ein Schott zu schließen. Er würfelt einen W20, schafft seinen NK Test und schließt das Schott hinter sich, so dass seine Kameraden, zumindest für diese Runde, in Sicherheit sind.

Tür Aufstemmen (A) (Sonderaktion nur für die Alien Fraktion) – Jedes Alien Modell darf versuchen, eine Tür aufzustemmen, indem es eine Nahkampf Aktion durchführt. Die Tür Aufstemmen (A) Aktion gelingt, wenn der W20 Wurf kleiner oder gleich den folgenden Testwerten ist.

BASENGRÖÖE DES MODELLS	TESTWERT
Klein (30mm)	5 oder weniger auf einem W20
Mittel (40mm)	10 oder weniger auf einem W20
Groß (50mm)	15 oder weniger auf einem W20
Unbasiert	Automatischer Erfolg

Unterstütztes Tür Aufstemmen (A)

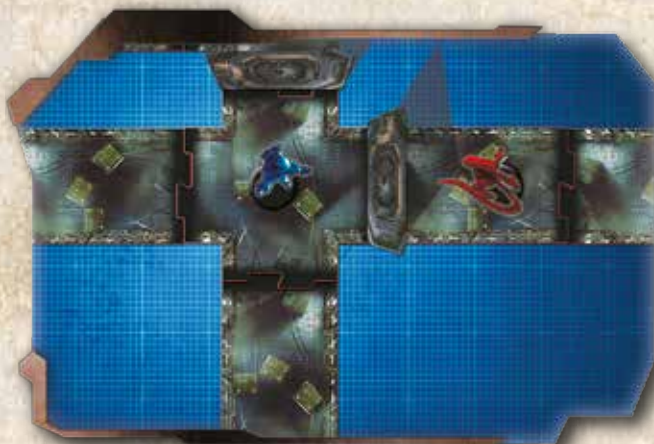
(Sonderaktion für die Alien Fraktion)

Jedes Alienmodell auf einer an die Tür angrenzenden Kachel hilft dabei die Tür aufzustemmen, selbst wenn es in dieser Runde bereits aktiviert wurde. Dies gilt für alle verbündete Alienmodelle auf beiden Seiten der Tür. Für jedes Modell welches beim Aufstemmen der Tür hilft, wird der Testwert um +1 gesteigert. Auch Modelle auf Umstrittenen Kacheln können bei einer Tür Aufstemmen Sonderaktion helfen.

Tür Aufstemmen (A) Test erhalten. Sollte es dabei scheitern, könnten die anderen 3 Aliens immer noch selber eine Tür Aufstemmen (A) versuchen, sofern sie diese Runde noch nicht aktiviert wurden.



3. Modelle auf beiden Seiten der Tür helfen beim Aufstemmen von Türen. Hier würde jeder Alien der versucht, die Tür aufzustemmen, einen +5 Bonus auf seinen Tür Aufstemmen (A) Testwert erhalten, so dass Sie bei einem Wurf von 1-10 auf einem W20 erfolgreich wären.



1. In dieser Situation ist die Tür die einzige Barriere zwischen dem Marine und dem Xenomorphen. Auf Grund der Kleinen Base des Neugeborenen Aliens, müsste der Alienspieler eine 1 bis 5 auf einem W 20 würfeln um erfolgreich die Tür Aufstemmen (A) Aktion durchzuführen.



4. Selbst Modelle auf umstrittenen Kacheln helfen dabei die Türen aufzustemmen. Auch hier würde jeder Alien, der versucht, die Tür aufzustemmen, einen +5 Bonus auf seinen Tür Aufstemmen (A) Testwert erhalten, so dass Sie bei einem Wurf von 1-10 auf einem W20 erfolgreich wären.



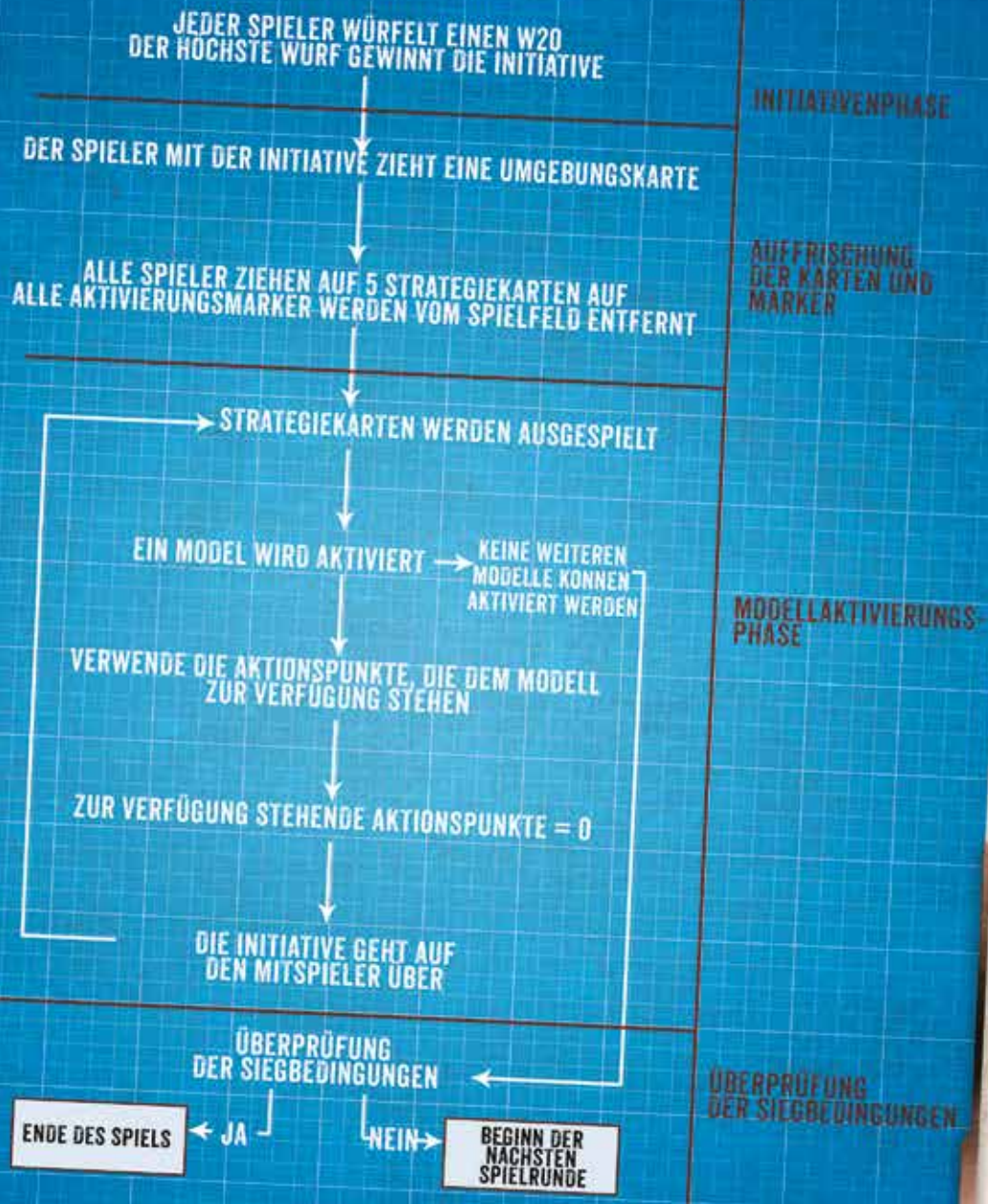
2. Da nun mehr Verbündete unterstützen, haben sich die Erfolgschancen drastisch verbessert. Wie im vorherigen Beispiel wird das Alienmodell einen Nahkampfangriff verwenden um zu versuchen die Tür aufzustemmen und dabei einen +3 Modifikator auf seinen Testwert für den



*Laderoboter
bemalt vom Prodos Games Studio
Dieses Modell ist separat erhältlich und nicht im
AvP: DJB Spielset enthalten*



RUNDENABLAUF



3. WIE GESPIELT WIRD

In diesem Kapitel erklären wir Euch im Detail den Ablauf einer Spielrunde, mit allen dazugehörigen Phasen.

Das AvP: DJB Brettspiel wird von einem oder mehr Spielern auf einem Spielbrett aus Kartonkacheln gespielt. Nicht alle Fraktionen müssen am Spiel teilnehmen, damit ein Spiel gespielt werden kann. Die Spieler übernehmen dabei die Kontrolle über eine Fraktion Ihrer Wahl und versuchen diese zum Sieg zu führen, sei es indem Sie all Ihre Feinde ausschalten oder indem sie ihre Missionsziele erfüllen. Seine eigenen Missionsziele zu erfüllen und gleichzeitig seinen Mitspieler daran zu hindern Seine zu erfüllen macht es erforderlich, die feindlichen Bewegungen vorauszuahnen, langfristige Pläne zu machen und benötigt eine gute Portion Glück. Im Verlauf einer jeden Spielrunde werden die Spieler, in der Reihenfolge der Initiative, nacheinander Ihre Modelle aktivieren. Ein Modell nach dem Anderen. Die Spieler können die Aktionspunkte der Modelle dafür benutzen, um sie zu:

- Bewegen
- mit ihnen anderes Modell zu bekämpfen
- eine Tür zu öffnen
- Spezialfähigkeiten zu verwenden

Zusätzlich können Spieler noch Strategiekarten ausspielen, um die Komplexität der Situation zu erhöhen oder ihren Mitspieler zu überraschen, wenn dieser es am wenigsten erwartet. Jede Runde wird eine Umgebungskarte ausgespielt. Diese wird nicht von jedem Spieler ausgespielt und sorgt dafür, dass die Bedingungen auf dem Spiel sich konstant verändern und sorgt somit dafür, dass die Spieler ihre Strategie immer wieder spontan ändern müssen. Sobald alle Siegbedingungen für eine Fraktion erfüllt sind, endet das Spiel, so dass es möglich ist zu gewinnen indem man den Feind vernichtet oder die Mitspieler überlistet!

Wenn alle Modelle auf dem Spielfeld aktiviert worden sind, beginnt die nächste Runde.

In diesem Abschnitt des Regelbuches findest Du alle Informationen die Du brauchst um das AvP: DJB Brettspiel zu spielen.

3.1 SPIELBEGINN

Das AvP: DJB Brettspiel kann in zwei Varianten gespielt werden. Somit ist Deine erste Wahl, ob Du das Spiel nach den Grundregeln (Grundspiel) oder den fortgeschrittenen Regeln (fortgeschrittenes Spiel), unter Verwendung der Alien vs. Predator Erweiterungen, spielen willst.

Die Grundregeln verwenden alle Modelle, die in diesem Spielset enthalten sind. Spiele nach diesen Regeln sind als ausgewogene Spiele mit einer vorbestimmten Anzahl von Modellen vorbestimmter Typen entwickelt und lassen somit den Aspekt der eigenständigen Einheitszusammenstellung aus. Diese Spiele sind in der Regel kürzer und geben den Spielern somit eine Chance die Fähigkeiten der häufigsten Einheiten zu erlernen, bevor sie in das fortgeschrittene Spiel einsteigen.

Das fortgeschrittene Spiel ist für die Spieler, die ihre Aufstellung mit zusätzlichen Modellen aus den Alien vs. Predator Erweiterungen ergänzt haben. Fortgeschrittene Spiele sind häufig interessanter und länger und erfordern unterschiedliche taktische Vorgehensweisen, da die zusätzlichen Modelle hier viele neue und einzigartige Fähigkeiten ins Spiel bringen.

Unabhängig davon sind der generelle Spielablauf und die Rundendabläufe die gleichen, nachdem das Spielfeld für das Grund- oder fortgeschrittene Spiel aufgebaut wurde.

3.1.1 Vorbereitung für das Grundspiel

Um das Grundspiel zu spielen, musst Du die folgenden Schritte durchlaufen

1. Als erstes musst Du Dich mit Deinem Mitspieler einigen, wer welche Fraktion spielt.
2. Such Dir eine Mission aus. Der Spieler kann sich entweder seine Mission selber wählen oder durch einen W20/2 Wurf bestimmen, welche Mission verwendet wird. Die Kampagnenmission erzählen dir die Geschichte der Ereignisse an Bord der USSC Theseus, wenn Du sie in der vorgegebenen Reihenfolge spielst.
3. Baue die Spielfeldkacheln, Türen und Marker, so wie der Missionsbeschreibung vorgegeben, auf.
4. Platziere alle *Ping! Marker*, so wie der Missionsbeschreibung vorgegeben, auf den Kacheln.
5. Jeder Spieler zieht 5 Strategiekarten aus dem Kartenstapel seiner Fraktion.

3.1.2 Vorbereitungen für das Fortgeschrittene Spiel

1. Einige Dich mit Deinem Mitspieler auf eine Punkteobergrenze für das Spiel. Jeder Spieler stellt sich nun, unter Verwendung der Miniaturen aus dem AvP: DJB Brettspiel oder der Alien vs. Predator Erweiterungen seine Armee zusammen, wobei er die Punkteobergrenze nicht überschreitet.
2. Bau das Spielfeld auf. Hierfür würfelst Du einen W_{20/2} und baust das Spielfeld entsprechend der Karte und der Beschreibung der jeweiligen Mission auf. Alternativ können sich beide Spieler auch darauf einigen, dass Spielfeld nach Ihren eigenen Wünschen und Vorstellungen aufzubauen. Jeder Spieler zieht dann eine Missionskarte und platziert die Missionsmarker entsprechend der Vorgaben der Mission.
3. Platziere alle Ping! Marker entsprechend der Missionsbeschreibung auf dem Spielfeld.
4. Jeder Spieler zieht 5 Strategiekarten aus dem Kartenstapel seiner Fraktion.

3.1.3 Ablauf der Runde

Das Alien vs. Predator Brettspiel wird über mehrere Runden gespielt, welche wiederum in Modellaktivierungsphasen unterteilt sind. Sofern die Missionsbeschreibung nichts Anderes besagt, beginnt jede Runde immer mit einem Initiativenwurf.

1. INITIATIVENPHASE
2. AUFRISCHUNG DER KARTEN UND MARKER
3. MODELLAKTIVIERUNGSPHASE
4. ÜBERPRÜFUNG DER SIEGBEDINGUNGEN
5. ENDE DER SPIELRUNDE

Jede Spielrunde ist in diese 5 Phasen unterteilt. Die Vorgaben für jede Phase sind zu erfüllen, bis einer der Spieler seine Siegbedingungen erfüllt hat.

INITIATIVENPHASE

Jeder Spieler würfelt einen W₂₀, wobei das höhere Ergebnis gewinnt. Sollten beide Spieler gleich würfeln, wird der Wurf wiederholt, bis einer der Spieler gewonnen hat. Der Gewinner darf die Initiative auch an einen Mitspieler abgeben. Sollte der Spieler mit der Initiative diese in einem Spiel mit 3 oder mehr Spielern abgeben, so wird der Spieler, der die Initiative erhält behandelt, als ob er diese selbst erwürfelt hätte.

AUFRISCHUNG DER KARTEN UND MARKER

Der Spieler der im Besitz der Initiative ist, zieht eine Umgebungskarte aus dem Umgebungskartenstapel, dreht diese um in bringt sie somit ins Spiel. Alle Spieler ziehen Karten aus Ihrem Strategiekartenstapeln, bis sie 5 Karten auf der Hand halten. Zusätzlich werden alle Aktivierungsmarker vom Spielfeld entfernt, die Anzeigen, dass ein Modell aktiviert wurde.

MODELLAKTIVIERUNGSPHASE

Die Runde beginnt immer mit dem Spieler, der die Initiative besitzt. Jedes mal wenn ein Spieler an der Reihe ist, nominiert er ein Modell, welches aktiviert wird. Das ausgewählte Modell muss mindestens immer einen Aktionspunkt ausgeben, wenn es aktiviert wird. Sobald ein Modell aktiviert wurde und alle seine ihm zur Verfügung stehenden Aktionspunkte aufgebraucht hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser Aktiviert in der gleichen Art und Weise eines seiner Modelle. Sobald ein Modell seine Aktivierung beendet hat, wird ein Aktivierungsmarker neben diesem platziert um anzuzeigen, dass es bereits aktiviert worden ist.

Aktivierungsmarker:

Colonial Marines, Aliens, Predatoren



Die Spieler führen diesen Ablauf fort, bis alle Ihre Modelle ein mal in der Runde aktiviert worden sind. Sollte ein Spieler mehr Modelle als sein Mitspieler haben, so aktiviert er alle zusätzlichen Modelle in beliebiger Reihenfolge am Ende der Modellaktivierungsphase.

Das Modell, welches ein Spieler in der letzten Runde als Letztes aktiviert hat, darf er in der folgenden Runde nicht als Erstes aktivieren. Diese Regel findet keine Anwendung, wenn ein Spieler nur noch ein Modell im Spiel hat.

Jeder Spieler darf bis zu zwei seiner Strategiekarten zu einem beliebigen Zeitpunkt während einer Runde ausspielen.

Sobald sich keine unaktivierten Modelle mehr auf dem Spielfeld befinden, können die Spieler, wenn sie wollen, ihre Lauerstellungsmarker verwenden. Auch hier wechseln sich die Spieler wieder ab, beginnend mit dem Spieler mit der Initiative. Die Lauerstellungsmarker können nur nach den Regeln für die Lauerstellung verwendet werden. Sobald alle Lauerstellungsmarker entfernt wurden oder die Spieler entschieden haben, keine weiteren zu nutzen, endet die Modellaktivierungsphase.

ÜBERPRÜFUNG DER SIEGBEDINGUNGEN

Sobald die Aktivierungsphase beendet ist, gelten alle Modelle als deaktiviert und alle verbleibenden Lauerstellungsmarker werden entfernt. Nun überprüfen die Spieler, ob einer von Ihnen die Siegbedingungen für die gespielte Mission erfüllt hat. Wenn dies der Fall ist, so endet das Spiel sofort und der Spieler, der alle Siegbedingungen erfüllt hat ist der Sieger.

ENDE DER SPIELRUNDE

Sobald alle Modelle deaktiviert und alle Lauerstellungsmarker entfernt wurden, beginnt eine neue Spielrunde. Diese fängt wieder bei der Initiativenphase an.

3.2 SICHTLINIE

Ein Ping! Marker hat eine Sichtlinie (LOS) zu dem Ping! Marker eines Mitspielers wenn die Spieler eine gerade, ununterbrochene Linie zwischen den Mittelpunkten der Spielfeldkacheln ziehen können, auf denen sich die Ping! Marker befinden. In der Hitze des Gefechts ist die exakte Position welche die dazugehörigen Modelle hätten irrelevant, da davon ausgegangen wird, dass sich die Modelle auf der Kachel in konstanter Bewegung befinden, während sie ausweichen, sich ducken oder sich an Ihre Feinde anschleichen.

Lüftungsschachtkacheln können nicht dazu verwendet werden, um eine Sichtlinie zu ziehen.

Austausch eines Ping! Markers gegen ein Modell

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie ein Ping! Marker gegen das dazugehörige Modell ausgetauscht wird.

- **Freiwillig** – Der Spieler darf zu jeder Zeit im Spiel entscheiden einen Ping! Marker gegen das dazugehörige Modell zu tauschen. Er muss dabei die Regeln zum Markeraustausch (siehe unten) befolgen.
- **Zwangsweise** – Beide Spieler drehen Ihre Ping! Marker um, sobald beide Marker Sichtlinie zueinander haben (oder ein Marker zu einem Modell), sprich die Modelle gesichtet wurden. Wenn der Ping! Marker in dieser Runde noch nicht aktiviert worden war, so kann das dazugehörige Modell später noch normal aktiviert werden. Wenn der Marker aber schon aktiviert worden war, so kann das dazugehörige Modell erst in der nächsten Runde wieder aktiviert werden.



1. Die Modelle werden in dieser Situation als Ping! Marker dargestellt, da zwischen ihnen keine direkte LOS besteht.



2. Einer der Marines wird aktiviert und bewegt sich auf eine Eck-Kachel. Jetzt kann zwischen der Kachel mit dem Marine und den Kacheln mit den Aliens eine gerade Linie gezogen werden. Somit sind die Aliens gesichtet worden.



3. Nun müssen die Ping! Marker der Aliens umgehend umgedreht und mit den entsprechenden Modellen ersetzt werden.

Jede Fraktion im AvP: DJB Brettspiel hat seine eigenen Spezialregeln, wie Ping! Marker durch Modelle ersetzt werden.

Aliens:

Sobald ein Ping! Marker umgedreht wurde, muss dieser durch das Alien Modell ersetzt werden, dass auf der Rückseite des Markers dargestellt ist. Allerdings kann der Alien Spieler, sofern sich der Marker auf einer Infizierten Kachel befindet, entscheiden alle Modelle zu denen LOS besteht, in den Versteckt Status zu setzen, indem er auf ihre Aktivierung in dieser Runde verzichtet. Hierfür platziert er einen Versteckt Marker auf dem Ping! Marker der sich versteckt in dem Moment wo der gesichtet wird. Ping! Marker der Aliens die bereits versteckt sind, werden nicht aufgedeckt wenn sie gesichtet werden.

Colonial Marines:

Team Taktiken (P) – Auf Grund des taktischen Kampftrainings der Colonial Marines, wird ein gesichteter Ping! Marker vom Marinespieler durch ein beliebiges, noch nicht auf dem Spielfeld platziertes Marinemodell ersetzt. Zusätzlich kann jedes Mal wenn ein Marinemodell einer Einfachen Einheit eine Wunde verliert, diese bei einem anderen Marinemodell einer Einfachen Einheit auf der selben Kachel abgezogen werden.

Hinweis: Team Taktiken (P) ist der Name einer Fähigkeit, welche alle Colonial Marines besitzen.

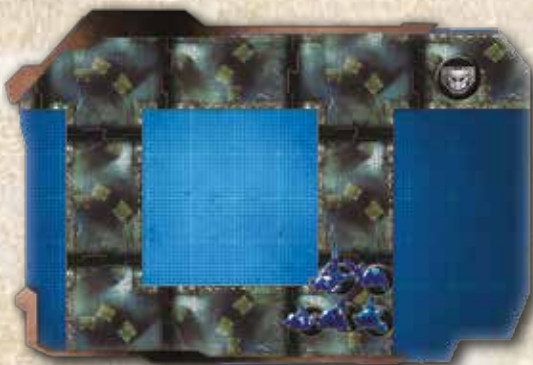
Predatoren:

Erfahrener Jäger (P) – Predatoren sind meisterhafte Jäger, die ihre hochentwickelten Fähigkeiten und ihre hi-tech Ausrüstung zur Jagd verwenden. Wenn ein Ping! Marker der Predatoren für ein Modell mit der Erfahrener Jäger (P) Spezialfähigkeit umgedreht wird, kann es bis zu einer Kachel, von der auf der es gesichtet wurde, entfernt aufgestellt werden. Allerdings darf es dadurch nicht auf einer Kachel platziert werden, die dichter an dem gegnerischen Modell mit der LOS ist.

Geräuschimitation (P) – Predatoren nutzen Ihre fortgeschrittene Technologie dazu ihre Beute zu täuschen und sie dahin zu locken, wo sie sie haben möchten. Um dies darzustellen, beginnt jede Predatoren Aufstellung ein Spiel mit zwei extra *Ping! Markern*. Die einzigen Aktionen die diesen Markern zur Verfügung stehen sind Gehen und Rennen. Wenn einer der Marker, die der Spieler auf Grund der Geräuschimitation (P) erhalten hat, aufgedeckt wird oder aus irgendeinem Grund Schaden erhält, wird dieser sofort aus dem Spiel entfernt.



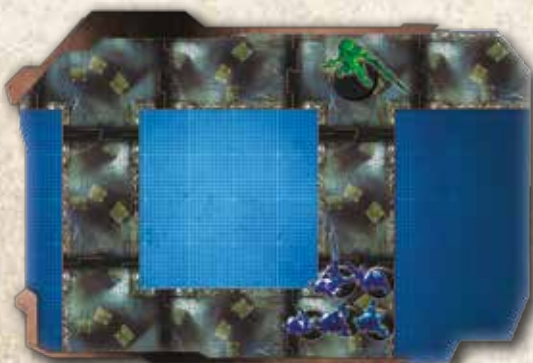
Geräuschimitation Marker der Predatoren



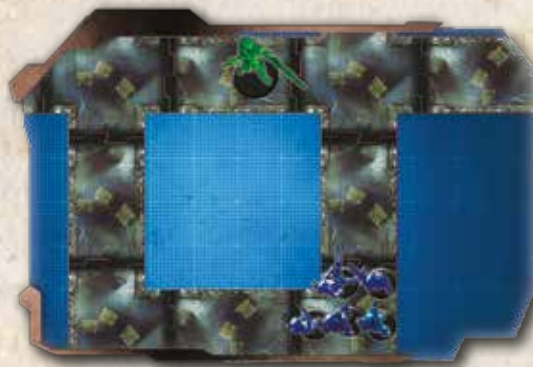
1. Die Marines bereiten sich auf einen Predator vor, indem sie eine Verteidigungsformation einnehmen.



