

Das Alien

Die Vereinigte Armee hat eine O-12 Forschungsstation angegriffen und sich danach wieder zurückgezogen, allerdings ist ein Alien auf dem Gelände zurück geblieben. Die Spieler sollen im Auftrag ihrer Fraktion versuchen, den Außerirdischen zu Forschungszwecken einzufangen, bevor es eine andere Fraktion tut, um einen Vorteil bei der Bekämpfung der Vereinigten Armee zu erlangen. Führt einer der Spieler Truppen der Vereinigten Armee, so versucht er seinen Artgenossen vor den Forschern der anderen Fraktionen zu retten.

Spielfeld

Das Alien wird durch drei Tarn-Marker dargestellt, die gleichmäßig entlang der Tischmitte verteilt werden. Entweder wird vor dem Spiel vom Spielleiter festgelegt, unter welchem der Marker das Alien ist oder es wird eine andere Methode bestimmt. Weiterhin werden 4 Forscherminiaturen in verschiedenen Gebäuden außerhalb der Aufstellungszonen platziert. Die Aufstellung der Fraktionen erfolgt im Anschluss nach den normalen Regeln wie im Regelbuch beschrieben, mit der Ausnahme, dass keine Miniatur näher als 25 cm an das Alien oder einen Forscher platziert werden darf. Diese Regel gilt auch für getarnte Einheiten und Imitatoren.

Das Alien

BEW 10-10 | NK 16 | BF 10 | K 14 | WI 11 | R 3 | BTS 0 | L 2

Geborener Kämpfer | Kein Kubus | Meta-Agilität | Hyperdynamisch St. 1 | Sechster Sinn St. 2 | Gift | Mimetismus

Schrotgewehr (Säure spucken), AP-Shock CCW

Die Forscher

BEW 10 - 10 | NK 5 | BF 5 | K 8 | WI 15 | R 0 | BTS 0 | L 1

Sonderregeln

Beide Spieler müssen versuchen, das Alien zu fangen, indem sie es in den bewusstlosen Zustand bringen und anschließend in ihre eigene Aufstellungszone transportieren.

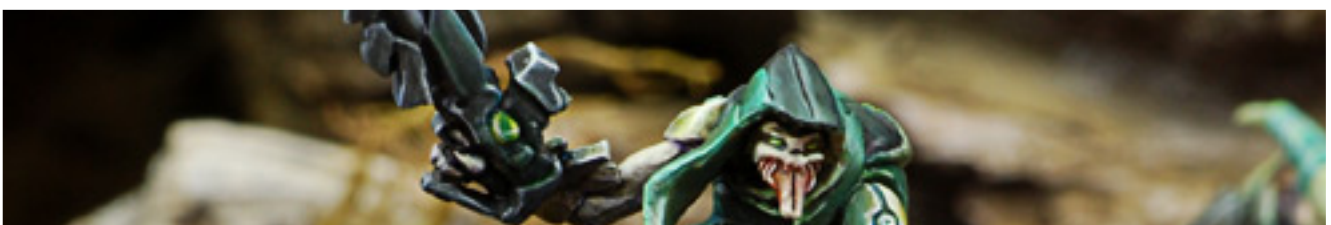
Zu diesem Zweck verfügen alle ballistischen Waffen über Betäubungsspezialmunition. Diese Waffen können vor dem Schuss mit einer Kurzen Bewegungsfertigkeit auf Betäubungsmunition umgestellt werden. Bei Kombi/MULTI Waffen ist dies nicht notwendig (hier reicht die Ansage des verwendeten Munitionstyps aus). Die Marker werden nach den normalen Entdeckungsregeln aufgedeckt. Wird das Alien verwundet, wird es automatisch Impulsiv.

Während es getragen wird, kann das Alien nicht anvisiert werden. Wird die Figur, die das Alien transportiert, getötet /bewusstlos, fällt das Alien an der Stelle zu Boden.

Sobald das Alien eine Wunde davon getragen hat und eine Sichtlinie zu einer Miniatur ziehen kann, wird es auf diese Miniatur schießen und sich gleichzeitig versuchen, außer Sicht bzw. in bessere Deckung zu begeben.

Das Alien wird in seinen ARB immer einen Ausweichversuch unternehmen, um in volle Deckung zu gelangen (weg von der Einheit welche die ARB ausgelöst hat), ungeachtet ob es dann zu einer anderen Einheit eine SL herstellt. Das Alien generiert ganz normal ARB für jedes Modell in Sichtlinie. Das Alien wird versuchen, jedem Nahkampf auszuweichen, solange es unverletzt ist. In seiner aktiven Phase wird es versuchen, sich aus dem Nahkampf zu lösen - wenn es jedoch eine Wunde hat, nimmt es den Nahkampf an.

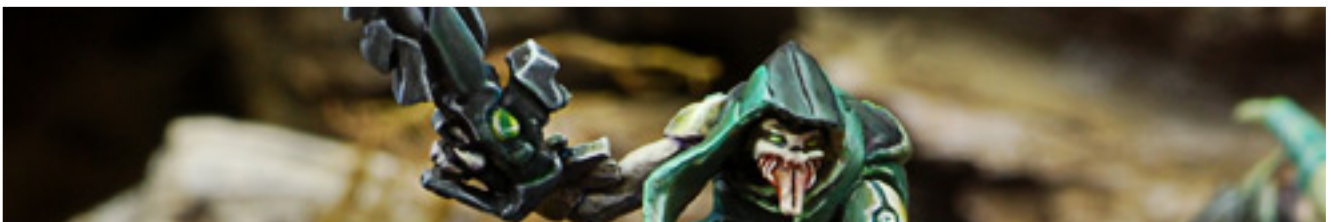
Wird das Alien mit konventioneller Munition erschossen, kann der Spieler versuchen, eine biologische Probe zu entnehmen, um zumindest einige Daten zu retten. Nur ein Arzt oder Feldsanitäter kann eine solche Probe entnehmen. Dazu muss er einen kompletten Befehl ausgeben und einen erfolgreichen WI-Wurf durchführen.



Um die Spuren der Aktion zu verwischen, müssen die Spieler versuchen, die Forscher zu betäuben und ihnen anschließend ein Serum spritzen, welches falsche Informationen in ihr Gedächtnis implementiert. Dazu müssen die Forscher in den bewusstlosen Zustand gebracht werden. Um einem Wissenschaftler das Serum zu injizieren, muss eine Figur in Basenkontakt eine Kurze Fertigkeit aufwenden und einen erfolgreichen WI-Wurf ablegen. Feldsanitäter und Ärzte schaffen diesen Test automatisch. Jedem Wissenschaftler kann das Serum nur einmal injiziert werden.

Siegpunkte

- 1 SP wenn das Alien mit konventioneller Munition erschossen wurde und sich am Ende des Spiels in der eigenen Aufstellungszone befindet.
- 3 SP wenn sich das bewusstlose Alien am Ende des Spiels in der eigenen Aufstellungszone befindet.
- 1 SP für das erfolgreiche Entnehmen einer biologischen Probe.
- 1 SP pro betäubtem und gespritztem Wissenschaftler.



Daten anzapfen

Durch einen Hackerangriff einer feindlichen Drittfraktion sind ein paar empfindliche Serverschnittstellen einer Fraktion relativ ungeschützt. Diese Situation gilt es auszunutzen, um an geheime Feinddaten zu gelangen. Hierfür müssen spezielle Hackinggeräte an einen oder mehrere Server angeschlossen werden, um Daten auf unsere Satelliten hochzuladen.

Spielfeld

Es gibt vier mögliche Terminals für das Datenanzapfen, die entlang der Mittellinie des Spielfeldes platziert werden. Diese sind vor dem Spiel bekannt, können aber erst ab der zweiten Runde genutzt werden, da erst dann ihre Verteidigungssysteme von außerhalb des Spielfeldes durch Sabotageteams deaktiviert werden.

Sonderregeln

Bis zur automatischen Deaktivierung in der zweiten Runde verfügen alle Terminals über aktive Verteidigungssysteme. Betritt eine Figur den KB eines Terminals mit aktiviertem Verteidigungssystem, erhält sie einen Autotreffer mit Plasma Spezialmunition Stärke 13. Diesem Angriff kann regulär ausgewichen werden. Für jeden Befehl bzw. für jeden ARB, den eine Figur innerhalb des KB eines solchen Terminals ausführt, erhält sie einen weiteren Treffer.

Fern gelenkte Raketen werden automatisch deaktiviert, wenn sie auf Einheiten innerhalb des KB eines Terminals abgefeuert werden.

Jeder Spieler bestimmt 4 Einheiten, die neben ihrer normalen Ausrüstung zusätzlich mit einem Satellitenverbindungsdeck ausgerüstet sind. Diese Decks können mit einem langen Befehl und einer erfolgreichen Willenskraftprobe an ein Terminal angeschlossen und aktiviert werden. Hacker und Ingenieure erhalten auf diesen Wurf einen Modifikator von +3.

Pro Spieler kann nur ein Deck an einem Terminal angebracht werden.