2. Der Ping! Marker der Predatoren bewegt sich in LOS der Marines.



3. Da er nun in LOS der Marines ist, wird der Ping! Marker umgedreht und das Predatormodell wird aufgedeckt.



4. Dank der Regeln der Predatoren zum Ersetzen von Ping! Markern durch Modelle ist es dem Predatorenspieler erlaubt das gerade aufgedeckte Modell auf jeder an die Kachel auf der es aufgedeckt wurde angrenzenden Kachel zu platzieren, mit Ausnahme der Kachel die zu den gegnerischen Modellen führt, die ihn gesichtet haben. Auf Grund dessen kann der Predator die Menschen daran zweifeln lassen, ob sie gerade tatsächlich etwas gesehen haben, oder ob die Dunkelheit ihren Augen einen Streich gespielt hat.

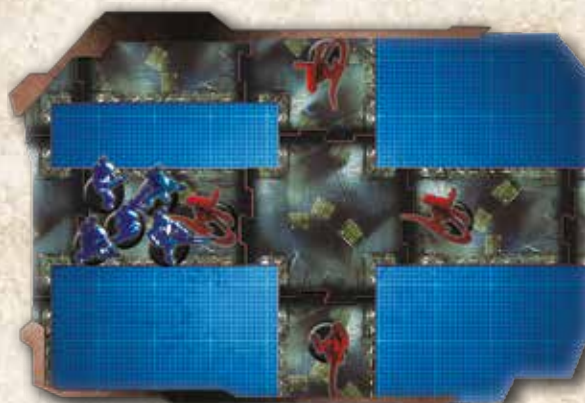
3.3 KAPAZITÄT VON SPIELFELDKACHELN

Jede Kachel besitzt eine Maximalkapazität von Modellen die sich auf ihr befinden dürfen. Dies nennt man die Kapazität von Spielfeldkacheln.

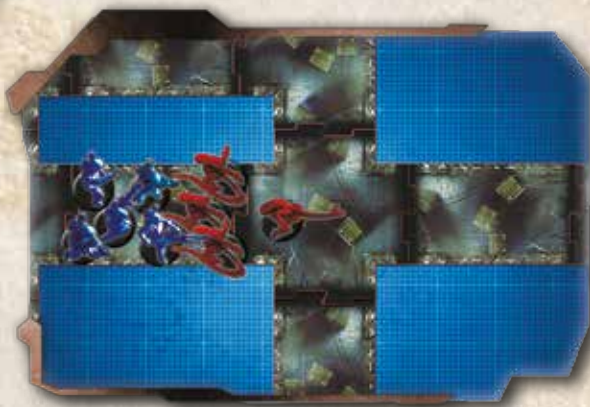
Jede Kachel hat eine Kapazität von 8 Kapazitätspunkten. Abhängig von seiner Größe reduziert jedes Modell die Anzahl der Kapazitätspunkte einer Kachel, während es sich auf dieser befindet. Sobald die Kapazität einer Kachel auf 0 gesunken ist, dürfen sich keine weiteren Modelle mehr durch diese bewegen, bzw. auf dieser platziert werden.

Abhängig von der Base eines Modells, auch wenn es nur durch einen Ping! Markern repräsentiert wird, hat es die folgenden Kapazitätspunkte.

BASENGRÖÖE / PING! MARKERN GRÖÖE	KAPAZITÄTSPUNKT(E)
Klein (30mm)	1
Mittel (40mm)	2
Groß (50mm)	3
Unbasiert	6
Säureschaden Marker	1



1. Die Marines versuchen sich gegen ein einzelnes Alien zu wehren, während weitere herbeieilen um zu kämpfen.



2. Sobald der Alienspieler zwei seiner Modelle mit einer Rennen Aktion auf die Kachel mit den Marines bewegt hat, gibt es auf dieser keinen Platz für das letzte Alien.

SÄURESCHADEN MARKER

Säureschaden Marker – Dieser Marker repräsentiert strukturellen Schaden am Deck des Schiffes. Wann immer ein Modell mit der Säurehaltiges Blut (P) Spezialfähigkeit eine Wunde erhält, wird ein W20 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-5 wird die Wunde von einem Schwall extrem gefährlicher molekularer Säure begleitet. Ein weiteres, vom Alienspieler ausgewähltes, Modell (befreundet oder gegnerisch) auf der gleichen Kachel wie das Modell das die Wunde erhalten hat, erhält einen St 10 Autotreffer. Wenn dies möglich ist, wird auf der Kachel, auf der sich das Modell welches die Wunde erhalten hat befindet, ein Säureschaden Marker platziert. Die Kapazitätspunkte der Kachel werden um einen Kapazitätspunkt pro Säureschaden Marker reduziert. Soweit die Regeln nichts anderes besagen können sich bis zu 2 Säureschaden Marker auf einer Kachel befinden und Ihre Effekte sind kumulativ.



Säureschaden Marker

Hinweis: Säureschaden Marker reduzieren die Anzahl der Kapazitätspunkte einer Kachel und können somit verhindern, dass ein Modell über eine Kachel bewegt werden kann. Ziehe dies in Betracht, gerade bei der Bewegung von Modellen auf mittlerer oder großer Base.

4. BEWEGUNG

Bewegung und Positionierung sind bedeutende Faktoren, die beim AvP: DJB Brettspiel. Die Fähigkeit die Bewegungen des Gegners vorherzusehen, ihm Fallen zu stellen und ein Aufeinandertreffen am für die eigenen Truppen günstigsten Ort stattfinden zu lassen sind Zeichen für einen guten Anführer. Mit seinen Truppen dem Feind immer einen Schritt voraus zu sein und sie außerhalb der Reichweite des Gegners zu halten ist oft der beste Weg zum Sieg. Die Bewegung von Truppen an Bord der USSC Theseus wird durch das ziehen der Modelle auf den Kacheln dargestellt.

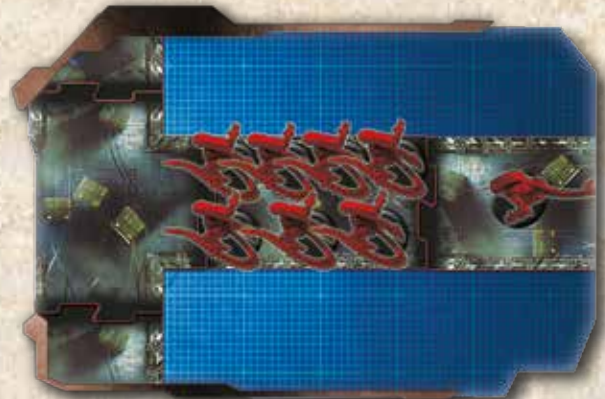
Das Spiel unterscheidet zwischen zwei Bewegungsarten:

Einfache Aktion – Gehen (A)

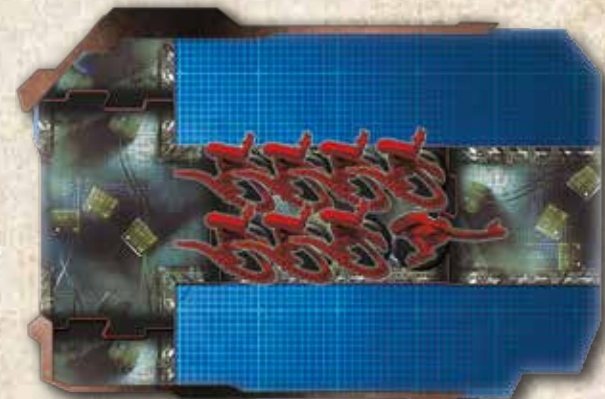
Ein Modell kann sich bis zu so vielen Kacheln bewegen, wie sein Bewegungswert. Das Modell kann an jeder beliebigen Stelle der Kachel, auf der es seine Bewegung beendet, platziert werden.

Ein Modell darf sich nicht über eine Kachel bewegen, die bereits vom befreundeten oder gegnerischen Modellen voll besetzt ist (auf der keine Kapazitätspunkte mehr frei sind), sofern die Regeln nicht anderes besagen.

Jedes Modell darf pro Runde nur eine Bewegungsart ausführen, es sei denn die Regeln besagen etwas anderes.



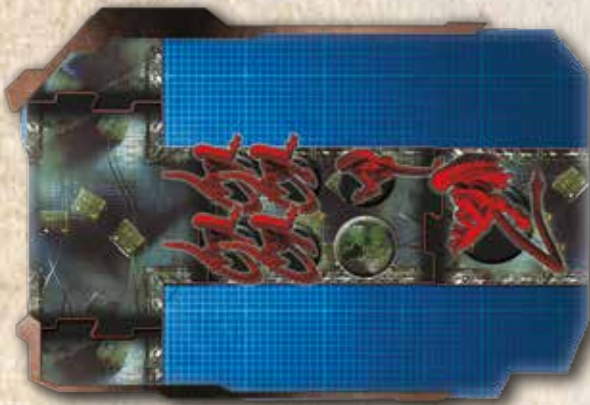
1. Der aktivierte Alien Schleicher möchte sich durch die Gruppe Neugeborener Aliens bewegen.



2. Auf der Kachel auf der sich die Neugeborenen befinden, ist noch ein Kapazitätspunkt offen und dies ist exakt die Anzahl der Kapazitätspunkte die der Schleicher benötigt, um sich auf die Kachel bewegen zu dürfen...



3 ... so dass der Schleicher sich durch die Kachel hindurch bewegen darf.



1. Die Königingenarde der Aliens darf sich hier nicht durch die Kachel die von den niederen Aliens besetzt wird hindurch bewegen, da auf dieser nicht mehr genügend Kapazitätspunkte offen sind. Auf der Kachel befinden sich 5 Aliens auf kleinen Bases, die jeweils einen Kapazitätspunkt beanspruchen und ein Säureschaden Marker, der einen weiteren Kapazitätspunkt beansprucht. Zusammen sind dies 6 Kapazitätspunkte, auf der Kachel, die von der Maximalkapazität von 8 abgezogen werden. Daher muss die Königingenarde (eine Kreatur auf einer großen Base, die 3 Kapazitätspunkte beansprucht) warten bis einer der Aliens die Kachel verlässt, damit genug Platz ist, damit sie sich hindurch bewegen darf.

Erweiterte Aktion – Rennen (A)

Rennen folgt den gleichen Regeln wie Gehen (A), nur dass sich das Modell eine Kachel weiter bewegen darf, als es dies mit der Einfachen Bewegungsaktion dürfte.

Sobald ein Modell seine Gehen oder Rennen Aktion beendet, darf das Modell, bis es in der nächsten Runde wieder eine Gehen oder Rennen Aktion ausführt, nicht mehr bewegt werden, es sei denn es Verdrängt ein in einen Nahkampf verwickeltes Modell oder dies geschieht in Folge der Effekte einer Strategiekarte.

4.1 TRAGEN EINES MISSIONSMARKERS

Um ein Missionsziel zu erfüllen muss häufig eine Person oder ein Gegenstand bewegt werden, sei es ein Verwundeter Marine, eine Ei der Aliens oder ein atomarer Sprengkopf. Diese Gegenstände sind grundsätzlich sperrig und bedürfen einiger Anstrengung, um sie durch die engen Korridore zu bewegen. Um dies darzustellen gelten für jedes Modell welches einen Missionsmarker tragen will oder trägt die folgenden Regel:

EINEN MISSIONSMARKER TRAGEN - Jedes Modell darf einen Missionsmarker aufnehmen, wenn es sich auf der gleichen Kachel befindet wie der Missionsmarker und es eine Interagieren Aktion durchführt. Der Missionsmarker wird nun auf der Base des Modells platziert, welches die Interagieren Aktion durchgeführt hat, um zu zeigen, dass es diesen trägt und wird in Folge mit dem Modell zusammen bewegt. Wenn das Modell welches den Missionsmarker trägt aus dem Spiel entfernt wird, wird der Missionsmarker

auf der Kachel wo sich das Modell zuletzt befunden hat platziert. Missionsmarker können auch jeder Zeit fallengelassen werden, indem das tragende Modell erneut eine Interagieren Aktion ausführt. Hier wird der Missionsmarker auf der Kachel platziert, auf der sich das Modell gerade befindet. Hier darf es wiederum jedes Modell aufnehmen. Missionsmarker dürfen nur einmal pro Runde aufgenommen werden.

Ein Modell welches einen Missionsmarker trägt, wird hierdurch schwer belastet und darf sich deswegen nie mehr als 2 Kacheln pro Aktivierung bewegen. Diese Anzahl kann auf keine Art und Weise erhöht werden.

5. AKTIONEN

Jedes Modell hat, soweit die Regeln nichts anderes besagen, 2 Aktionspunkte pro Runde zur Verfügung. Je nach Aktion, muss das Modell einen oder mehr Aktionspunkte pro Aktion verwenden. Der Einfachheit halber ist die Anzahl der Aktionspunkte nicht auf der Einheitenkarte vermerkt. Sobald ein Modell sein ganzen Aktionspunkte verbraucht hat, gilt es für den Rest der Runde als deaktiviert.

Aktionen werden in zwei Kategorien unterteilt; Einfache oder Erweiterte Aktionen. Jede Aktion kann, sofern die Regeln nichts anderes besagen, nur ein Mal pro Modell pro Runde ausgeführt werden.

5.1 GENERELLE EINFACHE AKTIONEN (1 AKTIONSPUNKT)

Da sie nur einer kurzen Anstrengung bedürfen, sind dies die häufigsten Aktionen im AvP: DJB Brettspiel.

Gehen (A) – Ein Modell darf sich bis zu der Anzahl an Kacheln bewegen, die seinem Bewegungswert entsprechen.

Schießen (A) – Ein Modell kann einen Aktionspunkt darauf verwenden, ein Ziel zu beschießen. Wenn eine Schießen Aktion durchgeführt wird, wird eine Anzahl von FK Tests gewürfelt, die der FR der verwendeten Waffe entspricht. Das Ziel muss in LOS des Modells sein, welches die Schießen Aktion durchführt.

Nahkampf (A) – Ein Modell kann einen Aktionspunkt darauf verwenden, eine Nahkampfaktion durchzuführen. Wenn eine Nahkampf Aktion durchgeführt wird, wird eine Anzahl von NK Tests gewürfelt, die der FR der verwendeten Waffe entspricht. Das Ziel muss mit dem Modell in einen Nahkampf verwickelt sein, welches die Nahkampf Aktion durchführt.

Passen (A) – Ein Modell kann einen Aktionspunkt darauf verwenden, um seine Aktivierung zu beenden.

Interagieren (A) - Ein Modell kann einen Aktionspunkt darauf verwenden mit den Spielsteinen und Türen zu interagieren oder um die Spezialfähigkeiten, die sich auf der Einheitenkarte des Modells befinden, anzuwenden, sofern die Regeln nichts anderes besagen. Interagieren Aktionen dürfen nicht auf umstrittenen Kacheln durchgeführt werden.

Lauerstellung (A) - Ein Modell kann einen Aktionspunkt darauf verwenden um in Lauerstellung zu gehen. In diesem Fall wird ein Lauerstellungs Marker neben dem Modell platziert, um seinen Status zu kennzeichnen. Modelle in Lauerstellung behalten 1 Aktionspunkt (der auf keine Art und Weise gesteigert werden kann) um mit diesem während einer gegnerischen Aktivierung zu reagieren. Nur die folgenden Einfachen Aktionen dürfen während einer Lauerstellung Aktion durchgeführt werden: Schießen, Nahkampf und Gehen. Laufstellung Aktionen können zwischen zwei Aktivierungen oder zwei gegnerischen Aktionen verwendet werden. Lauerstellungs Marker die nicht als Reaktion auf eine Aktion des Gegners verwendet werden, müssen bis Ende der Runde verwendet werden. Ungenutzte Lauerstellung Aktionen, verfallen am Ende der Runde.

Zum Beispiel: Mark aktiviert sein Modell. Nun kann Chris ein Modell in Lauerstellung nutzen, bevor Mark den ersten seiner Aktionspunkte verwenden kann.

Zum Beispiel: Mark aktiviert sein Modell. Chris entscheidet sich sein Modell in Lauerstellung jetzt nicht zu nutzen, so dass Mark mit seinem Modell eine Gehen Aktion durchführen und das Modell in Lauerstellung in einen Nahkampf verwickeln kann.

Chris kann sich jetzt entscheiden seine Lauerstellung Aktion zu diesem Zeitpunkt zu nutzen.

Lauerstellungs Marker



5.1.1 Einfache Sonderaktionen für die Fraktion der Colonial Marines:

Zielen (A) - Ein Modell kann einen Aktionspunkt darauf verwenden um einen +4 Modifikator auf seinen FK Wert in dieser Runde zu erhalten. Der Modifikator betrifft nur den ersten FK Test bei Waffen die eine FR mehr als 1 haben.

Brennendes Inferno (A) (Voraussetzung: Modell der Kolonialmarine Fraktion mit Flammenwerfer oder Laderoboter) - Jedes Modell auf der Zielkachel, die bis zu zwei Kacheln vom Schützen entfernt sein darf, erhält einen automatischen Treffer mit der der St und/oder dem PAW der eingesetzten Waffe, pro FR der eingesetzten Waffe. Ein mit einem Flammenwerfer ausgestatteter Marine darf diesen auf eine Kachel um eine Ecke herum und ohne LOS schießen, aber

nur wenn sich diese Kachel innerhalb von 3 Kacheln zu einem Marine mit der Ping! Spezialfähigkeit befindet. Brennendes Inferno (A) zählt als Schießen Aktion.

Schrotflinte! (A) (Voraussetzung: Modell der Kolonialmarine Fraktion mit Schrotflinte) - Der Spieler wählt eine Zielkachel, die bis zu zwei Kacheln vom Schützen entfernt sein darf. Für jedes feindliche Modell auf der Zielkachel und jeder Kachel zwischen der Zielkachel und dem Modell welches die Schrotflinte! Aktion nutzt wird ein FK Test durchgeführt. Jedes getroffene Modell erhält einen automatischen Treffer mit St 8. Schrotflinte! (A) zählt als Schießen Aktion.

Kernschuss (A) (Voraussetzung: Modell der Kolonialmarine Fraktion mit Pumpgun) - Ein Modell, welches mit einer Schrotflinte bewaffnet ist, darf eine Kernschuss (A) Spezialaktion durchführen. Es werden bis zu 3 Modelle als Ziel gewählt, welche mit dem Modell was den Kernschuss ausführt im Nahkampf verwickelt sind. Jedes ausgewählte Modell erhält einen automatischen Treffer mit der der St und/oder dem PAW der eingesetzten Waffe. Kernschuss (A) zählt als Nahkampf Aktion.

5.1.2 Einfache Sonderaktionen für die Fraktion der Aliens:

Versteckt (A) (Voraussetzung: Infizierte Spielfeldkachel) - Jedes Alien Modell auf einer unumstrittenen Infizierten Kachel kann einen Aktionspunkt darauf verwenden sich zu verstecken. Das Modell wird sofort durch seinen Ping! Markern ersetzt, auf welchem ein Versteckt Marker platziert wird um den Status anzuzeigen. Das Modell kann aber immer noch Ziel eines Fernangriffes sein, allerdings mit einem Modifikator von -10 auf den FK des Angreifers. Dieser -10 Modifikator ersetzt den -4 Modifikator der sonst für Fernangriffe auf Aliens auf infizierten Kacheln gilt. Wenn das versteckte Modell irgendeine anderen Aktionen, mit Ausnahme von Passen oder Schleichendes Vorrücken (A), durchführt, oder in einen Nahkampf verwickelt wird, verliert es sofort seinen Versteckt Status und der Ping! Marker wird sofort durch das Modell ersetzt.

Versteckt Marker



5.2 GENERELLE ERWEITERTE AKTIONEN (2 AKTIONSPUNKTE)

Manchmal erfordert das Ausführen komplexer oder schwieriger Aufgaben mehr Zeit, Vorbereitung oder Unterstützung um Erfolg zu haben. Manche Aktionen bedürfen deswegen der vollen Konzentration oder brauchen länger um ausgeführt zu werden und verbrauchen deswegen mehr als nur einen Aktionspunkt aus. Auch auf dem Schlachtfeld ist es manchmal erforderlich sich mehr Zeit zu nehmen, um sicherzustellen, dass eine Aufgabe richtig und mit einem andauernden Ergebnis ausgeführt wird.

Rennen Aktion (A) – Ein Modell darf sich bis zu der Anzahl an Kacheln bewegen, die seinem Bewegungswert +1 entsprechen.

5.2.1 Erweiterte Sonderaktionen für die Fraktion der Colonial Marines:

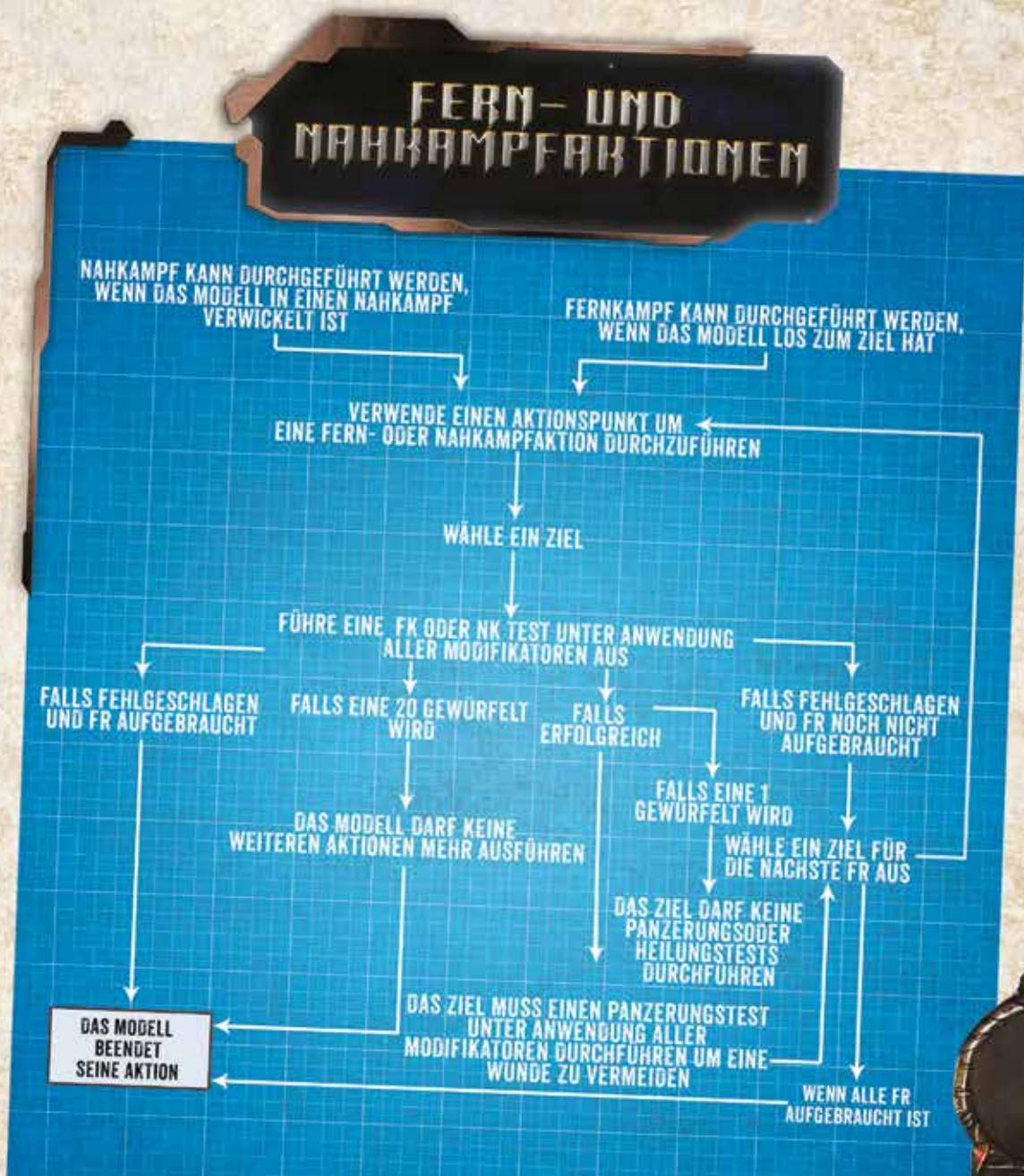
Taktische Bewegung (A) – Jedes Marinemodell kann 2 Aktionspunkte verwenden, um eine taktische Bewegung auszuführen. Wenn ein Modell eine Taktische Bewegung ausführt wird zuallererst ein Lauerstellung Marker auf seiner Base platziert und dann das Modell eine Kachel weit bewegt. Direkt nach dieser Bewegung und noch bevor irgendein anderes Modell in Lauerstellung seinen Aktionspunkt einsetzen kann, darf das Modell das die Taktische Bewegung durchführt seinen eigenen Aktionspunkt verwenden.

Zuschweißen! (A) – Jeder Marine kann 2 Aktionspunkte verwenden, um eine Lüftungsschacht Kachel, welche an die Kachel auf der sich das Modell befindet angrenzt, dauerhaft aus dem Spiel zu entfernen. Die Zuschweißen! (A) Aktion darf nicht auf umstrittenen

Kacheln durchgeführt werden. Modelle mit der Winzig Fähigkeit, welche sich auf der entfernten Kachel befinden, werden als Verluste aus dem Spiel entfernt. Bis zu 4 Lüftungsschachtkacheln dürfen auf diese Weise pro Spiel entfernt werden.

Granatwerfer(A)(Erfordert:M41A Impulsschnellader) – Ein Modell das mit einem M41A Impulsschnellader ausgerüstet ist kann 2 Aktionspunkte verwenden, um den integrierten M40 Granatwerfer anstelle des M41A Pulsgewehrs abzufeuern. Hierfür werden die Werte des M40 verwendet. Wenn durch eine Granatwerfer (A) Sonderaktion eine Wunde zugefügt wird, erhält das Ziel 2 Wunden an Stelle von Einer. Grantwerfer (A) zählt als Schießen Aktion.

Schnellfeuer (A) (Erfordert: Ein Modell der Marinefraktion mit Impulsschnellader oder Smartgun) – Ein Modell welches eine Schnellfeuer Aktion durchführt erhält +1 auf die FR seiner Waffe und -4 auf seinen FK Wert. Schablonenwaffen dürfen nicht für Schnellfeuer verwendet werden. Schnellfeuer (A) zählt als Schießen Aktion.



5.2.2 Erweiterte Sonderaktionen für die Fraktion der Aliens:

Schleichendes Vorrücken (A) – Jedes Alienmodell darf 2 Aktionspunkte verwenden um ein Schleichendes Vorrücken durchzuführen. Das Modell wird sofort durch seinen *Ping! Marker* ersetzt und erhält den Versteckt Status, genau wie bei der Versteckt (A) Spezialfähigkeit. Das Modell wird auf einer angrenzenden, unumstrittenen, infizierten Kachel platziert. Das Modell verliert bei einer Schleichendes Vorrücken Aktion nicht seinen Versteckt Status. Schleichendes Vorrücken (A) und Passen sind die einzigen Aktionen, die ein Modell durchführen darf ohne seinen Versteckt Status zu verlieren.

5.2.3 Erweiterte Sonderaktionen für die Fraktion der Predatoren:

Zusammenflicken (A) – Ein Predator Modell kann zwei Aktionspunkte verwenden um seine Wunden zu versorgen. Hierfür würfelt der Predatorenspieler einen W20. Bei einem Wurf von 1-10 erhält das Modell eine Wunde, die es vorab im Spiel verloren hat zurück. Bei einem Wurf von 11-20 sind die Aktionspunkte verloren. Zusammenflicken (A) darf nicht auf umstrittenen Kacheln ausgeführt werden. Jedes Predatormodell darf auf diesem Wege maximal 1 Wunde pro Spiel regenerieren.



*Berserker der Predatoren
bemalt vom Prodos Games Studio
Dieses Modell ist separat erhältlich und nicht im
AvP: DJB Spielset enthalten.*

6. KAMPF

Wann immer sich drei Gruppen von Lebewesen, jedes von ihnen ein beeindruckender Kämpfer, zusammen auf den Decks eines einzigen Schiffes wiederfinden ist eine Auseinandersetzung kaum zu vermeiden. Jeder von Ihnen ein Schauspieler in diesem Bühnenstück der Vernichtung und bereit eine Hauptrolle zu übernehmen.

Marines, ausgerüstet mit den modernsten Waffen, gedrillt und trainiert in fortgeschrittenen Taktiken, jeder bereit sich für seine Kameraden zu opfern wenn die Situation dies verlangt und noch einen Schritt weiter zu gehen um seine Befehle zu erfüllen.

Parasitische Xenomorphe, der Schrecken des kalten und dunklen Weltraums, Stoff aus dem Alpträume sind und weiterentwickelt zu einer der besten Tötungsmaschinen. Ausgestattet mit einer unglaublichen Geschwindigkeit, Rasiermesserscharfen Krallen und stachelbewehrten Schwänzen. Sie sind bereit jede unvorsichtige Kreatur zu fangen und in eine Eierkammer zu zerren um weitere ihrer Art zu erschaffen.

Furchteinflößende Yauntja Predatoren, jeder von Ihnen größer als der größte Mensch, unterstützt durch Ihre fortgeschrittene Technologie, welche sie als Waffen und Jagdwerkzeuge gleichermaßen nutzen. Extrem kräftig und widerstandsfähig und angetrieben vom Ihrem Verlangen einen hohen Stand in Ihrem Clan zu erlangen und Jagdtrophäen zu ergattern um ihre Fähigkeiten zu untermauern, folgen sie Ihrem Ehrenkodex der Jagd.

Dieser Konflikt mündet unweigerlich im Kampf und die Regel die es Dir erlauben den Kampf zwischen den besten Kriegerern der Galaxie zu simulieren finden sich in diesem Abschnitt des Buches.

6.1 PANZERUNG

Sobald ein Modell von einem Nah- oder Fernkampfangriff getroffen wurde oder automatischem Treffer ausgesetzt wurde, muss es einen Panzerungstest machen, um zu sehen, ob seine Panzerung stark genug ist, um dem Treffer zu widerstehen. Der Panzerungswert gibt die Stärke der Panzerung beziehungsweise die Fähigkeit Schaden zu ignorieren wieder. Je höher der Panzerungswert, um so besser ist die Panzerung. Manche Panzerungswerte haben einen zweiten Wert in Klammern. Dieser Wert in Klammern ist der Minimalwert, auf welchen der Panzerungswert reduziert werden kann und wird als die Undurchdringliche Panzerung bezeichnet. Der Panzerungstest wird durch die Stärke des Angriffs entsprechend dieser Tabelle modifiziert:

Stärke der Waffe und der daraus resultierende Modifikator des Panzerungstests:

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

Beispiel: Der Predator hat einen Panzerungswert von 18 (14), was bedeutet, dass der Predator einen unmodifizierten Panzerungstest von 18 machen müsste. Selbst wenn es einen Modifikator auf den Panzerungstest geben würde, könnte der Panzerungswert nie auf weniger als 14 sinken.

Sofern die Regeln nichts anderes besagen, darf, wenn die Beschreibung des Angriffs angibt, dass kein Panzerungstest durchgeführt werden darf, kein Panzerungstest durchgeführt werden, unabhängig davon, ob das Modell über Undurchdringliche Panzerung verfügt oder nicht.

6.2 WUNDEN

Wenn ein Modell den Panzerungstest nicht besteht, verliert es eine Wunde, sofern die Regeln nichts anderes besagen. Wenn ein Modell auf 0 Wunden reduziert wird, wird es sofort als Verlust aus dem Spiel entfernt.



Wundmarker der Predatoren

Manche Missionen verlangen von den Predatoren- und Alienspielern, dass diese Trophäen sammeln. In Missionen, in denen das Sammeln von Trophäen zu den Missionszielen gehört, werden Modelle mit 0 Wunden nicht vom Spielfeld entfernt, sondern stattdessen nur auf die Seite gelegt, oder neben der Kachel auf der sie gestorben sind abgestellt. Dies zeigt an, dass auf diesen Kacheln von Modellen, die hierzu in der Lage sind, Trophäen gesammelt werden können.

6.3 FERNKAMPF

Jede Art von Kampf, die es Modellen erlaubt, sich über mehrere Kacheln hinweg anzugreifen nennt sich Fernkampf und erfordert einen erfolgreichen Fernkampf (FK) Test. Je höher der FK Wert eines Modells ist, ein desto besser Schütze ist das Modell. Der FK Wert kann durch viele

verschiedene Faktoren modifiziert werden, wie zum Beispiel die Art der Kachel auf der sich das Ziel befindet, aktive und passive Fähigkeiten die der Angreifer oder das Ziel nutzen oder Umgebungs- und Strategiekarten. Sofern die Regel nichts anderes besagen benötigt jedes Modell eine Fernkampf-Waffe und LOS um eine Fernkampfaktion durchzuführen. Sofern die Regeln nichts anderes besagen, ist die Reichweite einer Waffe unendlich.

Ein Fernkampfangriff unterteilt sich in 5 Schritte:

1. Das aktivierte Modell muss einen Aktionspunkt verwenden um eine Schießen Aktion durchzuführen.
2. Als Ziel muss ein gegnerisches Modell ausgewählt werden. Das Modell muss in LOS von dem Modell sein, dass die Schießen Aktion durchführt.
3. Um das Ziel zu treffen, muss das schießende Modell einen FK Test mit allen relevanten Modifikatoren bestehen. Das Ziel wird automatisch getroffen bei Waffen die Automatische Treffer verursachen.
4. Sollte der FK Test misslingen, geht der Schuss am Ziel vorbei. Wenn der FK Test gelingt, muss das Ziel einen Panzerungstest mit allen relevanten Modifikatoren bestehen oder es verliert eine Wunde.
5. Wenn die abgefeuerte Waffe eine FR von mehr als 1 hat, wird dieser Ablauf bei Schritt 2 erneut begonnen, bis die komplette FR der Waffe verbraucht ist.



1. Ein Marine der mit einem Impulsschnellader bewaffnet ist hat 4 Alien Modelle in seiner LOS. Der Marinespieler entscheidet sich auf die Gruppe Aliens zu schießen. Das Impulsschnellader hat eine FR von 1. Also sucht der Spieler eines der Alienmodelle aus, auf das er feuern möchte und würfelt einen W20. Das Ergebnis von 8 ist niedriger als der FK Wert des Marines von 14, was bedeutet, dass er den Neugeborenen Alien trifft.



2. Nachdem es von dem Schuss getroffen wurde, führt das Neugeborene Alien einen Panzerungstest durch. Die Stärke des Pulsgewehrs ist 12 und reduziert somit den Panzerungswert des Aliens um 2. Der Panzerungswert des Neugeborenen Aliens ist 13, wegen der Stärke des Impulsschnelllader wird dieser um 2 Punkte reduziert, was im Ergebnis zu einem Testwert von 11 führt. Der Alienspieler würfelt eine 14 mit eine W20, so dass das Neugeborene Alien seine eine Wunde verliert und aus dem Spiel entfernt wird.

Fernkampfangriffe gegen in einen Nahkampf verwickelte Modelle

Ein Modell darf gegnerische Modelle die in einen Nahkampf verwickelt sind als Ziel für einen Fernangriff wählen, erhält dann aber einen -10 Modifikator auf seinen FK Wert.

Schüsse durch umstrittene Kacheln

Wenn ein Modell einen Fernkampfangriff durchführt, erhält es einen -2 Modifikator auf seinen FK Wert für jede umstrittene Kachel zwischen dem Schützen und dem Ziel auf der sich mindestens ein gegnerisches Modell befindet. Gleiches gilt, wenn ein Modell einen Fernkampfangriff von einer Umstrittenen Kachel aus durchführt. Wenn der Fernkampfangriff von einer Umstrittenen Kachel aus durchgeführt wird, so zählt er, als ob er durch diese umstrittene Kachel hindurchschien würde.

6.4 NAHKAMPF

Jede Art von Kampf, die es Modellen erlaubt, sich anzugreifen während sie in einen Nahkampf verwickelt sind nennt sich Nahkampf und erfordert einen erfolgreichen Nahkampf (NK) Test. Je höher der NK Wert eines Modells ist, ein desto besser Kämpfer ist das Modell. Der NK Wert kann durch viele verschiedene Faktoren modifiziert werden, wie zum Beispiel die Art der Kachel auf der sich das Ziel befindet, aktive und passive Fähigkeiten die der Angreifer oder das Ziel nutzen oder Umgebungs- und Strategiekarten. Um einen erfolgreichen Nahkampfangriff durchzuführen, müssen das aktivierte Modell und sein Ziel in einen Nahkampf verwickelt sein.

In einen Nahkampf verwickeltes Modell – Modelle zählen als in einen Nahkampf verwickelt, wenn sie sich auf einer Umstrittenen Kachel befinden.

Umstrittene Kachel – Jede Spielfeldkachel gilt als umstritten, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist.

- Auf einer Kachel befinden sich mindestens zwei Modelle aus unterschiedlichen Fraktionen.
- Die Kachel an eine Kachel angrenzt deren Kapazität komplett durch Modelle aus mindestens zwei Fraktionen aufgebraucht ist. Modelle ohne Base sorgen automatisch dafür, dass die Kachel auf der sie sich befinden sowie alle angrenzenden umstritten sind.

Ablauf eines Nahkampfangriffs:

1. Das aktivierte Modell muss einen Aktionspunkt verwenden um eine Nahkampfaktion durchzuführen.
2. Als Ziel muss ein gegnerisches Modell ausgewählt werden, dass mit dem Modell das die Nahkampfattacke durchführt in einen Nahkampf verwickelt ist.
3. Um das Ziel zu treffen, muss das schießende Modell einen NK Test mit allen relevanten Modifikatoren bestehen. Das Ziel wird automatisch getroffen bei Waffen die Automatische Treffer verursachen.
4. Sollte der NK Test misslingen, geht der Schlag am Ziel vorbei. Wenn der NK Test gelingt, muss das Ziel einen Panzerungstest mit allen relevanten Modifikatoren bestehen oder es verliert eine Wunde.
5. Wenn die genutzte Waffe eine FR von mehr als 1 hat, wird dieser Ablauf bei Schritt 2 erneut begonnen, bis die komplette FR der Waffe verbraucht ist.

Schnelles Würfeln - Fortgeschrittene Spieler

Ihr müsst nicht immer jede Feuerrate einzeln aufteilen. Alternativ könnt Ihr auch die Feuerrate auf die in den Kampf verwickelten Modelle aufteilen und auf einmal Würfeln, wie in dem Beispiel unten.



1. Ein Krieger der Predatoren wird von einer Gruppe Aliens gejagt. Da er mit einem tödlichen Combi-Stick bewaffnet ist, entscheidet er sich anzugreifen, bevor er versucht seinen Feinden zu entkommen. Die FR des Combi-Sticks ist 4, was bedeutet, dass der Predator 4 Würfel würfeln darf, wenn er im Nahkampf angreift. Der Predator hat einen NK Wert von 17. Der Spieler greift jedes Modell ein mal an und würfelt eine 4, 12, 15 und 18 und erzielt somit 3 Treffer.



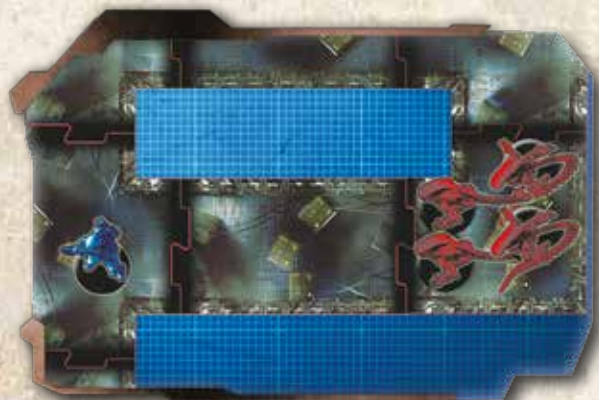
2. Der Alienspieler fährt nun fort, indem er die erforderlichen Panzerungstests durchführt. Die Stärke des Combi-Sticks ist 14, so dass der Panzerungswert der Neugeborenen Aliens jeweils um -4 modifiziert wird und der endgültige Testwert eine 9 ist. Der Alienspieler würfelt eine 13, 7 und 10. Noch nicht entwickelte Exoskelette sind einfach noch nicht stark genug, um die Aliens vor den kraftvollen Schlägen zu schützen und zwei der Neugeborenen Aliens verlieren eine Wunde. Der Spieler würfelt für die Säurehaltiges Blut Sonderfähigkeit und würfelt eine 7 und 19 und erzeugt somit keine Säureschaden Marker. Das letzte in den Nahkampf verwickelte Modell, ein Alien Schleicher erhält ebenfalls einen Treffer von dem Predator, würfelt gegen seinen Panzerungstest mit einem endgültigem Testwert von 6 ($10-4=6$), schafft seinen Test nicht und verwandelt sich in einen Säurehalten Haufen Überreste (für den Säurehaltiges Blut Test hat der Spieler eine 16 gewürfelt).

6.5 SPEZIELLE KAMPFAKTIONEN

Einige spezialisierte Waffen haben ihre eigenen Regeln für den Kampf. Als Faustformel gilt, dass Regeln die bei der Waffe aufgeführt sind Vorrang vor den generellen Regeln haben. Flammenwerfer, Schrotfinten, Smart-Discs der Predatoren oder die tödliche Umarmung der Facehugger, all diese Waffen sind einzigartig, in der Art und Weise wie sie Schadenausteilen. Aus diesem Grund haben sie alle ihre Spezialregeln für den Kampf. Jede Aktion kostet das Modell einen Aktionspunkt, sofern die Regeln nichts anderes Besagen.

Flammenwerfer

Flammenwerfer sind sehr zerstörerische Waffen die brennenden Treibstoff über alles verspritzen, was sich in kurzer Reichweite auf der falschen Seite der Düse befinden. Flammenwerfer sind keine Präzisionswaffen; das müssen sie auch nicht sein. Alles was es braucht, ist es die Waffe ungefähr in die Richtung des Ziels zu richten und den Abzug zu drücken und alles in der Nähe wird in ein Meer aus Flammen gehüllt. Wenn ein Flammenwerfer für einen Fernangriff benutzt wird, kann er einen großen Teil eines Korridors verbrennen und mit einer Aktion eine Vielzahl von Zielen treffen.



1. Ein mit einem Flammenwerfer bewaffneter Marine sieht eine gute Gelegenheit, eine Gruppe von Feinden mit brennender

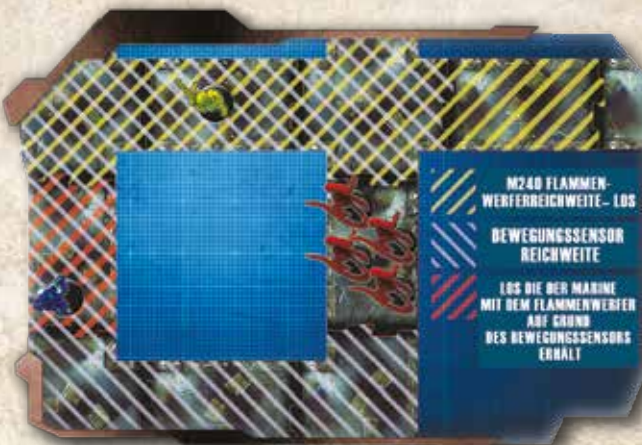
Flüssigkeit zu bedecken. Der Marinespieler wählt die Kachel mit den Aliens als Ziel aus. Jedes Modell auf dieser Kachel erhält einen automatischen Treffer mit einer Stärke von 12.



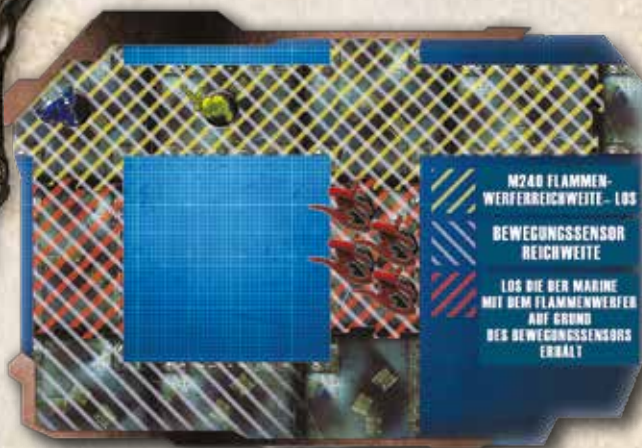
2. Jeder der Neugeborenen Aliens braucht einen Wurf von 11 oder weniger ($13-2=11$) um eine Wunde zu vermeiden, jeder der Schleicher wiederum eine 8 oder weniger ($10-2=8$). Es wird gewürfelt und je ein Neugeborenes und ein Schleicher sterben. Zwei Säurehaltiges Blut Tests werden durchgeführt, aber keiner hat eine 1-5 zum Ergebnis, so dass keine Säureschaden Marker platziert werden.

Brennendes Inferno (A) (Voraussetzung: Modell der Kolonialmarine Fraktion mit Flammenwerfer oder Laderoboter) – Jedes Modell auf der Zielkachel, die bis zu zwei Kacheln vom Schützen entfernt sein darf, erhält einen automatischen Treffer mit der der St und/oder dem PAW der eingesetzten Waffe, pro FR der eingesetzten Waffe. Ein mit einem Flammenwerfer ausgestatteter Marine darf diesen auf eine Kachel um eine Ecke herum und ohne LOS schießen, aber nur wenn sich diese Kachel innerhalb von 3 Kacheln zu einem Marine mit der Ping! Spezialfähigkeit befindet. Brennendes Inferno (A) zählt als Schießen Aktion.

Interaktion zwischen den Brennendes Inferno und Ping! Fähigkeiten



1. Ein mit einem Flammenwerfer bewaffneter Marine hat keine LOS zu einer Gruppe von Aliens, die sich hinter einer Ecke versteckt halten und kann diese somit nicht mit der Brennendes Inferno (A) Spezialfähigkeit angreifen.

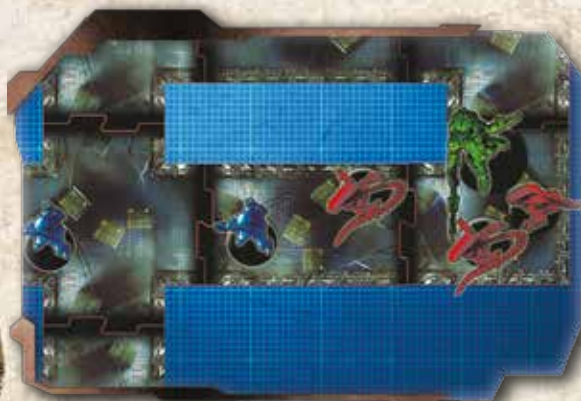


2. Jetzt bewegt sich das Truppmitglied (Blau) mit dem Bewegungssensor nach vorne um zu unterstützen. Die Gruppe Aliens ist nun in Reichweite der Ping! Spezialfähigkeit und zählt somit als in LOS für die Brennendes Inferno (A) Spezialfähigkeit oder auch die Granate! Strategiekarte.

- **Schrotflinte**

Dies ist eine Waffe die schon seit Jahrhunderten von den Marines genutzt wird. Sie ist zwar nicht so vielseitig wie die Impulsschnellader, aber die Fähigkeit dieser Waffen große Gruppen von Feinden aufzuhalten sollte nicht unterschätzt werden. Die Vielzahl von Umgebungen, in denen das USCM kämpft bedeutet, dass viele verschiedene Waffen erforderlich sind, aber kaum eine glänzt so sehr in engen Umgebungen wie die Schrotflinte. Ein ganzer Schwall Projekteile, mit der Fähigkeit die ganze Breite eines Korridors abzudecken, wird mit jeder Betätigung des Abzuges abgefeuert. Dadurch haben Schrotflinten große Zerstörungskraft in engen Umgebungen. Aber während sie auf kurze Entfernung tödlich sind, sinkt ihre Effektivität schnell mit zunehmender Entfernung. Viele Marines bevorzugen es die Präzision von Sturmgewehren gegen die pure Zerstörungskraft von Schrotflinten einzutauschen, wenn sie Ihre Missionen in die Enge von Raumschiffen oder unterirdischen Einrichtungen führen.

Schrotflinte! (A) (Voraussetzung: Modell der Kolonialmarine Fraktion mit Schrotflinte) – Der Spieler wählt eine Zielkachel, die bis zu zwei Kacheln vom Schützen entfernt sein darf. Für jedes feindliche Modell auf der Zielkachel und jeder Kachel zwischen der Zielkachel und dem Modell welches die Schrotflinte! Aktion nutzt wird ein FK Test durchgeführt. Jedes getroffene Modell erhält einen automatischen Treffer mit St 8. Schrotflinte! (A) zählt als Schießen Aktion.



1. Der Marine Sergeant auf der linken feuert seine Pumpgun auf die Kachel mit dem Predator ab und füllt so die Zielkachel und die Kachel dazwischen mit Schrott. Jedes gegnerische Modell auf den beiden Kacheln ist somit von der Schrotflintenattacke betroffen.



2. Der Marinespieler macht für jedes gegnerische Modell auf den beiden Kacheln einen Trefferwurf (Testwert ist der FK Wert des Marine Sergeants von 16) und trifft alle Aliens. Aber nur je ein Neugeborenes und ein Schleicher schaffen ihre Panzerungstests nicht und werden aus dem Spiel entfernt.

Kernschuss (A) (Voraussetzung: Modell der Kolonialmarine Fraktion mit Schrotflinte) – Ein Modell, welches mit einer Schrotflinte bewaffnet ist, darf eine Kernschuss (A) Spezialaktion durchführen. Es werden bis zu 3 Modelle als Ziel gewählt, welche mit dem Modell was den Kernschuss ausführt im Nahkampf verwickelt sind. Jedes ausgewählte Modell erhält einen automatischen Treffer mit der der St und/oder dem PAW der eingesetzten Waffe. Kernschuss (A) zählt als Nahkampf Aktion.

- **Smart-Disc**

Die Smart-Disc der Predatoren ist ein extrem scharfes Schneidewerkzeug, welches üblicherweise wie ein Diskus geworfen wird und wie ein Bumerang zu seinem Eigentümer zurückkehrt. Es verfügt aber auch über einen Handgriff, damit es im Nahkampf als Hieb-Waffe verwendet werden kann. Computerkontrollierte Stabilisatoren sorgen dafür, dass die Waffe zu ihrem Eigentümer zurückkehrt, wenn sie geworfen wird und geben ihr ein gewisses Maß an Lenkfähigkeit, so dass sie sogar in der Lage ist bei Bedarf ein bewegliches Ziel zu verfolgen. Sie ist auch in der Lage mehrere Ziele gleichzeitig während eines Wurfs zu verfolgen und geben ihr somit auch Fähigkeiten gegen größere Gruppen eingesetzt zu werden, was bei vielen anderen Yautja Waffen nicht der Fall ist. Ihre rasiermesserscharfen Klingen durchschneiden die meisten Materialien mit Leichtigkeit. So wurde auch schon gesehen, wie eine Smart-Disc sich ohne Anstrengung durch ein dutzend Rinderleiber und Menschen durchgeschnitten hat.

Smart-Disc Wurf (A) (Voraussetzung: Predator Modell mit Smart-Disc) – Der Spieler wählt eine Zielkachel, die bis zu zwei Kacheln vom Schützen entfernt sein darf, wobei keine LOS erforderlich ist. Für jede Kachel zwischen der

Zielkachel und dem Modell welches die Smart-Disc Wurf Aktion nutzt, werden 2W20 gewürfelt. Jeder Wurf von 1-10 fügt einem, vom dem Predatorenspieler ausgewählten Modell auf der Kachel eine Wunde, ohne die Möglichkeit eines Panzerungstests, zu. Jedes Modell darf maximal eine Wunde auf Grund eines Smart-Disc Wurfs erhalten. Smart-Disc Wurf (A) zählt als Schießen Aktion.



1. In Anbetracht der Vielzahl von Zielen entscheidet sich der Predator für den Einsatz seiner Smart-Disc und wählt die Kachel mit den beiden Aliens als sein Ziel aus. Auf dem Weg dahin, wird die Smart-Disc auch eine Auswirkung auf die Kachel mit den Marines und den Aliens haben und kann somit sowohl Aliens wie auch Menschen möglichen Schaden verursachen.



2. Der Predatorenspieler würfelt 2W20 für jede Kachel mit Modellen darauf, die von dem Smart-Disc Wurf betroffen ist. Er würfelt eine 3 und 8 für die erste Kachel und gibt eine Wunde an die Marines (der Marinespieler darf sich auf Grund der Team Taktiken Fähigkeit das Ziel aussuchen) und eine Wunde an das Neugeborene Alien, welche beide eine Wunde verlieren und aus dem Spiel entfernt werden. Die Würfelwürfe für die zweite Kachel sind eine 4 und 12, was eine Wunde bedeutet, welche der Predatorspieler dem Neugeborenen auf der Kachel zuteilt, welches ebenfalls aus dem Spiel entfernt wird.

- Facehugger

Facehugger sind die parasitäre Form der xenomorphen Spezies XX121, die aus Eiern schlüpfen. Es ist die zweite Phase im Lebenszyklus des Xenomorphen und existiert ausschließlich um den sogenannten

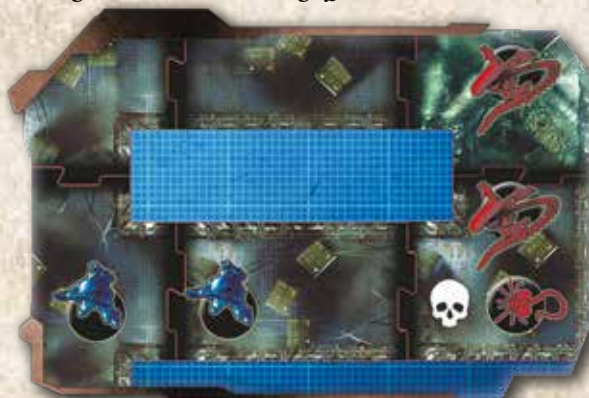
Chestbuster Embryo durch den Mund des Wirtes einzupflanzen. Als solches hat der Facehugger keine echten Angriffsfähigkeiten und muss sich auf seine Schleichfähigkeit, Überraschung oder die Tatsache, dass Ihr Opfer vorab von anderen Xenomorphen bewegungsunfähig gemacht wurde verlassen um die Einnistung zu erreichen. Sobald das Opfer erfolgreich gegriffen wurde kann nur noch eine schnelle Reaktion verhindern, dass das Opfer als Wirt dient.

Facehug (P) – Modelle die im Nahkampf getroffen werden müssen einen Kon Test bestehen oder sie werden infiziert und in Folge aus dem Spiel entfernt. Für jedes Modell welches durch die Facehug (P) Spezialfähigkeit entfernt wird, darf der Alienspieler sofort eines seiner eigenen Alienmodelle auf dem Spielfeld platzieren, sofern ein entsprechendes Modell zur Verfügung steht. Modelle die auf diese Weise in das Spiel gelangen, beginnen das Spiel auf einer beliebigen, unumstritten, infizierten Kachel und zählen als in dieser Runde bereits aktiviert. Nachdem ein Facehugger durch einen Facehug (P) erfolgreich ein Modell aus dem Spiel entfernt hat, wird der Facehugger als Verlust vom Spielfeld entfernt.

MODELL, WELCHES DURCH DEN FACEHUG (P) ENTFERNT WIRD	MODELL WELCHES DER ALIEN SPIELER PLATZIEREN DARF
Ein beliebiges Marinemodell einer Einfachen Einheit auf kleiner Base	Neugeborenes Alien
Predator Höllenhund	Alien Schleicher
Jedes andere Predatormodell	Predalien



1. Ein Facehugger trifft auf einen einsamen Marine und stürzt sich ohne abzuwarten auf diesen. Der Alienspieler würfelt einen Trefferwurf für den Facehugger. Sein NK Wert ist 10, modifiziert um -4 (dafür, das er ein Modell der Marinefraktion auf einem Normalen Korridor im Nahkampf angreift) so dass er einen Testwert von 6 hat. Der Alienspieler würfelt eine 4. Der Facehugger hat somit den unglücklichen Marine ergriffen!



2. Um sich nun vor einem grausamen Ende zu schützen, muss der Marine einen Kon Test bestehen. Sein Konstitutions Wert ist 9, was auch sein Testwert ist. Der Marinespieler würfelt zu hoch! Das Marinemodell wird nunmehr als Verlust aus dem Spiel entfernt. Nun darf der Alienspieler sofort sein neu erschaffenes Alienmodell auf einer beliebigen, unumstrittenen infizierten Kachel platzieren und sofort in Folge den Facehugger entfernen

- Säurespucken

Das Blut der Xenomorphen ist wie Säure und dient vorrangig als Verteidigungsmechanismus. Während es keine direkte Gefahr darstellt, kann jede Verletzung, die dafür sorgt, dass die Haut des Aliens verletzt wird, dafür sorgen, dass die Säure herausspritzt und so potenziell den Angreifer verletzt oder bei Raumschiffen die Hülle beschädigt.

Obwohl dies normalerweise nur eine passive Fähigkeit ist, haben sich manche Kasten der Xenomorphen so entwickelt, dass sie ihr säurehaltiges Blut auch offensiv nutzen. Drohnen zum Beispiel haben einen Blutkreislauf der unter hohem Druck steht, so dass sie explodieren, wenn sie ausreichend beschädigt werden und so ihre Umgebung mit Säure bespritzen. Krieger haben die Fähigkeit ihr Blut auf Feinde zu spucken. Aber die Mengen sind hier in der Regel gering, so dass dies normalerweise nur dazu genutzt wird um die Ziele zu verletzen und kampfunfähig zu machen und nicht um zu töten.

Säurespucken (A) – Wenn eine Säurespucken Waffe benutzt wird, wird eine Kachel als Ziel ausgesucht, die an die Kachel mit dem angreifenden Modell angrenzt. Für jedes gegnerische Modell auf der Kachel wird in FK Test durchgeführt. Wenn der Test erfolgreich ist, erhält das getroffene Modell einen Treffer mit der St und dem PAW der Waffe. Säurespucken (A) zählt als Schießen Aktion.



1. Anstelle sich in einen ungleichen Kampf mit 3 Marines verwickeln zu lassen, entscheidet sich das Alien Säure auf die Kachel zu spucken auf der sich die Marines befinden.



2. Der FK Wert des Aliens ist 10 und der Alienspielern würfelt 3W20, einen für jedes mögliche Ziel. Jeder Wurf von 10 oder weniger (der FK Wert des Aliens) bedeutet, dass ein Marinemodell getroffen wurde und dass es einen Panzerungstest bestehen muss keine Wunde zu verlieren. Der Alienspieler würfelt eine 3, 9 und 12 und landet somit 2 Treffer der Stärke 12 gegen die Panzerung der Marines von 13. Der Testwert für den Panzerungstest ist 11 (13-2=11). Der Marinespieler würfelt eine 14 und 17, so dass beide Panzerungstests misslingen und er zwei Modelle verliert.

6.6 DURCH VERDRÄNGUNG IN EINEN NAHKAMPF VERWICKELN

Wenn ein aktives Modell auf einer mittleren oder großen Base oder ein unbasiertes Modell einem Nahkampf beitreten und eine Kachel in einen Nahkampf verwickeln will, auf der zwar nicht alle Kapazitätspunkte besetzt aber auch nicht mehr genügend Kapazitätspunkte für das Modell offen sind, kann es dies tun indem es mit so vielen Modellen auf der Kachel die Plätze tauscht, bis es die Kachel beteten darf. Hierbei müssen immer zu allererst befreundete Modelle verdrängt werden und erst dann, wenn keine befreundeten Modelle mehr auf der Zielkachel verbleiben, werden gegnerische Modelle verdrängt. Der Spieler des aktiven Modells entscheidet von welcher gegnerischen Fraktion die Modelle verdrängt werden, während der Spieler der verdrängten Modelle entscheidet welche Modelle verdrängt werden. Kacheln deren Kapazität vor dem Verdrängen 0 betrug, müssen auch nach dem Verdrängen weiterhin eine Kapazität von 0 haben.



1. Die Kachel mit den Marines und dem Predator ist nicht voll besetzt (2 Kapazitätspunkte für die Marines, 2 für den Predator und 3 für den Laderoboter machen 7 Kapazitätspunkte). Da die Kachel mit dem Alien nicht als umstritten zählt, darf von dieser aus nicht die Kachel mit den Marines und dem Predator angegriffen werden.

Gleichzeitig ist auf der Kachel nicht mehr genügend Kapazität für die Königinengarde (1 Verbleibender Kapazitätspunkt, während das Modell der Königinengarde 3 benötigt). Damit diese Kämpfen darf, müssen Modelle verdrängt werden.



2. Die Königinengarde darf sich auf die Kachel bewegen, indem sie den Predator verdrängt. Bei dieser Aktion werden die Modelle der Königinengarde und des Predators vertauscht. Nun ist die Kachel voll besetzt und somit auch mit angrenzenden Kacheln in den Nahkampf verwickelt. Als Ergebnis sind nun alle beteiligten Modelle, inklusive des verdrängten Predators, in den Nahkampf verwickelt und dürfen Nahkampfattacken ausführen.



3. Der Predator könnte sich aber alternativ auch entscheiden Marines zu verdrängen. Der Marinespieler entscheidet sich, zwei Marines zu verdrängen. Auch hier ist die Kachel nunmehr voll besetzt und somit auch mit angrenzenden Kacheln in den Nahkampf verwickelt. Als Ergebnis sind nun auch hier alle beteiligten Modelle in den Nahkampf verwickelt und dürfen Nahkampfattacken ausführen.



4. Als Beispiel für eine unerlaubte Umsetzung: Der Marinespieler hat sich in der zweiten Variante entschieden den Laderoboter verdrängen zu lassen. Die Kapazitätspunkte auf der Kachel würden nun auf 7 sinken (2 für die Marines, 2 für den Predator und 3 für die Königinengarde) und somit nicht mit angrenzenden Kacheln in den Nahkampf verwickelt. Als Ergebnis wäre hier der Laderoboter nicht mehr in den Nahkampf verwickelt und dürfte keine Nahkampfattacken ausführen.

6.6.1 Einen Nahkampf verlassen

Ein Modell kann versuchen einen Nahkampf zu verlassen. Hierfür muss es 1 Aktionspunkt ausgeben und einen NK Test bestehen. Wenn dieser gelingt, darf das Modell auf eine benachbarte Kachel bewegt werden, solange sich auf dieser Kachel kein gegnerisches Modell befindet.

Schlägt der Test fehl, verliert das Modell seine Aktion und ist weiterhin in den Nahkampf verwickelt. Einen Nahkampf verlassen gilt als eine Gehen Aktion.



7. FÄHIGKEITEN

Jede der Einheiten im AvP: DJB Brettspiel bringt seine eigene einzigartige Zusammenstellung an Fähigkeiten in das Spiel ein. Diese Fähigkeiten sind es, die die Einheiten von einander abheben und repräsentieren spezielle Aktionen die eine Einheit dank ihrer spezialisierten Ausbildung, fortgeschrittener Technologie oder ihrer evolutionären Entwicklung ausführen kann.

Es gibt 4 Wege, wie ein Modell eine Fähigkeit erlangen kann.

- Ein Modell erhält die Fähigkeiten entsprechend der Fähigkeiten für seinen Einheitstyp, so wie sie im Referenzabschnitt dieses Regelwerks zu finden sind.
- Ein Modell erhält die Fähigkeiten entsprechend der Waffen mit denen es ausgerüstet ist.
- Ein Modell erhält die Fähigkeiten die der Spieler entsprechend des „Baue Deinen eigenen Helden“ Abschnittes in Kapitel 11.3 des Regelbuch einkauft.
- Ein Modell kann Fähigkeiten auf Grund einer Strategiekarte erhalten.

Fähigkeiten können in zwei Gruppen unterteilt werden.

Aktive Fähigkeiten oder (A) – Ein (A) neben dem Namen der Fähigkeit zeigt an, dass es sich um eine Aktive Fähigkeit handelt. Sofern die Beschreibung nichts anderes besagt, muss immer mindestens 1 Aktionspunkt verwendet werden, um eine Aktive Fähigkeit zu aktivieren.

Hinweis: Die Beschreibung der Fähigkeit hat immer Vorrang vor dieser Regel.

Passive Fähigkeiten oder (P) – Ein (P) neben dem Namen einer Fähigkeit zeigt an, dass es sich um eine Passive Fähigkeit handelt. Sofern die Beschreibung nichts anderes besagt, ist diese Fähigkeit immer aktiv und beeinflusst andere Aktive Fähigkeiten oder Aktionen.

7.1 LISTE DER PASSIVEN FÄHIGKEITEN FÜR DIE MARINES FRAKTION

Automatische Lauerstellung (P) – Modelle mit der Automatische Lauerstellung (P) Fähigkeit erhalten immer am Anfang jeder Runde, bevor das erste Modell aktiviert wird, einen Lauerstellungsmarker.

Ausweichen (P) – Nachdem ein Modell mit der Ausweichen (P) Fähigkeit getroffen wurde wird ein W20 gewürfelt. Bei einer 1-5 ist das Modell dem Angriff ausgewichen und dieser hat keine Auswirkung auf das Modell. Bei einer 6-20 hat es das Modell nicht geschafft auszuweichen, und es muss weiter fortfahren, wie bei jedem anderen Treffer. Angriffen mit Flammenwerfern kann nicht ausgewichen werden.

Elektroschock (P) – Modelle die im Nahkampf von einem Modell mit einem Hochspannungsbetäubungsstab getroffen werden, müssen einen Kon Test anstelle eines Panzerungstests machen um eine Wunde zu vermeiden.

Feuerleitsystem (P) – Erlaubt es Modellen jeden fehlgeschlagenen FK Test zu wiederholen.

Geschützstellung (P) – Modelle mit der Geschützstellung (P) Spezialfähigkeit dürfen nur Lauerstellung und Einfache Schießen Aktionen durchführen.

Heilung (X) (P) – Wann immer ein Modell mit der Heilung (X) (P) Spezialfähigkeit eine Wunde verliert, darf es einen Heilungstest machen, bei dem der Testwert gleich X ist. Wenn der Test bestanden wird, wird die Wunde ignoriert. Heilungstests dürfen nicht bei Mächtigen Treffern versucht werden.

Sani! (P) – Ein Modell mit der Sani! (P) Spezialfähigkeit gibt jedem befreundeten Modell auf der gleichen Kachel und angrenzenden Kacheln die Heilung (4) Fähigkeit.

Bereich Gesichert! (P) – Solange sich mindestens 1 Modell mit der Bereich Gesichert! (P) Fähigkeit in der Marine Aufstellung befindet, wird jedes Mal wenn ein Alien oder Predator eine Tür öffnet ein W20 gewürfelt. Bei einem Wurf von 1-5 Erhalten alle Modelle auf den an die Tür angrenzenden Kacheln einen St 8 PAW 2 Autotreffer.

Ping! (P) – *Ping!* Schafft eine LOS von bis zu 3 Kacheln nur für die Brennendes Inferno (A) Spezialfähigkeit und die Granate! Strategiekarte.

7.2 LISTE DER PASSIVEN FÄHIGKEITEN FÜR DIE ALIEN FRAKTION

Kletterkrallen (P) – Ein Modell mit der Kletterkrallen (P) Spezialfähigkeit darf sich durch nicht umstrittene Kacheln mit einer Kapazität von 0 hindurch bewegen, nicht aber auf diesen beenden.

Ausweichen (P) – Nachdem ein Modell mit der Ausweichen (P) Fähigkeit getroffen wurde wird ein W20 gewürfelt. Bei einer 1-5 ist das Modell dem Angriff ausgewichen und dieser hat keine Auswirkung auf das Modell. Bei einer 6-20 hat es das Modell nicht geschafft auszuweichen, und es muss weiter fortfahren, wie bei jedem anderen Treffer. Angriffen mit Flammenwerfern kann nicht ausgewichen werden.

Eier Legen (P) – Modelle die als Ergebnis eines Nahkampfes aus dem Spiel entfernt werden müssen einen Kon Test bestehen Für jedes Modell welches den Kon Test nicht besteht, darf der Alienspieler sofort eines seiner eigenen Alienmodelle auf dem Spielfeld platzieren, sofern ein entsprechendes Modell zur Verfügung steht. Modelle die auf diese Weise in das Spiel gelangen, beginnen das Spiel auf einer beliebigen, unumstritten, infizierten Kachel und zählen als in dieser Runde bereits aktiviert.

MODELL, WELCHES DURCH EIER LEGEN (P) ENTFERNT WIRD	MODELL WELCHES DER ALIEN SPIELER PLATZIEREN DARF
Ein beliebiges Marinemodell auf kleiner Base	Neugeborenes Alien
Predator Höllenhund	Alien Schleicher
Jedes andere Predatormodell	Predalien

Die Schnellsten des Schwarms (P) – Modelle mit dieser Spezialfähigkeit erhalten +1 auf Ihren BW wenn sie eine Rennen Aktion durchführen.

Ausweichexperte (P) – Nachdem ein Modell mit der Ausweichexperte (P) Fähigkeit getroffen wurde wird ein W20 gewürfelt. Bei einer 1-10 ist das Modell dem Angriff ausgewichen und dieser hat keine Auswirkung auf das Modell. Bei einer 11-20 hat es das Modell nicht geschafft auszuweichen, und es muss weiter fortfahren, wie bei jedem anderen Treffer. Angriffen mit Flammenwerfern kann nicht ausgewichen werden.

Versteckexperte (P) – Modelle mit dieser Spezialfähigkeit werden, solange sie sich auf einer Infizierten Kachel befinden, immer am Anfang jeder Runde, bevor das erste Modell aktiviert wird, entsprechend der Versteckt (A) Sonderregel versteckt. Modelle mit der Versteckexperte (P) Sonderfähigkeit müssen keinen Aktionspunkt verwenden, um sich zu verstecken und können normal aktiviert werden.

Widerstandsfähig (P) – Modelle mit der Widerstandsfähig (P) Spezialfähigkeit können nie mehr als 1 Wunde pro gescheitertem Panzerungs- oder Kon Test erleiden.

Königliche Pheromone (P) – Alle befreundeten Alienmodelle innerhalb von 2 Kacheln von einem Modell mit der Königliche Pheromone Spezialfähigkeit erhalten +2 auf ihren NK Wert. Dieser Effekt ist nicht kumulativ.

Winzig (P) - Modelle mit der Winzig (P) Spezialfähigkeit dürfen nie bei einem Tür Aufstemmen (A) Test unterstützen. Modelle mit der Winzig (P) Spezialfähigkeit dürfen ihre Bewegung auf einer Lüftungsröhrenkachel beenden.

Unaufhaltsam (P) – Modelle mit der Unaufhaltsam (P) Spezialfähigkeit brauchen keinen Tür Aufstemmen Test durchzuführen um eine Tür zu öffnen.

7.3 LISTE DER PASSIVEN FÄHIGKEITEN FÜR DIE PREDATOREN FRAKTION

Sturmangriff! (P) – Modelle die in einer Runde, in der sie eine Bewegungsaktion ausgeführt haben, bei der sie sich mindestens 1 Kachel weit bewegt haben, eine Nahkampffaktion ausführen erhalten für alle Angriffe einen +2 Modifikator auf ihren NK Wert.

Heißes Plasma (P) – Erfolgreiche Panzerungstests auf Grund von Treffern von einer Waffe mit der Heißes Plasma (P) Spezialfähigkeit müssen wiederholt werden.

Rudeljäger (P) – Modelle mit der Rudeljäger (P) Spezialfähigkeit erhalten einen +1 Modifikator auf ihren NK und FK Wert für jedes weitere Modell mit der Rudeljäger (P) Spezialfähigkeit innerhalb einer 1 Kachel.

Tobsucht! (P) – Ein Modell darf die Tobsucht! (P) Am Anfang seiner Aktivierung nutzen, bevor der erste seiner Aktionspunkte verwendet wird. Ein Modell, das die Tobsucht! (P) Spezialfähigkeit nutzt, darf jeden NK Test in dieser Runde wiederholen und erhält +2 auf die St seiner Nahkampfwaffe. Am Ende der Aktivierung verliert das Modell eine Wunde, ohne dass ein Panzerungstest erlaubt ist.

Selbsterstörungsmechanismus (P) – Wenn ein Modell mit einem Selbsterstörungsmechanismus aus dem Spiel entfernt wird, wird ein W20 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-3 erhält jedes Modell auf der gleichen Kachel wie das entfernte Modell einen St15 PAW 10 Autotreffer.



8.0 REFERENZABSCHNITT

8.1. WERTE DER MARINES

NAME	TYPE	BW	NK	FK	ST	KON	FS	W	PW	TYPE	WAFFENNAME	ST	FR	PAW	FÄHIGKEITEN
Kolonialmarine – Impulsschnellader	T	1	12	14	9	9	19	1	13	NK	Kampfmesser	9	1	0	Team Taktiken (P), Granatwerfer (A)
										FK	M41A1 Impulsschnellader	12	1	0	
										FK	M40 Granatwerfer	16	1	0	
Kolonialmarine – SmartGun	T	1	12	14	9	9	19	1	13	NK	Kampfmesser	9	1	0	Team Taktiken (P), Feuerleitsystem (P)
										FK	M56 Smart Gun	14	3	1	
Kolonialmarine – Flammenwerfer	T	1	12	14	9	9	19	1	13	NK	Kampfmesser	9	1	0	Team Taktiken (P), Brennendes Inferno (A), Sani! (P)
										FK	M240 Flammenwerfer	12	1	0	
Kolonialmarine – Bewegungssensor	T	1	12	14	9	9	19	1	13	NK	Kampfmesser	9	1	0	Team Taktiken (P), Ping! (P), Granatwerfer (A)
										FK	M41A1 Impulsschnellader	12	1	0	
										FK	M40 Granatwerfer	16	1	0	
Kolonialmarine – Sergeant	T	1	14	16	9	9	19	2	13	NK	Kampfmesser	9	1	0	Team Taktiken (P), Schrotflinte! (A), Point Blank Shot(A)
										FK	M37A2 Vorder-schaft-Repetier-Schrot-flinte	12	1	0	
Weyland -Yutani Kommandos - Impulsschnellader	T	1	14	16	11	11	19	1	13 (10)	NK	Kampfmesser	11	1	0	Team Taktiken (P), Bereich Gesichert! (P), Granatwerfer (A)
										FK	M41A1 Impulsschnellader	12	1	0	
										FK	M40 Grenade Launcher	16	1	0	
Weyland -Yutani Kommandos – Smart gun	T	1	14	16	11	11	19	1	13 (10)	NK	Kampfmesser	11	1	0	Team Taktiken (P), Bereich Gesichert! (P), Feuerleitsystem (P)
										FK	M56 Smart Gun	14	3	1	
Weyland -Yutani Kommandos – Flammenwerfer	T	1	14	16	11	11	19	1	13 (10)	NK	Kampfmesser	11	1	0	Team Taktiken (P), Bereich Gesichert! (P), Brennendes Inferno (A), Sani! (P)
										FK	M240 Flammenwerfer	12	1	0	
Weyland -Yutani Commandos – Bewegungssensor	T	1	14	16	11	11	19	1	13 (10)	NK	Kampfmesser	11	1	0	Team Taktiken (P), Ping! (P), Granatwerfer (A), Bereich Gesichert! (P)
										FK	M41A1 Impulsschnellader	12	1	0	
										FK	M40 Granatwerfer	16	1	0	
Laderoboter	S	1	14	14	9	9	19	4	14 (12)	NK	Hydraulische Greifer	16	2	2	Brennendes Inferno (A)
										FK	M240 Flammenwerfer	12	1	0	
Sentry Guns	S	-	-	14	-	-	-	1	10	NK	-	-	-	-	Automatische Lauerstellung (P), Geschützstellung (P)
										FK	M30 Autokanone	14	4	1	

8.1.1 Waffen der Marines

8.1.1.1 Nahkampfwaffen

Kampfmesser

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
Kampfmesser	9	1	0

Das Kampfmesser ist die Standardnahkampfwaffe des USCM.

Hochspannungsbetäubungsstab

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
Hochspannungsbetäubungsstab	*	1	0

Betäubungsstäbe werden an die Marines ausgegeben, wenn es gilt zivilen Ungehorsam unter Kontrolle zu bringen oder Gefangene zu beruhigen. Der elektrische Schock den sie auslösen ist meist stark genug um das Nervensystem eines Xenomorphen komplett aus der Bahn zu werfen.

Hydraulische Greifer

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
Hydraulische Greifer	16	2	2

Die Hydraulischen Greifen sind das Hauptwerkzeug des Laderoboters. Die massiven Stahlgreifer sind fingerfertig genug um sowohl beim Verladen von normaler Fracht, wie auch Munition verwendet zu werden. Ihre hydraulische Kraft ist stark genug, um verstärkte Munitionskisten oder massive Exoskelette mit Leichtigkeit zu zerdrücken.



8.1.1.2 Fernkampfwaffen

M41A1 Impulsschnellader / M40 Granatwerfer

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
M41A1 Impulsschnellader	12	1	0
M40 Granatwerfer	16	1	0

Das Standardgewehr des USCM ist das M41A1 Impulsschnellader, mit integriertem, unter dem Lauf angebrachten, M40 Granatwerfer. Dank seiner Zuverlässigkeit, findet das Gewehr in jeder Gefechtsumgebung Anwendung. Der M40 Granatwerfer erhöht die Vielseitigkeit und Schlagkraft noch weiter, wenn die Situation dies erfordert.

M240 Flammenwerfer

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
M240 Flammenwerfer	12	1	0

Der M240 Flammenwerfer ist eine der Standardunterstützungswaffen des USCM. Mit seiner Fähigkeit brennendes Pyro-Gel bis zu 30 Meter weit zu versprühen, ist es eines der vortrefflichsten Kriegswerkzeuge das den Marines zur Verfügung steht.

M37A2 Vorderschaft-Repetier-Schrotflinte

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
M37A2 Vorderschaft-Repetier-Schrotflinte	12	1	1

Die M37A2 ist ein weiteres Beispiel für eine Standardunterstützungswaffe des USCM. Diese Vorderschaft-Repetier-Schrotflinte wird häufig als Seitenwaffe von Sergeants des USCM genutzt und ihr wird in der Regel, auf Grund der geringeren Größe, sogar der Vorzug vor dem M41A1 im Nahkampf gegeben.

M56 Smart Gun

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
M56 Smart Gun	14	3	1

Das M56 ist die vornehmliche Unterstützungswaffe der Colonial Marines. Danke seines High-Tech Automatischen -Zielsystems verfehlt der unnachgiebige Sturm aus Geschossen nahezu niemals sein Ziel.

M30 Autokanone

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
M30 Autokanone	14	4	1

Die M30 Autokanone ist die Hauptwaffe der Sentryguns. Diese aufstellbaren, festen Waffenstellungen sind das Hauptwerkzeug des USCM wenn es darum geht dem Feind ein Gebiet vorzuenthalten oder einen Bereich zu sichern.

8.2 WERTE UND WAFFEN DER ALIENS

NAME	TYPE	BW	NK	FK	ST	KON	FS	W	PW	TYPE	WAFFENNAME	ST	FR	PAW	FÄHIGKEITEN
Face Hugger	T	1	10	-	5	5	19	1	10	NK	Facehug	*	1	0	Facehug (P), Ausweichexperte (P), Winzig (P), Säurehaltiges Blut (P)
										FK	-	-	-		
Alien Schleicher	T	1	10	-	10	10	19	1	10	NK	Klauen	10	1	0	Die Schnellsten des Schwarms (P), Kletterkrallen (P), Ausweichen (P), Säurehaltiges Blut (P)
										FK	-	-	-		
Neugeborene	T	1	15	-	9	9	19	1	13	NK	Klauen & Zähne	10	2	0	Versteckexperte (P), Säurehaltiges Blut (P)
										FK	-	-	-		
Alien Krieger	S	1	17	10	13	13	19	2	15(12)	NK	Kriegerklauen	16	4	2	Säurespucken (A), Säurehaltiges Blut (P)
										FK	-	-	-		
Königeinnegarde	S	1	17	-	13	13	19	3	15(12)	NK	Gardeklauen	16	4	2	Königliche Pheromone (P), Säurehaltiges Blut (P)
										FK	-	-	-		
Zermalmer	S	1	13	-	20	20	19	7	14	NK	Zermalmerklauen	16	4	10	Säurehaltiges Blut (P)
										FK	-	-	-		
Praetorianer (Verbesserung für die Königinengarde)	HQ	1	17	-	13	13	19	3	15(12)	NK	Kriegerklauen	16	4	2	Königliche Pheromone (P), Säurehaltiges Blut (P)
										FK	-	-	-		
Predalien	HQ	1	17	-	14	14	19	4	15(12)	NK	Predalien Klauen	16	5	3	Eier Legen (P), Säurehaltiges Blut (P)
										FK	-	-	-		
Königin	HQ	1	19	-	19	19	19	6	15(14)	NK	Königinnenklauen	16	5	3	Königliche Pheromone (P), Unaufhaltsam (P), Widerstandsfähig (P), Säurehaltiges Blut (P)
										FK	-	-	-		



8.3 WERTE DER PREDATOREN

NAME	TYPE	BW	NK	FK	ST	KON	FS	W	PW	TYPE	WAFFENNAME	ST	FR	PAW	FÄHIGKEITEN
Predator Krieger mit Smart-Disc	P	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	NK	Smart-Disc NK	15	3	3	Erfahrener Jäger (P), Smart-Disc Wurf (A)
										FK	Smart-Disc Wurf	*	*	3	
Predator Krieger mit Combi-Stick	P	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	NK	Combi Stick	14	4	3	Erfahrener Jäger (P)
										FK	Handgelenk Pfeile	12	1	0	
Predator Jäger	P	1	12	17	14	14	19	3	15(12)	NK	Handgelenkklingen	14	2	0	Erfahrener Jäger (P), Heißes Plasma (P)
										FK	Plasmawerfer	12	3	3	
Weiblicher Predator	P	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	NK	Combi Stick	14	4	3	Erfahrener Jäger (P)
										FK	Handgelenk Pfeile	12	1	0	
Predator Jüngling	P	1	15	15	12	12	19	2	13(11)	NK	Handgelenkklingen	14	2	0	Erfahrener Jäger (P), Rudeljäger (P), Heißes Plasma (P)
										FK	Plasmawerfer	12	3	3	
Predator Höllenhund	P	1	13	13	10	10	15	1	12	NK	Biss	12	2	0	Sturmangriff! (P), Ausweichen (P)
										FK	-	-	-	-	
Predator Berserker	P	1	17	10	14	14	19	4	14(12)	NK	Combi Stick	14	5	3	Erfahrener Jäger (P), Tobsucht! (A) Heißes Plasma (P)
										FK	Gatling Plasmawerfer	14	3	3	
Ältester der Predator Krieger	HQ	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	NK	-	-	-	-	Erfahrener Jäger (P)
Ältester der Predator Jäger	HQ	1	12	17	14	14	19	3	15(2)	NK	-	-	-	-	Erfahrener Jäger (P)
										FK	-	-	-	-	
Ältester Predator Berserker	HQ	1	17	10	14	14	19	4	14(12)	NK	-	-	-	-	Erfahrener Jäger (P), Tobsucht! (A)

8.3.1 Waffen der Predatoren

8.3.1.1 Nahkampfwaffen

Handgelenkklingen

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
Handgelenkklingen	14	2	0

Von der Jugend an sind die Handgelenkklingen die Hauptnahkampfwerkzeuge der Predatoren.

Smart-Disc

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

Die Smart-Disc ist gleichzeitig eine mächtige Mittelstreckenwaffe wie auch eine hervorragende Nahkampfwaffe.

Combi-Stick

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
Combi-Stick	15	4	3

Die furchteinflößende Predatorenversion eines Speers. Hergestellt aus unbekanntem Legierungen sind sie komplett Säurebeständig gegen das Blut der Predatoren und durchstoßen selbst soliden Stahl ohne Probleme.

Höllenhund Biss

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
Höllenhund Biss	12	2	0

Die Höllenhunde der Predatoren werden auf Größe und Aggression gezüchtet und sind vortreffliche Gegner. Ihre massiven Kiefer und die Knochenstachel die aus ihren Körpern hervorstehen machen sie zu todbringenden Kreaturen, die von den Predatoren oft als Schweiß- und Jagdhunde genutzt werden.

8.3.1.2 Fernkampfwaffen

Handgelenkpfeile

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
Handgelenkpfeile	12	1	0

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

Plasmawerfer

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
Plasmawerfer	12	3	3

Der Plasmawerfer ist in der Lage zielgelenkte, panzerbrechende Plasmasalven auf entfernte Ziele abzufeuern und sind die technologisch am weitesten entwickelten Offensivwaffen die den Predatoren zur Verfügung stehen. Die Salven die die Waffe abfeuert explodieren in Stößen aus Plasmaschrapnell, wenn sie ihr Ziel treffen, welche grausame Wunden verursachen und potentiell noch andere Feinde in der Nähe zum Einschlagpunkt verletzen.

Gatling Plasmawerfer

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
Gatling Plasmawerfer	14	3	3

Eine leicht modifizierte Version des Plasmawerfers die rotierende Läufe verwendet, um wie ein Gatlinggeschütz gleichzeitig eine Vielzahl von Plasmasalven zu feuern.

Plasmakanone

STATISTICS			
NAME	ST	FR	PAW
Plasmakanone	16	1	3

Die Handversion des Standardplasmawerfer der Predatoren, die größere und zerstörerischere Plasmaentladungen abfeuert. Durch die größere Ladezeit zwischen den Schüssen singt allerdings die Feuergeschwindigkeit.



*Predator Jäger
bemalt vom Prodos Games Studio*

9.0 KAMPAGNENMISSIONEN

In diesem Kapitel finden sich die 10 Kampagnenmissionen, die die Ereignisse an Bord der USCSS Theseus darstellen. Wenn diese Missionen in der richtigen Reihenfolge gespielt werden, kann man sehen wie die drei Gruppen darum kämpfen zu überleben und ihre Feinde zu zerstören. Die Missionen können aber auch in beliebiger Reihenfolge gespielt werden, aber behalte immer im Hinterkopf, dass die späteren Missionen immer größer werden und die Missionsziele die erfüllt werden müssen immer komplexer werden. Deswegen ist es empfehlenswert bei Mission 1 anzufangen, insbesondere, wenn Du gerade erst Deine Abenteuer mit dem AvP: DJB Brettspiel beginnst.

Hinweis: Du kannst natürlich auch jeder Zeit die Spielflächen der Missionen abändern oder sie als Inspiration nehmen wenn Du selbsterstellte Missionen baust.

9.1 Mission 1

Während sie die unteren Decks erkunden, findet sich der Charlietrupp plötzlich hinter einem verschlossenen Schott, welches in die Mannschaftsquartiere zurückführt wieder, während die Bewegungssensoren überall um sie herum Signale anzeigen.

Briefing:

Marines:

Das Schott welches zum Hauptdeck führt hat sich automatisch versiegelt. Ihre Aufgabe ist es Ihren Trupp zur Computerkonsole im Rechnerraum zu führen, um dort die Notfallprotokolle zum umgehen und den Aufzug auf die unteren Decks des Schiffs zu nehmen.

Aliens:

Nach langer Zeit an Bord, haben die Xenomorphen erkannt, dass etwas erwacht ist. Die frisch erwachten Marines ahnen nicht einmal, dass sie nicht länger die einzigen Bewohner der USCSS Theseus sind... kurz nachdem der Schwarm ausgebrochen ist, erspähen die Drohnen zwei getrennte Gruppen von Eindringlingen in der Nähe der gerade verwandelten Sektion des Schiffes. Löscht die Gefahr aus und entwickelt Euch weiter, indem ihr genug Bioproben der unwillkommenen Gäste sammelt.

Predatoren:

Eine Vielzahl von xenomorphen Signaturen sind auf dem menschlichen Schiff geortet worden. Entert das Schiff, sammelt Informationen über diesen besonderen Entwicklungsstrang und kehrt zur Landkapsel zurück.

Siegbedingungen

Marines:

- Umgehe die Befehle des Schotts, indem Du eine Interagieren Aktion in der FLUCHTKAPSEL durchführt.
- Mindestens 1 Marine Modell muss den Fahrstuhl im MASCHIENENRAUM erreichen.

Aliens:

- Töte insgesamt 5 Modelle der Marine und Predatorenfraktionen. 1 Predatormodell zählt als 2 Modelle.

Predatoren:

- Scanne die BRÜCKE, den MASCHIENENRAUM und den KÄLTESCHLAFRAUM oder ladet alle Schemata der FLUCHTKAPSEL. Um einen Raum zu scannen muss eine Interagieren Aktion in einem der aufgezählten Räume durchgeführt werden.
- Mindestens 1 Predatormodell muss in die KAPSEL DER PREDATOREN zurückkehren.



9.2 Mission 2

Das unheimlich flackernde Licht wirft die Schatten der Xenomorphen auf die Kälteschlafkapseln mit den schlafenden Menschen. Ein lautloser Befehl geht durch die Kreaturen, die sich wie eine Einzige bewegen um einen Weg zu finden die Menschen freizulegen, damit sie von den Facehuggers infiziert werden können oder zum Schwarm geschleppt werden können.

Briefing:

Marines:

Auf dem Schiff sind an verschiedenen Stellen Feuer ausgebrochen. Ihre Mission ist es, die automatischen Feuerlöschsystem zu reaktivieren, bevor die Brände außer Kontrolle geraten.

Aliens:

Die Eindringlinge sind gut bewaffnet und auf uns vorbereitet. Zu allem Überfluss dringen sie immer tiefer in uns neues Zuhause ein und das können wir nicht erlauben. Wir müssen unsere Reihen stärken, indem wir die schlafenden Menschen infizieren. Sammelt Trophäen um dem Rest des Schwarms zu zeigen, dass wir siegen.

Predatoren:

Der Schwarm ist noch schwach und die Menschen sind sich unserer Gegenwart noch nicht voll bewusst. Dies ist ein guter Zeitpunkt Trophäen für den Klan zu sammeln.

SPEZIELLE MISSIONSREGELN

Missionsregeln der Aliens und Predatoren:

TROPHÄEN SAMMELN – Trophäen können nur von Modellen erlangt werden, die im Nahkampf getötet wurden. Anstatt ein getötetes Modell zu entfernen, wird es auf der Kachel, auf der es gestorben ist, auf seine Seite gelegt. In jeder folgenden Runde kann ein Modell, das TROPHÄEN SAMMELN darf und sich auf einer Kachel mit einem vorher im Nahkampf getöteten Modell befindet, eine Interagieren Aktion ausführen um einen Trophäen Marker zu sammeln. TROPHÄEN SAMMELN kann nicht auf Umstrittenen Kacheln durchgeführt werden.

Siegbedingungen

Marines:

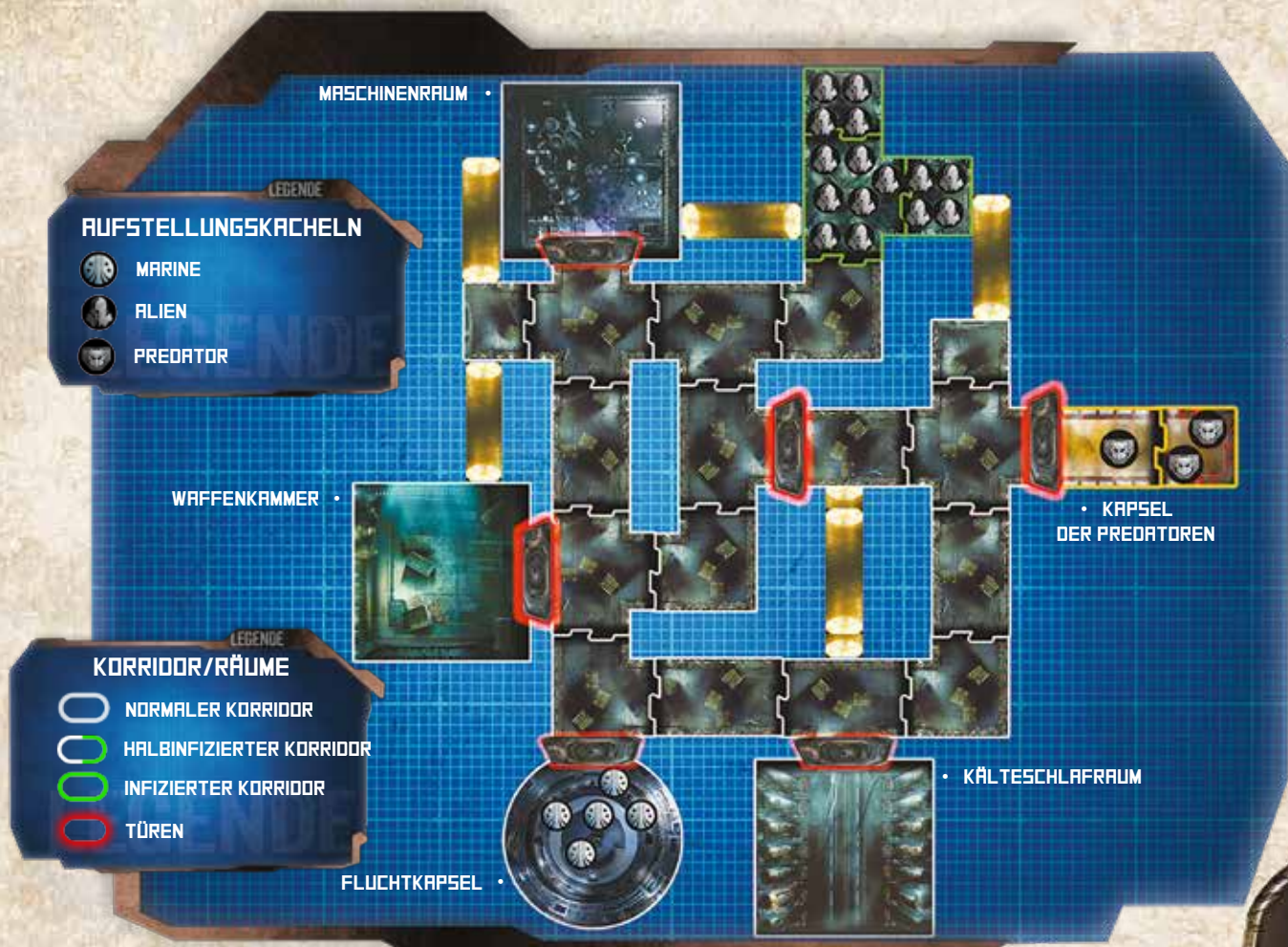
- Löscht die Feuer in den folgenden Räumen, indem ihr in jede Raum jeweils eine Interagieren Aktion durchführt: MASCHIENENRAUM, WAFFENKAMMER, KÄLTESCHLAFRAUM.

Aliens:

- Begeht Euch in den KÄLTESCHLAFRAUM und infiziert diesen, indem ihr dort 3 Interagieren Aktionen durchführt.
- Töte und sammle Trophäen von 3 Modellen (siehe TROPHÄEN SAMMELN Regel).
- Bringe mindestens 3 Trophäen Marker auf eine beliebige Lüftungsröhrenkachel.

Predatoren:

- Töte und sammle Trophäen von 5 Modellen (siehe TROPHÄEN SAMMELN Regel).



9.3 Mission 3

Während er den Raum untersuchte, schwenkte der Predator seine Wärmebildsensoren über die Tanks, in welchen die Menschen im Kälteschlaf lagen. Jeder von ihnen war infiziert worden und war nun der Wirt für ein neues Monster. „Ausgezeichnet, mehr Beute zum Jagen!“ Dachte er bei sich selbst. Alles was jetzt noch erforderlich war, um die Chestbuster zu aktivieren, war es die Menschen zu erwecken. Und so ging er zum Kontrollraum.

Briefing:

Marines:

Es müssen umgehend Maßnahmen ergriffen werden, um die Energie auf dem Schiff wiederherzustellen oder es wird sich in eine kalte, dunkle Hülle verwandeln, die im All treibt. Aus diesem Grund müssen Ersatzteile aus der Waffenkammer beschafft werden, um den Generator im Maschinenraum zum reparieren.

Aliens:

Die Menschen verlassen sich zu sehr auf die Stahlwände und Systeme ihres Schiffes um es zu einem Lebensraum für sie zu machen. Der Schwarm braucht sich um so etwas keine Gedanken zu machen. Eurer Ziel ist es die Waffenkammer, den Maschinenraum und die Brücke zu beschädigen.

Predatoren:

Die Xenomorphen haben die Kälteschlafkammer der Menschen infiziert. Dutzende ihrer Larven warten nur darauf, aus den Körpern ihrer Wirte herauszubrechen. Schafft eine Ablenkung hinter den feindlichen Linien, dringt in die Kälteschlafkammer ein und leitet den Aufwachprozess ein. Sammelt weiter Trophäen um Euren Status im Klan zu verbessern.

SPEZIELLE MISSIONSREGELN

Missionsregeln der Marines:

EINEN MISSIONSMARKER TRAGEN – Jedes Modell darf einen Missionsmarker aufnehmen, wenn es sich auf der gleichen Kachel befindet wie der Missionsmarker und es eine Interagieren Aktion durchführt. Der Missionsmarker wird nun auf der Base des Modells platziert, welches die Interagieren Aktion durchgeführt

hat, um zu zeigen, dass es diesen trägt und wird in Folge mit dem Modell zusammen bewegt. Wenn das Modell welches den Missionsmarker trägt aus dem Spiel entfernt wird, wird der Missionsmarker auf der Kachel wo sich das Modell zuletzt befunden hat platziert. Missionsmarker können auch jeder Zeit fallengelassen werden, indem das tragende Modell erneut eine Interagieren Aktion ausführt. Hier wird der Missionsmarker auf der Kachel platziert, auf der sich das Modell gerade befindet. Hier darf es wiederum jedes Modell aufnehmen. Ein Missionsmarker dürfen nur einmal pro Runde aufgenommen werden.

Missionsregeln der Aliens:

EINEN RAUM BESCHÄDIGEN (ALIENS) – Eine Raumkachel gilt als beschädigt, wenn sich in ihm 2 Säureschaden Marker befinden. Jedes Alien Modell, mit Ausnahme eines Facehuggers, das sich in einem Raum befindet, darf eine Interagieren Aktion durchführen und einen W20 würfeln. Bei einer 1-10 wird ein Säureschaden Marker in dem Raum platziert. Bei einer 11-20 ist der Aktionspunkt verloren.

Missionsregeln der Predatoren:

TROPHÄEN SAMMELN – siehe Mission 2.

Siegbedingungen

Marines

- Sammle Ersatzteile in der WAFFENKAMMER ein, indem ein Modell dort eine Interagieren Aktion ausführt. Wenn das Modell mit dem Marker (den Ersatzteilen) diese (unter Verwendung der EINEN MISSIONSMARKER TRAGEN Regel) in den MASCHIENENRAUM gebracht hat, muss dort eine weitere Interagieren Aktion ausgeführt werden, um den Generator zu reparieren.

Aliens:

- Platziere je 2 Säureschaden Marker in jedem dieser Räume: WAFFENKAMMER, MASCHIENENRAUM und BRÜCKE.

Predatoren:

- Leite den Aufwachprozess der infizierten Menschen ein, indem eine Interagierenaktion im KÄLTESCHLAFRAUM durchgeführt wird.
- Töte und sammle Trophäen von 5 Modellen (siehe TROPHÄEN SAMMELN Regel).



9.4 Mission 4

Während sie die Krankenstation absuchten, viel den Marines sofort der Alarm auf, der auf einer der Konsolen aufblinkte. Als der Sanitäter sich die Anzeige anschaute wurde sein Gesicht bleich. Die Menschen in den Kälteschlafkapseln waren von etwas biologischem infiziert worden. Es gab nur Eines was man noch tun konnte, bevor die Situation außer Kontrolle geriet.

Briefing:

Marines:

Die Medizinischen Computer zeigen außergewöhnliche Lebenszeichen bei einigen Kälteschlafkapseln an. Unsere schlimmsten Befürchtungen sind wahr geworden. Die infizierten Menschen werden eine weitere Generation von Xenomorphen entstehen lassen. Ihre Aufgabe ist es, in die Kälteschlafkammer vorzudringen und die infizierten Kapseln zu zerstören.

Aliens:

Der Königin dürstet es nach neuen Gensträngen! Der Schwarm braucht neue Wirte um stärker und vielseitiger zu werden. Er braucht neue Arten Krieger um seine Korridore zu beschützen und neue Drohnen um das gesamte Schiff in einen Brutkasten für neue Generationen zu verwandeln. Ergreift drei der Eindringlinge.

Predatoren:

Der Biosensor unseres Schiffes hat entdeckt, dass sich ein sehr seltener Strang der Xenomorphen in einer ihrer Eierkammern entwickelt. Es könnte sogar die nächste Königin sein! Ihr dürft es den Menschen nicht erlauben ihn zu zerstören, dafür ist er viel zu wertvoll für den Klan. Gebt Euch in die Eierkammer und sichert das Ei.

SPEZIELLE MISSIONSREGELN

Missionsregeln der Marines:

EINEN RAUM BESCHÄDIGEN (Marines) – Eine Raumkachel gilt als beschädigt, wenn sich in ihm 4 Säureschaden Marker befinden. Jedes Marinemodell das sich in einem Raum befindet, darf eine Interagieren Aktion durchführen und einen W20 würfeln. Bei einer 1-10 wird ein Säureschaden Marker in dem Raum platziert. Bei einer 11-20 ist der Aktionspunkt verloren.

Missionsregeln der Aliens:

TROPHÄEN SAMMELN – siehe Mission 2.

Missionsregeln der Predatoren:

EINEN MISSIONSMARKER TRAGEN – Siehe Mission 3.

Siegbedingungen

Marines:

- Platziere je 4 Säureschaden Marker in diesem Raum: **KÄLTESCHLAFRAUM**.

Aliens:

- Fange 3 beliebige Modelle. Das Fangen von Modellen folgt der **TROPHÄEN SAMMELN** Sonderregel. Bringt mindestens 3 Trophäen Marker auf eine beliebige Lüftungsröhrenkachel. Trophäen auf Lüftungsröhrenkacheln die auf Grund der **Zuschweißen!** Regel aus dem Spiel entfernt werden, gelten als verloren und zählen nicht zur Erfüllung der Siegbedingungen.

Predatoren:

- Finde den Eimarker und trage diesen (unter Verwendung der **EINEN MISSIONSMARKER TRAGEN** Regel) in die **KAPSEL DER PREDATOREN**.



9.5 Mission 5

Die Eier sind in Gefahr da die Menschen ihre Angriffe verstärken. Also sendet die Königin einen Befehl in ihren Schwarm, dass die neu gelegten Eier tiefer in den Schwarm gebracht werden sollen, wo die Krieger sie besser verteidigen können. Jeder der sich dem entgegenstellt muss getötet oder für eine Infektion gefangen werden.

Briefing:

Marines:

Die Zahlen der Xenomorphen wachsen von Stunde zu Stunde während der Schwarm weiter wächst. Wenn keine Gegenmaßnahmen ergriffen werden, werden wir überrannt. Ihre Mission ist es Sentry Turrets an neuralgischen Punkten entlang des Perimeters aufzubauen.

Aliens:

Die Eindringlinge kommen den Eierkammern gefährlich nahe. Der Schwarm darf dies nicht passieren lassen. Die Eier müssen tiefer in das Schiff hinein transportiert werden. Die neue Generation muss um jeden Preis geschützt werden! Eure Aufgabe ist es 3 Eier zu sammeln und zu dem Aufzug im Maschinenraum zu bringen.

Predatoren:

Einer Eurer Brüder aus unserem Klan wurde in der Nähe einer Eierkammer überwältigt und verwundet. Was noch schlimmer ist, er wurde von den Xenomorphen infiziert. Unser Schiff verfügt nicht über die notwendige medizinische Ausrüstung, um den Parasiten zu entfernen, weswegen wir auf die Labore der Menschen zurückgreifen müssen. Eure Aufgabe ist es den verwundeten Bruder in das Labor zu bringen, seinen Körper von der Infektion zu befreien und ihn dann zu unserer Kapsel zurückzubringen.

SPEZIELLE MISSIONSREGELN

Missionsregeln der Aliens:

EINEN MISSIONSMARKER TRAGEN – Siehe Mission 3.

Siegbedingungen:

Marines:

- Jedes Marinemodell kann eine Interagieren Aktion darauf verwenden einen Missions Marker (Sentry Turret) auf einer der 4 auf der Spielfeldkarte markierten Kacheln zu platzieren, wenn es sich auf dieser befindet. Um die Siegbedingungen zu erfüllen, müssen 3 der 4 Marker auf den gekennzeichneten Kacheln platziert werden.

Aliens:

- Finde die Eimarker und trage diese (unter Verwendung der EINEN MISSIONSMARKER TRAGEN Regel) in den MASCHIENENRAUM. Um die Siegbedingungen zu erfüllen, müssen 3 der 4 Eimarker in den MASCHIENENRAUM gebracht werden.

Predatoren:

- Schreibe nieder, welches Deiner Modelle eskortiert werden muss. Das Modell beginnt das Spiel mit nur einer Wunde um die Schwächung durch die Xenomorphen Larve in seinem Körper darzustellen. Das Modell muss das LABOR erreichen und dort eine Interagieren Aktion durchführen um sich für die Entfernung vorzubereiten. Sobald dies abgeschlossen ist, muss ein weiteres Predatormodell im LABOR eine Interagieren Aktion durchführen um die Entfernung durchzuführen. Danach muss das eskortierte Modell in die KAPSEL DER PREDATOREN gelangen um die Mission zu erfüllen.



9.6 Mission 6

Der Predator durchtrennte den Schädel des Aliens. Während der leblose Körper vor seine Füße fiel und das Blut auf dem Stahl des Decks zischte dachte er „Es sind einfach viel zu viele!“ Er rief eine holographische Darstellung des Schiffs auf und betrachtete die Ort an denen die Aliens Brutkammern errichtet hatten. Er würde diese zerstören müssen um sie daran zu hindern das Schiff zu überrennen.

Briefing:

Marines:

Der Befall des Schiffs steigt mit alarmierender Geschwindigkeit. Es ist klar, dass die Xenomorphe die Lüftungsröhren nutzen um unsere Gefechtspositionen zu umgehen. Um einen taktischen Vorteil zu sichern müssen die Lüftungsröhren entlang des Perimeters verschweißt werden.

Aliens:

Die Eindringlinge bedrohen den Schwarm. Ihre Anzahl muss reduziert werden damit unsere Brut überleben kann. Euer Ziel ist es die Feinde auszudünnen.

Predatoren:

Jetzt da wir das Königinnenei unter unsere Kontrolle gebracht haben, dürfen wir es dem Befall nicht erlauben sich unkontrolliert aus unseren Jagdgründen auszubreiten. Unsicherzustellen, dass keine Xenomorphe das Schiff verlassen müsst Ihr Atomsprengköpfe in den Eierkammern platzieren.

SPEZIELLE MISSIONSREGELN

Siegbedingungen

Marines:

- Entferne 4 Lüftungsröhrenkachel unter Verwendung der Zuschweißen! Aktion aus dem Spiel.

Aliens:

- Töte insgesamt 5 Modelle der Marine und Predatorfraktionen. 1 Predatormodell zählt als 2 Modelle.

Predatoren:

- Jedes Predatormodell kann eine Interagieren Aktion darauf verwenden einen Missions Marker (Atomsprengkopf) auf einer der 4 auf der Spielfeldkarte markierten Kacheln zu platzieren, wenn es sich auf dieser befindet. Um die Siegbedingungen zu erfüllen, müssen 3 der 4 Marker auf den gekennzeichneten Kacheln platziert werden.

AUFSTELLUNGSKACHELN

- MARINE
- ALIEN
- PREDATOR

MISSIONSMARKER

- MARINE
- ALIEN
- PREDATOR

KORRIDOR/RÄUME

- NORMALER KORRIDOR
- HALBINFIZIERTER KORRIDOR
- INFIZIERTER KORRIDOR
- TÜREN

BRÜCKE

MASCHINENRAUM

FLUCHTKAPSEL

KAPSEL DER PREDATOREN

WAFFENKAMMER

9.7 Mission 7

„Sergeant, das müssen Sie sehen!“ rief der Private während er auf den Videoschirm zeigte. Der Sergeant schaute auf den Monitor und sah zwei Personen in einem der Lagerräume. Eine war eine schwer verwundete Frau in einem Sträflingsoverall. Die andere war dem Aussehen nach ein Androide dem der linke Arm fehlte und dem weiße Flüssigkeit den Overall runterlief. „Marines,“ rief er während er auf seinem Tabak kaute, „bereitet Euch auf eine Rettungsmission vor!“

Briefing:

Marines:

Die Sensoren zeigen einige menschliche Lebenszeichen, tief im infizierten Teil des Schiffs. Falls diese Besatzungsmitglieder noch am Leben sein sollten, könnten sie wertvolle Informationen zur Herkunft der Xenomorphen auf dem Schiff besitzen. Ihre Aufgabe ist es diese Informationen zu sammeln und zur Brücke zu bringen.

Aliens:

Die Menschen dringen weiter tiefer und tiefer in unser Territorium vor. Legt Ihnen einen Hinterhalt und schneidet ihnen den Rückweg ab. Tötet die Eindringlinge und beschädigt die Korridore zurück.

Predatoren:

Eure Beute bekämpft sich gegenseitig und ist abgelenkt. Nutzt dieses Chaos aus und sammelt weiter Trophäen für Euren Klan.

SPEZIELLE MISSIONSREGELN

Missionsregeln der Marines:

EINEN MISSIONSMARKER TRAGEN – Siehe Mission 3.

Missionsregeln der Aliens:

EINEN RAUM BESCHÄDIGEN – Siehe Mission 3.

Missionsregeln der Predatoren:

TROPHÄEN SAMMELN – Siehe Mission 2.

Siegbedingungen

Marines:

- Sammle die Informationen (Marker), indem ein Model, auf einer der auf der Spielfeldkarte markierten Kacheln, eine Interagieren Aktion ausführt. Um die Siegbedingungen zu erfüllen, müssen 2 der 4 Marker (unter Verwendung der EINEN MISSIONSMARKER TRAGEN Regel) auf die BRÜCKE gebracht werden.

Aliens:

- Töte insgesamt 5 Modelle der Marine und Predatorenfraktionen. 1 Predatormodell zählt als 2 Modelle.
- Platziere je 2 Säureschaden Marker (unter Verwendung der EINEN RAUM BESCHÄDIGEN Regel) in 2 von 3 der auf der Spielfeldkarte markierten Kacheln.

Predatoren:

- Töte und sammle Trophäen von 5 Modellen (siehe TROPHÄEN SAMMELN Regel).



9.8 Mission 8

Unsichtbare Kreaturen verletzen den Schwarm. Wir werden sie zurück-verletzen. Sorgt dafür, dass sie bei uns stranden. Zerstört ihre Maschinen, damit sie uns nicht entkommen können. Überwältigt sie, infiziert sie, tötet sie. Zeigt ihnen, dass sie den Schwarm nicht verletzen können, ohne dafür zahlen zu müssen.

Briefing:

Marines:

Unsichtbare Kreaturen verletzen den Schwarm. Wir werden sie zurück-verletzen. Sorgt dafür, dass sie bei uns stranden. Zerstört ihre Maschinen, damit sie uns nicht entkommen können. Überwältigt sie, infiziert sie, tötet sie. Zeigt ihnen, dass sie den Schwarm nicht verletzen können, ohne dafür zahlen zu müssen.

Aliens:

Die Jäger werden zum Problem. Der Schwarm verliert mehr und mehr Drohnen an ihr Vergnügen. Dies muss aufhören! Sie mögen in unser Heim eingedrungen sein, aber sie werden es nicht mehr verlassen!

Predatoren:

Der Schwarm wird langsam rastlos und die Menschen sind innerhalb ihres sicheren Perimeters verschanzt. Noch nie hat ein Jäger so einer Herausforderung gegenübergestanden. Badet im Nervenkitzel der Jagd! **SPEZIELLE MISSIONSREGELN**

Missionsregeln der Aliens:

EINEN RAUM BESCHÄDIGEN – Siehe Mission 3.

Siegbedingungen

Marines:

- Töte insgesamt 5 Modelle der Alien und Predatorfraktionen. 1 Predatormodell zählt als 2 Modelle.
- Erreicht die WAFENKAMMER mit mindestens 2 Modellen.

Aliens:

- Töte insgesamt 5 Modelle der Marine und Predatorfraktionen. 1 Predatormodell zählt als 2 Modelle.
- Platziere je 2 Säureschaden Marker (unter Verwendung der EINEN RAUM BESCHÄDIGEN Regel) in jeder der auf der Spielfeldkarte markierten Kacheln.

Predatoren:

- Töte insgesamt 5 Modelle der Alien und Marinefraktionen. Muss mindestens 1 Predatormodell die KAPSEL DER PREDATOREN erreichen.



9.9 Mission 9

Die Aliens haben sich als Einfallsreicher erwiesen, als wir gedacht haben. Der Predator tastete mit seinen Sensoren die Schäden an seinem Kampfschiff ab. Sein Kopfschnelle herum und er rannte los. Ein schneller Blick hatte ihm gezeigt, dass die Menschen die Selbstzerstörung aktiviert hatten! Er würde schnell handeln müssen, wenn er von dem verdamnten Schiff herunterkommen wollte.

Briefing:

Marines:

Überbrücken Sie den Selbstzerstörungsmechanismus des Reaktors im Maschinenraum. Begeben Sie sich dann zu zum Lastenaufzug bei den Rettungskapseln.

Aliens:

Die Menschen denken, dass sie ungestraft von verschiedenen Ebenen aus in unsere Heimat eindringen können. Schneidet ihren einzigen Fluchtweg ab. Ihr müsst die Korridore, die zur Rettungskapsel führen zerstören.

Predatoren:

Die Menschen sind hilflos. Diese schwächlichen Kreaturen versuchen verzweifelt die Xenomorphen zu zerstören, selbst wenn es sie ihre eigenen Leben kostet. Sie wollen das ganze Schiff zerstören. Jetzt da unser Schiff durch einen Schwarmangriff beschädigt wurde, können wir das nicht erlauben, bevor wir es repariert haben. Eure Aufgabe ist

es, die Ersatzteile die wir für die Reparatur brauchen aus dem Maschinenraum zu beschaffen.

SPEZIELLE MISSIONSREGELN

Missionsregeln der Aliens:

EINEN RAUM BESCHÄDIGEN – Siehe Mission 3.

Missionsregeln der Predatoren:

EINEN MISSIONSMARKER TRAGEN – Siehe Mission 3.

Siegebedingungen

Marines:

- Ein beliebiges Marinemodell muss eine Interagieren Aktion ausführen, während es sich im MASCHIENENRAUM befindet um die Sicherheitscodes des Selbstzerstörungsmechanismus zum umgehen.
- Mindestens ein Marinemodell muss lebendig zur BRÜCKE zurückkehren.

Aliens:

- Töte insgesamt 5 Modelle der Marine und Predatorfraktionen. 1 Predatormodell zählt als 2 Modelle.
- Platziere je 2 Säureschaden Marker (unter Verwendung der EINEN RAUM BESCHÄDIGEN Regel) in jeder der auf der Spielfeldkarte markierten Kacheln.

Predatoren:

- Ein beliebiges Predatormodell muss eine Interagieren Aktion ausführen, während es sich im MASCHIENENRAUM befindet.
- Töte insgesamt 5 Modelle der Marine und Alienfraktionen.



9.10 Mission 10

Die Korridore brachen um sie herum zusammen, während die Marines versuchten zu einer Rettungskapsel zu gelangen. Vor ihnen beleuchtete ein unheimlicher roter Lichtschein außerirdische Maschinen und die erste Reaktion des Corporals war „Was zur Hölle ist das?“ Sofort erfasste der Sergeant die Situation. „Ich habe keine Ahnung Corporal, aber eines weiß ich. Wir verschwinden von hier!“

Briefing:

Marines:

Wir haben einen Hüllenbruch! Der Computer zeigt einen plötzlichen Energieverlust und fallende Sauerstoffwerte an. Wir müssen SOFORT evakuieren! Die Aliens haben die Laufstege verbrannt und der Weg zum Hangardeck ist abgeschnitten. Der einzige Weg von aus diesem explodierenden Rumpf ist der Kapsel der Predatoren.

Aliens:

Eier! Die unbezahlbaren Eier! Flammen und Explosionen! Die letzten drei Eier müssen gerettet werden! Die Drohnen haben den menschlichen Hangar ausgeschaltet, also ist unsere einzige Fluchtmöglichkeit die Kapsel der Jäger.

Predatoren:

Das Schiff der Menschen hält nicht mehr viel aus. Die Beute ist verängstigt und der Geruch ihrer Furcht füllt die Decks. Lasst sie kommen, lasst sie kommen und Euch eine letzte Herausforderung geben. Die letzte Möglichkeit zu beweisen, was für großartige Jäger ihr geworden seid und Führer in Eurem Klan zu werden.

SPEZIELLE MISSIONSREGELN

Generelle Missionsregeln:

KAPSEL STARTEN – Um die Kapsel zu starten muss ein beliebiges Modell welches sich auf der **KAPSEL DER PREDATOREN** Kachel befindet eine Interagieren Aktion verwenden um den Startknopf zu betätigen und die Kapsel von dem explodierenden Schiff zu lösen. **KAPSEL STARTEN** kann nicht ausgeführt werden, wenn die Kachel umstritten ist.

ZUSAMMENBRECHENDE KACHEL – Von Beginn der Runde an, würfelt der Spieler mit der Initiative einen W20 für jede **ZUSAMMENBRECHENDE KACHEL**. Bei einem Wurf von 1-10 wird die Kachel aus dem Spiel entfernt, bei einem Wurf von 11-20 bleibt die Kachel, zumindest für diese Runde, im Spiel. Sowohl die **FLUCHTKAPSEL**, wie auch die **LABOR** Kachel zählen als **ZUSAMMENBRECHENDE KACHEL**, solange sie sich im Spiel befinden. Jede Kachel, die an einer Seite mit Verzahnung nicht mit einer anderen Kachel verbunden ist, zählt als **ZUSAMMENBRECHENDE KACHEL**. Jedes Modell auf einer **ZUSAMMENBRECHENDE KACHELN** die aus dem Spiel entfernt wird, wird Verlust aus dem Spiel entfernt.

BEVORSTEHENDE ZERSTÖRUNG – Von Beginn der zweiten Runde an, würfelt der Spieler mit der Initiative einen W20 für jede **ZUSAMMENBRECHENDE KACHEL**. Bei einem Wurf von 1-10 wird die Kachel aus dem Spiel entfernt, bei einem Wurf von 11-20 bleibt die Kachel, zumindest für diese Runde, im Spiel. Sowohl die **FLUCHTKAPSEL**, wie auch die **LABOR** Kachel zählen als **ZUSAMMENBRECHENDE KACHEL**, solange sie sich im Spiel befinden. Jede Kachel, die an einer Seite mit Verzahnung nicht mit einer anderen Kachel verbunden ist, zählt als **ZUSAMMENBRECHENDE KACHEL**. Jede Kachel die an eine Kachel angrenzte, die in dieser Runde zusammengebrochen ist, muss am Anfang der nächsten Runde auch einen Test durchführen.

Missionsregeln der Aliens:

EINEN MISSIONSMARKER TRAGEN – Siehe Mission 3.

Missionsregeln der Predatoren:

TROPHÄEN SAMMELN – Siehe Mission 2.

Siegbedingungen

Marines:

- Starte die **KAPSEL DER PREDATOREN** (unter Verwendung der **KAPSEL STARTEN** Regel), mit mindestens einem Marinemodell an Bord.

Aliens:

- Starte die **KAPSEL DER PREDATOREN** (unter Verwendung der **KAPSEL STARTEN** Regel), mit mindestens einem Eiermarker an Bord.

Predatoren:

- Töte und sammle Trophäen von 5 Modellen (siehe **TROPHÄEN SAMMELN** Regel).



10. FORTGESCHRITTENE SPIELREGELN

Die fortgeschrittenen Spielregeln erklären, wie Du Deine eigene Aufstellung erstellen kannst, um Deine gefährlichen Feinde an Bord der USSCS Theseus zu bekämpfen.

Organigramm

Das fortgeschrittene Spiel erlaubt es den Spielern ihre Aufstellung für jede Mission selber zu wählen. Du wählst selber aus, welche Modelle Du benutzen willst und ob die Situation einen Spezialisten, wie einen Sergeant oder Helden, erfordert oder ob reguläre Truppen ausreichend sind. Die Einheitenlisten zu nutzen sorgt für ein komplett neues Spielgefühl und die möglichen Variationen sind enorm. Du kannst jedes Szenario mehrere Male durchspielen und jedes Mal eine andere Einheiten- und Waffenkombinationen durchprobieren. Wenn Du mit einer Aufstellung geschlagen wurdest, erstelle eine Neue und probiere es noch einmal!

Wenn Ihr ein fortgeschrittenes Spiel spielt, solltet Ihr Euch vorab auf eine Punktzahl einigen, die Ihr nutzen wollt. Für die ersten Spiele empfehlen wir eine kleine Einheit von 300 Punkten. Jedes Modell besitzt einen Punktwert der die ungefähre Effizienz des Modells im Spiel widerspiegelt. Deine eigene Einheiten unter Verwendung des Punktesystems zu bauen sorgt für personalisierte Einheiten und als Folge für mehr Spaß!

Um ein ausgewogenes Spiel sicherzustellen verwendet das AvP: DJB Brettspiel Organigramme. Jeder Fraktion hat sein eigenes Organigramm.

10.1 EINHEITENLISTEN

In diesem Abschnitt des Regelbuches findest Du alles was Du brachst Deine selbsterstellte Einheit für Das AvP: DJB Brettspiel und die Erweiterungen aufzustellen, inklusive der Punktekosten für jedes Modell, der Liste der verfügbaren Ausrüstung und aller Spezialfähigkeiten die für es gekauft werden dürfen.

10.1.1 Einheitenliste der Marines

1. Organigramm: Kampfgruppenzusammenstellung:

1-2 HQ

2-5 Trupps Einfache Einheiten

0-3 Trupps Unterstützungseinheiten

2. Maximale Anzahl der Modelle pro Trupp:

HQ: 0-1 Modelle

Einfache Einheiten: 5-8 Modelle

Unterstützungseinheiten: 1-3 Modelle

3. Maximales Trupp-Niveau (LVL): 4 (Jedes Modell, mit Ausnahme der Aufrüstungen [HQ oder Sergeant] im Trupp muss das gleiche LVL haben.)

Einfache Einheiten:

Colonial Marines: 10 Punkte pro Modell bei LVL 1, + 10 Punkte für jedes zusätzliche LVL.

Bis zu einem Trupp mit LVL 2 oder höher pro Kampfgruppe.

Freie Truppszusammensetzung: Bis zu 1 schwere Waffe (Smart Gun), bis zu 2 Spezialwaffen (Flammenwerfer, Bewegungssensoren).

Sergeant Aufrüstung: 35 Punkte pro Modell bei LVL 1, +15 Punkte für jedes zusätzliche LVL.

Bis zu einem Sergeant auf LVL 2 und höher pro Kampfgruppe. Nur Colonial Marines dürfen eine Sergeant Aufrüstung erhalten und ein Trupp darf nicht mehr als 1 Sergeant Upgrade enthalten.

Weyland-Yutani Commandos: 35 Punkte pro Modell (diese Beginnen das Spiel immer auf LVL 1).

Freie Truppszusammensetzung: Bis zu 3 schwere Waffe (Smart Guns), bis zu 2 Spezialwaffen (Flammenwerfer, Bewegungssensoren).

Beispiel: 7 Marines auf LVL 1 für 70 Punkte, 1 Sergeant auf Level 2 für 50 Punkte (35 Punkte für den Sergeant + 15 Punkte für LVL 2), 5 Weyland-Yutani Kommandos für 175 Punkte = 295 Punkte insgesamt.

Unterstützungseinheiten:

Laderoboter: 75 Punkte bei LVL 1 + 35 Punkte für jedes zusätzliche LVL. (Maximal 2 Trupp auf LVL 2 oder höher.)

Sentry Guns: 35 Punkte pro Geschütz (Erfahrung oder LVL können nicht gesteigert werden), Können im Brettspiel nach fortgeschrittenen Regeln von einem Laderoboter getragen werden oder entsprechend der Infiltrieren Regeln während der Aufstellungsphase von AvP Entfesselt aufgestellt werden.

HQ (Hauptquartier):

Captain: (Nach den Erschaffe Deinen eigenen Helden Regeln - 75-100 Punkte je nach Helden).

Major (Nach den Erschaffe Deinen eigenen Helden Regeln - 110-185 Punkte je nach Helden).

Colonel (Nach den Erschaffe Deinen eigenen Helden Regeln - 195-250 Punkte je nach Helden).

10.1.2 Einheitenliste der Aliens

1. 1. Organigramm: Schwarmzusammenstellung:

HQ: 1-2 Einheiten

Einfache Einheiten: Mindestens 50% der Punkte des Schwarms

Unterstützungseinheiten: 0%-50% der Punkte des Schwarms

2. Maximale Anzahl der Modelle pro Trupp: Keine Begrenzung

Beispiel: Ein Trupp kann bestehen aus: 3x Facehuggern, 2x Neugeborenen, 3x Schleicher

3. Maximales Trupp-Niveau (LVL): 4

Schwarm Erfahrung: Aliens beginnen das Spiel immer auf LVL 1. Pro 10 Frags steigert sich der Schwarm (jedes befreundete Alien Modell) um 1 LVL.

Einfache Einheiten:

Facehugger: 5 Punkte pro Modell

Neugeborene: 12 Punkte pro Modell

Schleicher: 15 Punkte pro Modell

Unterstützungseinheiten:

Alien Krieger: 22 Punkte pro Modell

Zermalmer: 175 Punkte pro Modell

Königinengarde: 100 Punkte pro Modell

HQ (Hauptquartier):

Prätorianer: 120 Punkte pro Modell

Predalien: 175 Punkte pro Modell

Königin: 275 Punkte (maximal 1 pro Schwarm)

Alien Krieger: (Nach den Erschaffe Deinen eigenen Helden Regeln – 75-100 Punkte).

10.1.3 Einheitenliste der Predatoren

1. Organigramm:

Jagdkader Zusammenstellung:

Älteste: 1-2 Einheiten

Jagdgruppe: 2-6 Einheiten

2. Maximale Anzahl der Modelle pro Trupp:

Jagdgruppe: 1 Modell (sofern die Regeln nichts anderes besagen)

3. Maximales Trupp-Niveau (LVL): 4

Jagdgruppe:

Predator Krieger: 65 Punkte pro Modell bei LVL 1, + 45 Punkte für jedes zusätzliche LVL.

Predator Jäger: 55 Punkte pro Modell bei LVL 1, + 40 Punkte für jedes zusätzliche LVL

Weiblicher Predator: 55 Punkte pro Modell bei LVL 1, + 40 Punkte für jedes zusätzliche LVL

Jünglinge: (eine Jagdgruppe aus Jünglingen darf aus bis zu 3 Modellen bestehen) 30 Punkte pro Modell bei LVL 1, + 20 Punkte für jedes zusätzliche LVL

Höllenhunde: (eine Jagdgruppe darf bis zu 6 Höllenhunde enthalten) 20 Punkte pro Modell (das LVL kann nicht gesteigert werden).

Berserker: 125 Punkte pro Modell bei LVL 1, + 60 Punkte für jedes zusätzliche LVL

Älteste:

Ältester der Predator Berserker: (Nach den Erschaffe Deinen eigenen Helden Regeln – 150-250 Punkte je nach Helden und Ausrüstung).

Ältester der Predator Krieger: (Nach den Erschaffe Deinen eigenen Helden Regeln – 100-250 Punkte je nach Helden und Ausrüstung).

Ältester der Predator Jäger: (Nach den Erschaffe Deinen eigenen Helden Regeln – 100-250 Punkte je nach Helden und Ausrüstung).

Beispiel für ein selbsterstellte Aufstellungen:

Michael und Steve wollen ein schnelles Spiel spielen und haben sich auf 200 Punkte geeinigt. Michael hat sich entschieden 2 große Einheiten Marines einzusetzen, wobei einer davon von einem LVL 2 Sergeant angeführt wird.

Michaels Marine Einheitenliste:

Einfache Einheiten:

1x 7 Marines (1x Schwere Waffe, 1x Flammenwerfer, 1x Bewegungssensor) (je 10 Punkte) = 70 Punkte

1x 8 Marines (1x Schwere Waffe, 1x Flammenwerfer, 1x Bewegungssensor) (je 10 Punkte) = 80 Punkte

1x Sergeant LVL 2 Aufwertung = 50 Punkte

Summe: 200 Punkte

Steve entscheidet sich für die folgenden Modelle für seine Aliens:

Steves Alien Einheitenliste:

Einfache Einheiten:

6x Facehugger (je 5 Punkte) = 30 Punkte

6x Schleicher (je 15 Punkte) = 90 Punkte

3x Neugeborene (je 12 Punkte) = 36 Punkte

Unterstützungseinheiten:

2x Alien Krieger (je 22 Punkte) = 44 Punkte

Summe: 200 Punkte

10.2 ERFAHRUNG UND LVL

Jede Einheit im Fortgeschrittenen Spiel beginnt das Spiel mit einem Erfahrungsniveau (LVL). Das Anfangsniveau einer Einheit ist 1. Innerhalb der vereinbarten maximalen Punkteanzahl kann ein Spieler das LVL eines Trupps erhöhen, indem er die notwendigen Punkte dafür ausgibt. Jeder Trupp und jedes Einzel-HQ-Modell sammelt im Laufe des Spiels Erfahrung.

Für von einem Einzelmodell oder Trupp aus dem Spiel entfernte gegnerische Modelle, erhält das Modell / der Trupp Frags. Die Frags sollten auf der Einheitentabelle verzeichnet werden.

Die Anzahl der Frags die ein Trupp erhält richtet sich nach der Basengröße des Modells, dass der Trupp als Verlust vom Spielfeld entfernt hat.

Für Modelle auf kleiner Base (30mm) 1 Frag x des LVL des entfernten Modells.

Für Modelle auf mittlerer Base (40mm) 2 Frags x des LVL des entfernten Modells.

Für Modelle auf großer Base (50mm) und größer 5 Frags x des LVL des entfernten Modells.

Beispiel: Ein aktivierter Marine schießt auf einen LVL1 Facehugger und entfernt diesen aus dem Spiel. Der Trupp des Marines erhält sofort einen Frag (Modell auf kleiner Base x dem LVL des entfernten Modells). Ein weiterer Marine aus dem gleichen Trupp schießt auf auf einen LVL2 Alien Krieger, den er aus dem Spiel entfernt und sein Trupp erhält sofort 4 Frags.

Pro 10 Frags wird das LVL des Trupps um 1 erhöht.

Um ein Level zu steigen, bedeutet, dass der Trupp genug Erfahrung gesammelt hat um seine Effizienz im Kampf zu steigern. Veteranen kämpfen besser und haben eine bessere Chance zu gewinnen, egal was das nächste Aufeinandertreffen ihnen abverlangt.

Das maximale LVL auf das sich ein Trupp steigern kann findet sich in den jeweiligen Einheitenlisten.

Die einzelnen LVL ergeben die folgenden Vorteile für die Modelle.

ANZAHL DER WÜRFEL-		
LVL DES TRUPPS	WURF WIEDERHOLEN PRO RUNDE	HEILUNGSWERT
2	1	-
3	1	Heilung (6)
4	2	Heilung (8)

10.3 ERSCHAFFE DEINEN EIGENEN HELDEN

Dieses Kapitel des Regelbuches zeigt Dir, wie Du Deinen eigenen Helden erschaffen kannst um die von Dir ausgewählte Fraktion in den dunklen Gängen der USCSS Theseus anzuführen.

1. Wähle die Fraktion und den Typ des Helden, den Du erstellen möchtest.

A. Suche Dir aus den Tabellen den Trupp Typ aus, auf dem Dein Held basiert. Dein Held hat alle Spezialfähigkeiten dieses Trupps und seiner Fraktion.

B. Das Modell erhält eine 40mm Base (Modelle aus einer Einheit, die ohnehin auf 40mm Bases basiert ist, behalten Ihre Base, solltest Du keine überzählige 40mm Base haben, markiere die Base um dich daran zu erinnern, dass diese größer sein sollte).

C. Der Gesamtpreis Deines Helden (inklusive aller Verbesserungen und Ausrüstung) darf 50% der Punkte, die Dir für Deine ganze Aufstellung zur Verfügung stehen nicht überschreiten.

10.3.1 Marines

11.3.1.1 Wähle die Einfache Einheit aus, auf der Dein Held basiert und notiere seine Startwerte und die Punktekosten.

USCM	CAPTAIN	COLONEL	MAJOR
Marine	75 Punkte	110 Punkte	195 Punkte
Weyland-Yutani Kommandos	100 Punkte	185 Punkte	250 Punkte

Startwerte:

USCM	BW	NK	FK	ST	KON	FS	W	PW	SPEZIALFÄHIGKEITEN
Marine	1	12	14	9	9	19	1	13	Team Taktiken (P)
Weyland-Yutani Kommandos	1	14	16	11	11	19	1	13(10)	Team Taktiken (P), Bereich Gesichert!(P)

10.3.1.2 Modifiziere die Startwerte entsprechend der Modifikatoren für den jeweiligen Rang

USCM	BW	NK	FK	ST	KON	FS	W	PW
Captain	-	0	0	-	+1	-	+1	14(10)
Colonel	-	+1	+1	+1	+1	-	+2	15(11)
Major	-	+2	+2	+2	+2	-	+3	15(12)

10.3.1.3 Modifiziere die Werte

Jeden Wert um 1 zu verändern kostet 5 Punkte (mit der Ausnahme von Wunden, die 15 Punkte kosten). Du kannst so viele Punkte hinzufügen oder entfernen, wie in der Tabelle angezeigt werden (z.B.: +2/-1 bedeutet, dass die Werte des Helden entweder für bis zu 10 Punkte um bis zu 2 Erhöht werden können oder für 5 Punkte um 1 Punkt gesenkt werden können). Die Kosten Deines Helden dürfen nicht unter die in Kapitel 11.3.1 aufgeführten Kosten gesenkt werden.

Beispiel: Die Kosten eines Marine Captains dürfen nicht unter 75 Punkte senken.

USCM	BW	NK	FK	ST	KON	FS	W	PW
Captain	-	0/-1	+1/-1	-/-	-/-	/	+1/0	+1/-1
Colonel	-	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/-1	/	+1/0	+1/-1
Major	-	+2/-1	+2/-1	+2/-1	+2/-1	/	+1/0	+1/-1

10.3.1.4 Wähle eine Fernkampfwaffe für Deinen Helden zu den aufgeführten Preisen

USCM	M41A1 IMPULSSCHNELL-LADER / M40 GRANATWERFER	M240 FLAMMENWERFER	M56 SMARTGUN	WEYLAND-YUTANI MK221 TAKTISCHE SCHROTTFLINTE	ARMAT M37A2 VORDERSCHAFT-REPETIER-SCHROTTFLINTE
Marine	0 Punkte	30 Punkte	50 Punkte	-	20 Punkte
Weyland-Yutani Kommandos	0 Punkte	30 Punkte	50 Punkte	20 Punkte	-

Die Fernkampfwaffe Deines Helden hat alle Spezialfähigkeiten der ausgewählten Waffe.

Jede Waffe gibt dem Modell die folgenden Spezialfähigkeiten:

M41A1 Impulsschnelllader / M40 Granatwerfer - Granatwerfer (A)

M240 Flammenwerfer - Brennendes Inferno (A)

M56 Smartgun - Feuerleitsystem (P)

Weyland-Yutani Mk221 Tactical Shotgun & Armat M37A2 Vorderschaft-Repetier-Schrotflinte - Schrotflinte! (A), Kernschuss (A)

10.3.1.5 Modifiziere die Werte der Fernkampfwaffe

Maximal 3 Verbesserungen und 2 Abspeckungen dürfen an einer Waffe durchgeführt werden. Die Kosten einer Fernkampfwaffe dürfen nicht unter die in Kapitel 11.3.1.4 aufgeführten Kosten gesenkt werden. Jede Veränderung der St kann für 15 Punkte, der FR für 10 Punkte und der PAW für 15 Punkte durchgeführt werden.

ST	FR	PAW
+2/-2	+1/-1	+2/-2

10.3.1.6 Wähle eine Nahkampfwaffe für Deinen Helden zu den aufgeführten Preisen.

Die Nahkampfwaffe Deines Helden hat alle Spezialfähigkeiten der ausgewählten Waffe.

USCM	KAMPFMESSER	HOCHSPANNUNGS BETÄUBUNGSSTAB
Marine	0 Punkte	10 Punkte
Weyland-Yutani Kommandos	0 Punkte	10 Punkte

Jede Waffe gibt dem Modell die folgenden Spezialfähigkeiten:

Hochspannungs Betäubungsstab – Elektroschock (P)

10.3.1.7 Modifiziere die Werte der Nahkampfwaffe

Maximal 3 Verbesserungen und 2 Abspeckungen dürfen an einer Waffe durchgeführt werden. Die Kosten einer Nahkampfwaffe dürfen nicht unter die in Kapitel 11.3.1.6 aufgeführten Kosten gesenkt werden. Jede Veränderung der St kann für 15 Punkte, der FR für 10 Punkte und der PAW für 15 Punkte durchgeführt werden.

St	FR	PAW
+1/-2	+1/-1	+1/-2

10.3.1.8 Du darfst Deinem Helden bis zu drei Spezialfähigkeiten zu den aufgeführten Preisen geben

Ausweichen (P) – 20 Punkte

Bereich Gesichert! (P) – 30 Punkte

Heilung (4) (P) – 20 Punkte

10.3.2 Aliens

10.3.2.1 Wähle einen Einheitentyp aus, auf der Dein Held basiert und notiere seine Startwerte und die Punktekosten.

Aliens	HQ Aufwertungskosten
Alien Krieger	75 Punkte
Prätorianer	120 Punkte
Predalien	175 Punkte
Königin	275 Punkte

Startwerte

Aliens	BW	NK	FK	St	Kon	FS	W	PW	Spezialfähigkeiten
Alien Krieger	1	17	10	13	13	19	2	15(12)	Säurespucken (A), Säurehaltiges Blut (P)
Prätorianer	1	17	-	13	13	19	3	15(12)	Königliche Pheromone (P), Säurehaltiges Blut (P)
Predalien	1	17	-	14	14	19	4	15(12)	Eier Legen (P), Säurehaltiges Blut (P)
Königin	1	19	-	19	19	19	6	15(14)	Königliche Pheromone (P), Unaufhaltsam (P), Widerstandsfähig (P), Säurehaltiges Blut (P)

10.3.2.2 Modifiziere die Startwerte Deines Helden

Jeden Wert um 1 zu verändern kostet 5 Punkte (mit der Ausnahme von Wunden, die 15 Punkte kosten). Du kannst so viele Punkte hinzufügen oder entfernen, wie in der Tabelle angezeigt werden (z.B.: +2/-1 bedeutet, dass die Werte des Helden entweder für bis zu 10 Punkte um bis zu 2 Erhöht werden können oder für 5 Punkte um 1

Punkt gesenkt werden können). Die Kosten Deines Helden dürfen nicht unter die in Kapitel 11.3.2.1 aufgeführten Kosten gesenkt werden.

Beispiel: Die Kosten eines Alien Kriegers dürfen nicht unter 75 Punkte senken.

Aliens	BW	NK	FK	St	Kon	FS	W	PW
Alien Krieger	-	+1/-1	+2/-1	0/-1	-	-	+1/0	+1/-1
Prätorianer	-	+2/-0	-/-	+2/-0	+1/-1	-	+1/0	+1/-1
Predalien	-	+2/-0	-/-	+2/-0	+1/-1	-	+1/0	+1/-1
Königin	-	+2/-0	-/-	+2/-0	+1/-1	-	+1/0	+1/-1

10.3.2.3 Wähle eine Fernkampfwaffe für Deinen Helden zu den aufgeführten Preisen

Aliens	Keine	Säurespucken
Alien Krieger	-	0 Punkte
Prätorianer	0 Punkte	30 Punkte
Predalien	0 Punkte	30 Punkte
Königin	0 Punkte	10 Punkte

Die Fernkampfwaffe Deines Helden hat alle Spezialfähigkeiten der ausgewählten Waffe. Jede Waffe gibt dem Modell die folgenden Spezialfähigkeiten:

Säurespucken – Säurespucken (A)

10.3.2.4 Modifiziere die Werte der Fernkampfwaffe

St	FR	PAW
+2/-2	+1/-1	+1/-2

Maximal 3 Verbesserungen und 2 Abspeckungen dürfen an einer Waffe durchgeführt werden. Die Kosten einer Fernkampfwaffe dürfen nicht unter die in Kapitel 11.3.2.3 aufgeführten Kosten gesenkt werden. Jede Veränderung der St kann für 15 Punkte, der FR für 10 Punkte und der PAW für 15 Punkte durchgeführt werden.

10.3.2.5 Wähle eine Nahkampfwaffe für Deinen Helden zu den aufgeführten Preisen.

Waffenname	St	FR	PAW
Kriegerklauen	16	4	2
Königinnengarde Klauen	16	4	4
Predalien Klauen	16	5	3
Königinnen Klauen	16	5	3

Die Nahkampfwaffe Deines Helden hat alle Spezialfähigkeiten der ausgewählten Waffe.

10.3.2.6 Modifiziere die Werte der Nahkampfwaffe

St	FR	PAW
+3/-2	+2/-1	+2/-2

Maximal 3 Verbesserungen und 2 Abspeckungen dürfen an einer Waffe durchgeführt werden. Jede Veränderung der St kann für 15 Punkte, der FR für 10 Punkte und der PAW für 15 Punkte durchgeführt werden.

10.3.2.7 Du darfst Deinem Helden bis zu drei Spezialfähigkeiten zu den aufgeführten Preisen geben

- Ausweichen (P) – 15 Punkte
- Die Schnellsten des Schwarm (P) – 25 Punkte
- Versteckexperte (P) – 10 Punkte
- Königliche Pheromone (P) – 30 Punkte
- Unaufhaltsam (P) – 20 Punkte
- Widerstandsfähig(P) – 20 Punkte

10.3.3 Predatoren

10.3.3.1 Wähle einen Einheitentyp aus, auf der Dein Held basiert und notiere seine Startwerte und die Punktekosten. Startwerte

Predatoren	HQ Kosten
Ältester der Predatoren Krieger	100 Punkte
Ältester der Predatoren Jäger	100 Punkte
Ältester der Predatoren Berserker	150 Punkte

10.3.3.2 Modifiziere die Werte

Predatoren	BW	NK	FK	St	Kon	FS	W	PW	Spezialfähigkeiten
Ältester der Predatoren Krieger	1	17	12	14	14	19	3	15(12)	Erfahrener Jäger (P)
Ältester der Predatoren Jäger	1	12	17	14	14	19	3	15(12)	Erfahrener Jäger (P)
Ältester der Predatoren Berserker	1	17	-	14	14	19	4	14(12)	Erfahrener Jäger (P), Tobsucht!(A)

Jeden Wert um 1 zu verändern kostet 5 Punkte (mit der Ausnahme von Wunden, die 15 Punkte kosten). Du kannst so viele Punkte hinzufügen oder entfernen, wie in der Tabelle angezeigt werden (z.B.: +2/-1 bedeutet, dass die Werte des Helden entweder für bis zu 10 Punkte um bis zu 2 Erhöht werden können oder für 5 Punkte um 1 Punkt gesenkt werden können). Die Kosten Deines Helden dürfen nicht unter die in Kapitel 11.3.3 aufgeführten Kosten gesenkt werden.

Beispiel: Die Kosten eines Älteren der Predator Krieger dürfen nicht unter 100 Punkte senken.

Predatoren	BW	NK	FK	St	Kon	FS	W	PW
Ältester der Predatoren Krieger	-	+2/-1	+1/-1	+2/-1	+1/-1	0	+1/0	+1/-1
Ältester der Predatoren Jäger	-	+1/-1	+2/-1	+1/-1	+1/-1	0	+1/0	+1/-1
Ältester der Predatoren Berserker	-	+2/0	+1/-2	+3/-1	+1/-2	0	+1/0	+1/-1

10.3.3.3 Wähle eine Fernkampfwaffe für Deinen Helden zu den aufgeführten Preisen

Die Fernkampfwaffe Deines Helden hat alle Spezialfähigkeiten der ausgewählten Waffe.

Predatoren	Handgelenklingen	Plasmawerfer	Gatling Plasmawerfer	Plasma Kanone
Ältester der Predatoren Krieger	10 Punkte	30 Punkte	40 Punkte	20 Punkte
Ältester der Predatoren Jäger	10 Punkte	30 Punkte	40 Punkte	20 Punkte
Ältester der Predatoren Berserker	-	-	-	-

Jede Waffe gibt dem Modell die folgenden Spezialfähigkeiten:

- Plasmawerfer - Heißes Plasma (P)
- Gatling Plasmawerfer – Heißes Plasma (P)
- Plasma Kanone – Heißes Plasma (P)

10.3.3.4 Modifiziere die Werte der Fernkampfwaffe

Maximal 3 Verbesserungen und 2 Abspeckungen dürfen an einer Waffe durchgeführt werden. Die Kosten einer Fernkampfwaffe dürfen nicht unter die in Kapitel 11.3.3.3 aufgeführten Kosten gesenkt werden. Jede Veränderung der St kann für 15 Punkte, der FR für 10 Punkte und der PAW für 15 Punkte durchgeführt werden.

St	FR	PAW
+3/-2	+2/-1	+2/-2

10.3.3.5 Wähle eine Nahkampfwaffe für Deinen Helden zu den aufgeführten Preisen.

Die Fernkampfwaffe Deines Helden hat alle Spezialfähigkeiten der ausgewählten Waffe.

Predatoren	Handgelenklingen	Combi-Stick	Smart-Disc
Ältester der Predatoren Krieger	0 Punkte	30 Punkte	40 Punkte
Ältester der Predatoren Jäger	0 Punkte	30 Punkte	40 Punkte
Ältester der Predatoren Berserker	0 Punkte	30 Punkte	40 Punkte

10.3.3.6 Modifiziere die Werte der Nahkampfwaffe

St	FR	PAW
+3/-2	+2/-1	+2/-2

Maximal 3 Verbesserungen und 2 Abspeckungen dürfen an einer Waffe durchgeführt werden. Die Kosten einer Nahkampfwaffe dürfen nicht unter die in Kapitel 11.3.3.6 aufgeführten Kosten gesenkt werden. Jede Veränderung der St kann für 15 Punkte, der FR für 10 Punkte und der PAW für 15 Punkte durchgeführt werden.

10.3.3.7 Du darfst Deinem Helden bis zu drei Spezialfähigkeiten zu den aufgeführten Preisen geben

Sturmangriff! (P) – 20 Punkte

Tobsucht! (A) – 30 Punkte

Selbstzerstörungsmechanismus (P) – 30 Punkte

10.4 SELBSTERSTELLTE SPIELE

Siegbedingungen selber zu erstellen ist ein sehr einfacher Prozess der in drei Schritten sicherstellt das keine zwei Missionen je gleich sein werden. Für diese gelten ein paar Regeln, die im Detail neben jeder Art von Siegbedingung beschrieben sind.

Zusammenstellen von selbsterstellten Spielen:

1. Erstelle ein Spielfeld
2. Suche eine Kachel für jede Fraktion aus, auf der diese aufstellt.
3. Ziehe eine Missionskarte aus dem Missionskartenstapel.
4. Wiederholt Schritt 3. bis jeder teilnehmende Spieler eine Siegbedingung für seine Fraktion hat und, falls erfolgreich, diese mit Missionsmarkern auf dem Spielfeld markiert hat.

1. **Erstelle ein Spielfeld** – Ihr könnt hier wahlweise das Spielfeld einer der Missionen aus dem Regelbuch nehmen, oder, wenn alle Spieler dem zustimmen, Euer eigenes Spielfeld erstellen. Alle Spieler würfeln einen W20 und legen dann, in absteigender Reihenfolge Kacheln aus. Beginnt mit einer Kreuzung, so dass die Spieler in alle vier Richtungen anlegen können. Legt von da immer weiter an den unbelegten Verzahnungen an. Ein Spielfeld darf keine unbelegten Verzahnungen mehr haben, um spielbar zu sein.

2. **Suche eine Kachel für jede Fraktion aus, auf der diese aufstellt** – Anhängig von der Fraktion ist die Kachel vorbestimmt oder kann ausgewählt werden:

- **Marinefraktion:** Marines müssen immer auf einer Raumbkachel aufstellen. Marines müssen ihre Aufstellungskachel immer vor jeder anderen Fraktion wählen.
- **Alienfraktion:** Aliens müssen immer auf einer Infizierten Korridorkachel, die der Alienspieler frei wählen darf, aufstellen. Falls die Mission für die Aliens eine „Zur Startposition zurücktragen“ Mission sein sollte, darf der Mitspieler (Falls 3 Fraktionen

gespielt werden, der Mitspieler der auf einem W20 am höchsten würfelt) die Infizierte Korridorkachel wählen, auf der der Alienspieler aufstellt.

- **Predatorenfraktion:** Predatoren stellen immer auf der KAPSEL DER PREDATOREN Kachel auf.
3. Ziehe eine Missionskarte aus dem Missionskartenstapel – Ließ Dir die Siegbedingungen für Deine Mission durch, befolge die erweiterten Siegbedingungen und markiere, sofern erforderlich, die entsprechenden Kacheln mit Missionsmarkern für Deine Fraktion.

Missionsmarker:



Alien



Predatoren



Marines

Zur Startposition zurücktragen - Der Missionsmarker muss gesichert und zur Aufstellungskachel (unter Verwendung der EINEN MISSIONSMARKER TRAGEN Regel, Kapitel 10.3) zurückgebracht werden.

Abliefern – Eines oder mehrere Modelle einer Einfachen Einheit oder Unterstützungseinheit tragen zu Beginn des Spiels einen Missionsmarker, der zu einer vorbestimmten Zielkachel gebracht werden müssen. Sobald ein Modell mit einem Missionsmarker eine Zielkachel betritt, wird der Missionsmarker entfernt. Wenn alle Missionsmarker auf die Zielkacheln gebracht wurden, sind die Siegbedingungen erfüllt.

Beschädigen – Um diese Mission zu erfüllen, müssen 2 Säureschaden Marker (unter Verwendung der EINEN RAUM BESCHÄDIGEN Regel, Kapitel 10.3) auf der Zielkachel platziert werden.

Evakuieren – Wenn 50% (aufgerundet) der Modelle der ursprünglichen Aufstellung die Zielkachel erreichen und sich auf der Zielkachel nicht gleichzeitig gegnerische Modelle befinden, sind die Siegbedingungen erfüllt.

Erziele (X) Frags – Wenn die Fraktion (X) Frags gesammelt hat, sind die Siegbedingungen erfüllt.

Erziele (X) Trophäen – Wenn die Fraktion (X) Trophäen gesammelt hat, sind die Siegbedingungen erfüllt.

Interagieren – Ein Modell muss eine Interagieren Aktion ausführen, während es sich auf der Zielkachel befindet. Beachte, dass eine Interagieren Aktion nicht auf Umstrittenen Kacheln durchgeführt werden dürfen.

Zielraum – Suche einen Zielraum aus. Ein zufällig ausgesuchter Spieler wählt eine Raumbkachel aus. Dieser Raum wird zur Zielkachel für diese Mission. Die Zielkachel darf nicht dichter als 5 Kacheln an der Kachel sein, auf der die Fraktion aufstellt, die diese Mission zu erfüllen hat.

Zielräume – Suche zwei Zielräume aus. Ein zufällig ausgesuchter Spieler und der Spieler der diese Mission zu erfüllen hat, wählen je eine Raumbachel aus. Diese Räume werden zu den Zielkacheln für diese Mission. Die Zielkacheln dürfen nicht dichter als 5 Kacheln an der Kachel sein, auf der die Fraktion aufstellt, die diese Mission zu erfüllen hat.

Zielkorridor – Suche einen Zielkorridor aus. Ein zufällig ausgesuchter Spieler wählt eine Korridorkachel aus. Dieser Korridor wird zur Zielkachel für diese Mission. Die Zielkachel darf nicht dichter als 5 Kacheln an der Kachel sein, auf der die Fraktion aufstellt, die diese Mission zu erfüllen hat.

Zielkorridore – Suche zwei Zielkorridore aus. Ein zufällig ausgesuchter Spieler und der Spieler der diese Mission zu erfüllen hat, wählen je eine Korridorkachel aus. Diese Korridore werden zu den Zielkacheln für diese Mission. Die Zielkacheln dürfen nicht dichter als 5 Kacheln an der Kachel sein, auf der die Fraktion aufstellt, die diese Mission zu erfüllen hat.

Entferne Kachel(n) – Entferne die Zielkachel(n) (unter Verwendung der Zuschweißen! Regel, Kapitel 10.6).

Hinweis: Falls alle Spieler ein längeres und strategischeres Spiel spielen möchten und insbesondere, wenn sie mit zusätzlichen Modellen spielen, ist es eine gute Idee 2 Missionskarten pro Spieler zu ziehen. So wird die Komplexität des Spiels erhöht und es verwandelt sich in einen riesigen geistigen Schachspiel!

10.5 KAMPFARENA MODUS

Die Kontrolle über eine der drei Fraktionen zu übernehmen und diese durch die Ereignisse an Bord der USSC Theseus zu führen, ist nicht die einzige Möglichkeit das AvP: DJB Brettspiel zu spielen. Abgesehen von den vorgefertigten Einzelmissionen, welche sich zu einem großen Handlungsstrang verbinden und den zufällig von den Spielern erstellten Einzelmissionen, bietet das Spiel noch eine weitere Variante... den Kampfarena Modus der selbst für die besten Kommandeure eine Herausforderung bietet.

Der Kampfarena Modus kann als einzelne Überlebensmission gespielt werden oder als komplexe sich entwickelnde Arena für einen oder mehrere Spieler.

Im Fall von nur einem Spieler, werden die gegnerischen Truppen von einem einfachen Regelmechanismus, dem Gruppentrieb, kontrolliert, der das instinktive Verhalten der gegnerischen Horde simuliert. Bei mehr als einem Spieler könnt ihr frei entscheiden wer, wenn überhaupt, die Kontrolle über die Horde übernimmt und wer versucht die Überlebenden am Leben zu erhalten. Dieses Spiel eignet sich für jede mögliche Spielerverteilung, solange einer oder mehr Spieler die Überlebenden spielt.

Der Kampfarena Modus funktioniert am besten zusammen mit den Fortgeschrittenen Regeln, welches es den Spielern erlauben ihre Truppen zwischen den Spielen, für nahezu unbegrenzte Vielfalt, neu zusammenzustellen. Die Seiten werden durch die Punktwerte im Gleichgewicht gehalten und erlauben Dir epische Aufeinandertreffen wie in einem Kinofilm und stellen trotzdem sicher, dass jede Seite eine Chance hat zu gewinnen. Würden ein paar wenige Marines, unterstützt von einem Laderoboter eine Chance gegen die Alien Königin und ihre Brut haben? Können zwei Königinnengarden die Eierkammer gegen die eindringenden Weyland-Yutani Xeno-Aufgreiftruppen verteidigen? Zeit es herauszufinden!

10.5.1 Kampfarena

Kampfarena – Eine Gruppe Überlebender versucht über mehrere Matches am Leben zu bleiben, während sie Horden von Aliens abwehren, während sie Erfahrung sammeln und zwischen den Matches ihre Vorräte an Ausrüstung, Karten und Soldaten auffrischen. Die Horde wird in diesen Spielen von Match zu Match stärker, abhängig davon, wie das Spiel läuft. Diese Art des Spiels sorgt für die Entstehung großer Helden die Erfahrung sammeln, während ihre Feinde zu Staub zerfallen. Wenn Du den Kampfarenamodus spielst, musst Du die ganze Zeit Buch führen über die LVL und Frags die ein Trupp im Spiel erzielt hat. Veteranen sind selbst für die furchterregendsten Gegner eine hart zu knackende Nuss!

Hinweis: Der Grundgedanke hinter dem Kampfarenamodus war, dass die mutigen Marines die Überlebenden sein sollten und die Aliens die Horde. Aber es steht Euch frei jede erdenkliche Kombination von Fraktionen auszuprobieren. Machtkämpfe zwischen zwei Klans der Predatoren, der Versuch zweier Schwärme der Aliens die Vormacht zu erlangen oder jede Variation die Dir in den Sinn kommt!

10.5.2 Aufbau eines Kampfarena Spiels:

1. Wähle die Fraktionen für die Matches aus. Immer nur zwei verschiedene Fraktionen dürfen in einer Kampfarenamission gespielt werden.
2. Entscheide, wer welche Seite spielt. Nur die Überlebenden müssen von einem oder mehreren Spielern gespielt werden. Die Horde kann von einem Spieler oder den generellen Verhaltensregeln, dem Gruppentrieb, gesteuert werden.

Hinweis: Alles macht mehr Spass, wenn man es mit Freunden macht! Schnapp Dir ein paar Deiner Freunde und schaue wer von Euch der geborene Überlebenskünstler und wer der ultimative Anführer der Horde ist.

3. Entscheide auf welchem Spielfeld gespielt wird.

4. Sobald das Spielfeld aufgebaut wurde, bestimmen die Spieler mit wie vielen Punkten gespielt werden soll und stellen sich ihre Einheiten anhand der Organigramme in Kapitel 11 der Regeln zusammen.

5. Die Spieler platzieren nun ihre Modelle auf ihren Startkacheln. Die Überlebenden fangen immer auf der zentralen Kachel an, während die Horde ihre Modelle auf jeder beliebigen Infizierten Kachel aufstellen darf, solange die Maximalkapazität nicht überschritten wird.

6. Die Spieler würfeln nun die Initiative und wechseln einander, wie in Kapitel 3 "Wie gespielt wird" beschrieben, ab.

7. Ein Match endet, wenn alle Modelle einer Fraktion entfernt wurden. Spieler können sich nun entscheiden, ein weiteres Match zu spielen und ihre LVL und Frags in das nächste Match mitzunehmen.

Ein Beispiel für ein Kampfarena Modus Spielfeld – Kleines Spielfeld

10.5.3 Spielfelder für den Kampfarena Modus

Die Kampfarena Spiele können auf vielen verschiedenen Arten von Spielfeldern gespielt werden. Von den Spielfeldern für den Kampfarena Modus, über die Vorgefertigten Spielfelder der Missionen, bis hin zu selbsterstellten Spielfeldern.

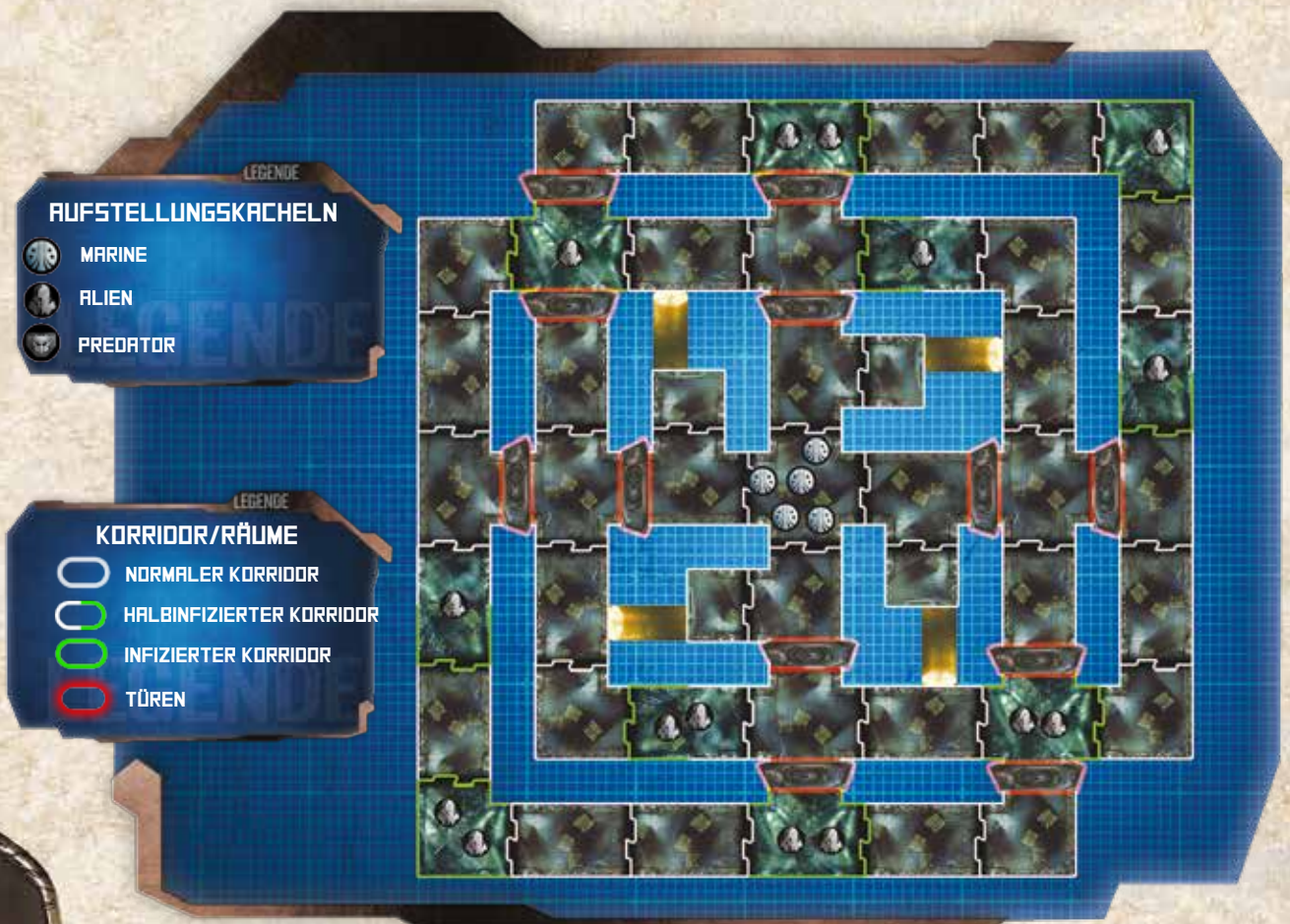
Hinweis: Bedenke, dass die Decks der USSCS Theseus nicht der Beste Platz sein mögen um gegen riesige Horden von Feinenden zu kämpfen, aber gleichzeitig geben sie den Spielern auch taktische Vorteile. Nutzt den Aufbau des Spielfeldes zu Eurem Vorteil!



Ein Beispiel für ein Kampfarena Modus Spielfeld –
Mittleres Spielfeld



Ein Beispiel für ein Kampfarena Modus Spielfeld –
Großes Spielfeld



10.5.4 Gruppentrieb

Der Gruppentrieb sind einfache Regeln, die die Handlungen der Horde steuern und es so selbst einem einzelnen Spieler erlauben, sich den Herausforderungen des Kampfarena Modus zu stellen. Geh dafür immer die Checkliste ab und schau ob die Vorgaben für die einzelnen Aktionen (Aktivierung, Bewegung, Interaktion) gegeben sind. Wenn dies der Fall ist, folge den Schritten der jeweiligen Aktionen, und greife so mit einem Modell an, bewege es in eine bestimmte Richtung, Interagiere mit Kacheln usw.. Wenn dies nicht der Fall ist, gehe die Liste weiter ab, bis alle Modelle dran waren und eine geeignete Handlung durchgeführt hat.

A. Horden Aktivierung – Dieser Abschnitt beschreibt die Reihenfolge, in der die Modelle der Horde aktiviert werden sollen.

Die Modelle der Horde werden in der folgenden Reihenfolge aktiviert:

1. In ein Nahkampf verwickelte Modelle, angefangen mit dem Modell mit der höchsten Nahkampf FR.
2. Modelle auf Kacheln die an umstrittene Kacheln angrenzen, angefangen mit dem Modell mit der höchsten Nahkampf FR.
3. Modelle die sich mit einer Bewegung (Gehen oder Rennen) auf eine umstrittene Kachel begeben können, angefangen mit dem Modell, welches ein Überlebenden am nächsten ist.
4. Modelle die einen Fernkampfangriff auf die Überlebenden durchführen können.
5. Modelle die am weitesten von den Überlebenden entfernt sind.

B. Hordenbewegung – Dieser Abschnitt beschreibt wie die Modelle der Horde entscheiden ob und wohin sie sich bewegen.

Die Hordenbewegung folgt den folgenden Regeln:

1. Modelle bewegen sich auf den ihnen nächsten Überlebenden zu. Nächsten heißt hier der Überlebende zu dem die wenigsten Kacheln zu überwinden sind. Wenn zwei Überlebende gleich weit entfernt sind, so bewegt sich die Horde auf die Kachel zu, auf der sich die meisten Kapazitätspunkte befinden. Sollten sich auf zwei gleich weit entfernten Kacheln gleich viele Kapazitätspunkte befinden, so wird die Wahl mit einem W20 getroffen.
2. Wenn ein Modell angrenzend zu einer Tür aktiviert wird, welche die kürzeste Route zu den Überlebenden blockiert, so führt es immer eine Tür Aufstemmen (A) Aktion durch anstelle einer Gehen oder Rennen Aktion durch.

C. Hordenangriff – Dieser Abschnitt beschreibt, welche Art von Aktion die Horde ausführen wird und wann sie die Überlebenden in Nahkämpfe verwickeln und bekämpfen.

Die Hordenangriffe folgen den folgenden Regeln:

1. Modelle die bereits mit den Überlebenden in einen Nahkampf verwickelt sind, greifen mit jeder Aktivierung an, in der ihnen dies möglich ist.
2. Modelle die die Fähigkeit zu Fernkampfangriffen haben, greifen ein Mal pro Aktivierung an, sofern sie über LOS verfügen und keine negativen Modifikatoren auf ihren FK bekommen. Wenn das Modell keine Möglichkeit zu einem Fernkampfangriff ohne einen negativen Modifikator hat, so bewegt es sich weiter auf die Überlebenden zu um diese in einen Nahkampf zu verwickeln. Wenn die Horde einen Fernkampfangriff durchführt, bleibt es an dieser Stelle und greift weiter an, solange es Ziele hat.

Das Befolgen dieser einfachen Regeln sollten Dir angenehme Spiele beschern, in denen die Horde ohne Ablass nach den Überlebenden jagt. Natürlich ist nichts besser als der geistige Wettstreit mit einem menschlichen Mitspieler. Also schnapp Dir ein, zwei Freunde und erleb die Herausforderungen die Dir kalten und dunklen Tiefen der USCSS Theseus bieten!

Hinweis: Wenn Du aus irgendeinem Grund keine Entscheidung treffen kannst, wie die Horde vorgehen wird, würfel oder wirf eine Münze und lass das Schicksal entscheiden!



*Alien Schleicher
bemalt vom Prodos Games Studio*

RULES REFERENCES

Austausch eines Ping! Markers gegen ein Modell:

Colonial Marines: Der Marker wird gegen ein beliebiges Modell, welches sich noch nicht im Spiel befindet, ausgetauscht.

Aliens: Der Marker wird gegen das Modell, dass auf der Rückseite des Markers dargestellt wird ausgetauscht, nicht aktivierte Modelle auf einer infizierten Kachel können in den Versteckt Status gesetzt werden und gelten als aktiviert.

Predatoren: Marker mit Geräuschimitation auf der Rückseite werden sofort aus dem Spiel entfernt, Marker mit Geräuschimitation können keine gegnerischen Ping! Marker aufdecken.

Spielkachelbonus:

Marines in Normalem Korridor: Angreifer erhält -4 auf NK

Aliens in Infiziertem Korridor: Angreifer erhält -4 auf FK.

Predatoren: Kein Bonus

Kapazität von Spielfeldkacheln:

Maximale Anzahl von Kapazitätspunkten = 8

BASENGRÖßE / PING! MARKER GRÖßE	KAPAZITÄTSPUNKT(E)
Klein (30mm)	1
Mittel (40mm)	2
Groß (50mm)	3
Unbasiert	6
Säureschaden Marker	1

Aktionen

- Jedes Modell hat pro Aktivierung 2 Aktionspunkte, keine Aktion kann pro Aktivierung mehr als ein Mal durchgeführt werden

Einfache Aktionen (je 1 AP)

- Gehen. Ein Modell darf sich bis zu der Anzahl an Kacheln bewegen, die seinem Bewegungswert entsprechen.
- Zielen. (Nur Marines) +4 auf RS für die erste FR
- Verstecken. (Nur Aliens auf Infizierten Kacheln) Ping! Marker werden nicht aufgedeckt, -10 auf RS wenn beschossen.
- Schießen. Das Modell führt eine Anzahl von FK Tests entsprechend der FR der Waffe aus.
- Nahkampf. Das Modell führt eine Anzahl von NK Tests entsprechend der FR der Waffe aus.
- Passen. Die Aktivierung des Modells endet.
- Brennendes Inferno (Nur Marines mit Flammenwerfern und Laderoboter). Schießen Aktion, Reichweite: 2, Ziel:

eine komplette Kachel. Automatische Treffer mit der St and PAW der Waffe.

- Interagieren. Interaktion mit Missionszielen, Nicht auf Umstrittenen Spielfeldkacheln.
- Lauerstellung. Das Modell kann 1 AP aufsparen, der AP kann zwischen den Aktionen anderer Modelle oder am Ende der Runde verwendet werden.

Erweiterte Aktionen (je 2 AP)

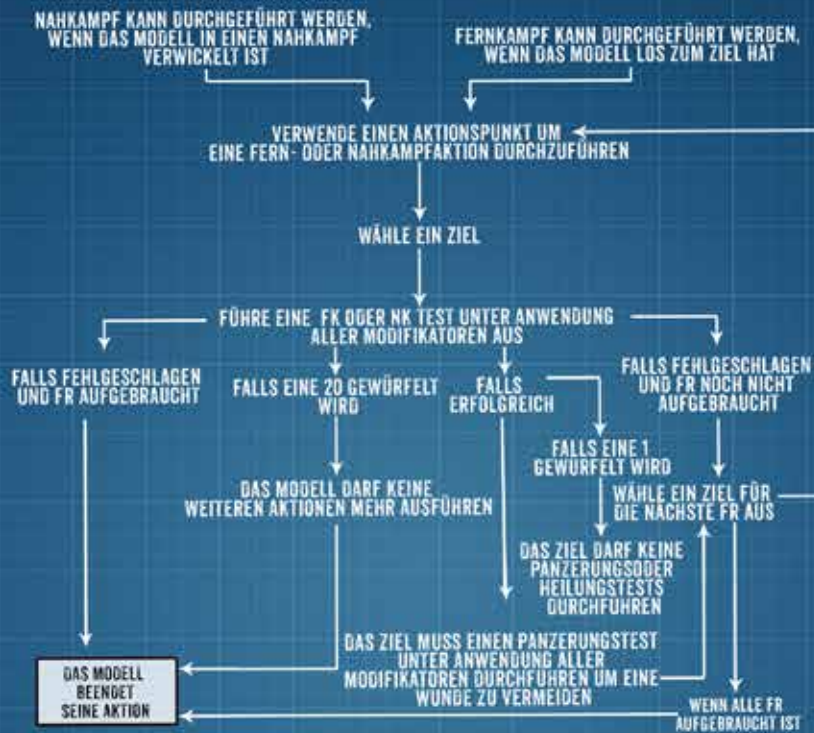
- Rennen. Ein Modell darf sich bis zu der Anzahl an Kacheln bewegen, die seinem Bewegungswert +1 entsprechen.
- Taktische Bewegung (Nur Marines) Kombination aus Gehen und Lauerstellung, Verwendung der Lauerstellung hat Vorrang vor normaler Lauerstellung
- Zuschweißen (Nur Marines). Entfernt eine Lüftungsröhre (maximal 4) aus dem Spiel. Modelle auf der Lüftungsröhrenkachel werden aus dem Spiel entfernt.
- Schnellfeuer (Nur Marines) Die Fernkampfwaffe des Modells erhält FR +1. Alle Fernkampftests erhalten einen -4 Modifikator.
- Granatwerfer (Nur Marines mit M41A1) Fernkampfangriff, Verursacht 2 Wunden anstelle von einer.
- Schleichendes Vorrücken. (Nur Aliens) Tausche ein Model gegen einen Ping! Marker, es gilt als versteckt, kann auch auf einer angrenzenden Infizierten Spielfeldkachel platziert werden.
- Zusammenflicken. (Nur Predatoren) Würfel einen W20, Bei einem Ergebnis von 1-10 erhält das Model eine Wunde zurück (maximal 1 Wunde pro Spiel), Nicht auf Umstrittenen Spielfeldkacheln.

Panzerung

- Ein Modell erhält eine Wunde, für jeden erfolgreichen Fern- oder Nahkampfangriff auf es. Für jede Wunde muss es einen Panzerungstest bestehen oder die Anzahl seiner Wunden wird um 1 reduziert.
- Wenn ein Modell auf 0 Wunden reduziert wird, wird es aus dem Spiel entfernt.
- Der Panzerungstest wird wie folgt durch die St der Waffe modifiziert:

ST DES ANGRIFFS	PANZERUNGSMODIFIKATOR
Weniger als 10	Panzerungsbonus = 10 · St
10	Kein Modifikator
Mehr als 10	Panzerungsmalus = St · 10

FERN- UND NAHKAMPFAKTIONEN



RUNDENABLAUF