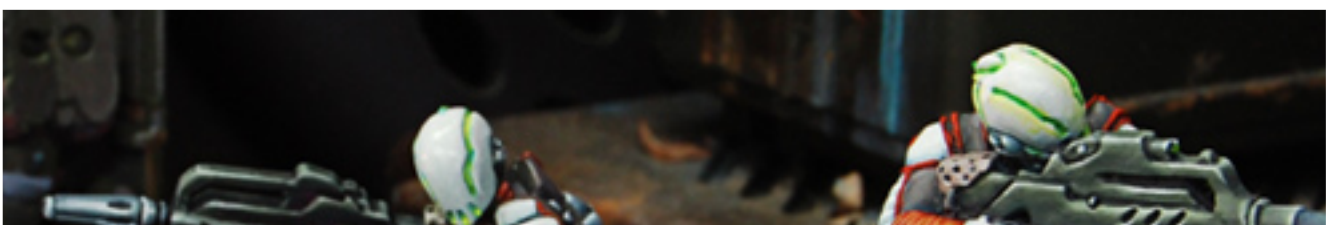
Ein Satellitenverbindungsdeck ist anfällig gegen

EM-Spezialmunition und verfügt über BTS -3, es kann jedoch nicht gehackt werden. Stirbt der Träger eines Decks, wird ein Marker an dieser Stelle platziert. Das Deck kann in diesem Fall von einer anderen Einheit des gleichen Spielers mit einem kurzen Befehl aufgenommen werden.

Wurden die Satellitenverbindungsdecks an mindestens drei Terminals angebracht, kann der Spieler versuchen, die elektronischen Sicherheitssysteme, mit denen die Daten geschützt sind, zu überwinden. Am Anfang seiner Runde kann er dazu mit dem Leutnantbefehl eine Willenskraftprobe durchführen, um damit den außerhalb des Spielfeldes aufgestellten Hackingspezialisten den Befehl zu geben, die Sicherheitssysteme auszuschalten. Hacker oder Ingenieure des Gegenspielers können dies durch das Stören der Kommunikationssysteme verhindern (regeltechnisch funktioniert dies wie defensives Hacken). Schafft der Leutnant seine Probe (oder gewinnt seinen vergleichenden Wurf) kann im nächsten Zug mit dem Herunterladen der Daten begonnen werden. Dazu muss am Anfang einer Runde der Leutnantbefehl eingesetzt werden.

Siegpunkte

- 1 SP für das Anbringen eines Satellitenverbindungsdecks an einem Terminal
- 1 SP pro erfolgreichen Datendownload (maximal 3)



Fragmente

In einem geheimen Forschungslabor wurden neue Methoden erforscht, die Fähigkeiten des modernen Infanteristen mithilfe von weiterführenden Modifikationen des so genannten „Cube“ zu steigern. Dabei lief irgendetwas schief. Die Probanden verwandelten sich in geistlose Bestien, die jeden anfallen, der in ihre Nähe kommt. Als die Teams ankommen, finden sie ein Chaos vor: zerstörte Büroräume und Labors, überall ist Blut. Kurz vor ihrem Eintreffen konnten die Teams eine verstümmelte Nachricht aus dem Gebiet empfangen. Einige der Wissenschaftler haben das Grauen, welches sich um sie herum entwickelt hat, überlebt. Computer und sonstige Speichermedien wurden in dem Angriff schwer beschädigt und es wird wohl nicht möglich sein, alle Daten des Projekts „Goldene Wiedergeburt“ auf einmal zu bergen.

Spielmaterial

2x Datenterminal

4x Goldene Wiedergeborene

2x Wissenschaftler

Die Marker müssen alle eine identische Rückseite haben und entsprechen in Form und Größe einer 25mm Rundbase.

Spielfeld

Die 8 Spielmarker werden außerhalb der Aufstellungszonen und vor dem Aufstellen der Einheiten der Spieler auf dem Spielfeld platziert. Dabei muss jeder Marker in mindestens 15 cm Abstand zu den Aufstellungszonen und zu jedem anderen platziert werden. Infiltratoren und andere Einheiten, die außerhalb der Aufstellungszonen platziert werden können, müssen mindestens 15 cm von einem Marker entfernt aufgestellt werden. Die Spieler wissen hinterher nicht, was sich unter einem Marker befindet.

Datenterminal

Unter Staub und Schutt kann ein noch funktionierendes Terminal entdeckt werden. Eine Figur kann sich dort einloggen und ein

Datenfragment herunterladen. Ist dies geschehen, bricht die Stromzufuhr endgültig zusammen und das Terminal kann nicht mehr benutzt werden.

Zum Herunterladen ist eine erfolgreiche WI-Probe erforderlich. Hacker und Ingenieure erhalten dabei eine Modifikation von +3. Ist der Versuch erfolgreich, nimmt der Spieler den Marker an sich, ansonsten wird der Marker vom Spielfeld entfernt.

Wissenschaftler

Diese Individuen in langen, weißen Kitteln verfügen über dieselben Informationen, die man in den Terminals finden kann. Allerdings werden sie vor Ort keinen Vortrag über ihr schiefgegangenes Experiment halten wollen. Also muss man sie zunächst erst einmal in Sicherheit bringen.

Findet eine Miniatur einen Wissenschaftler, gilt es, diesen zur eigenen Spielfeldkante zu eskortieren. Dabei folgt man den Regeln für Zivilisten aus dem Regelwerk (Die Menschliche Sphäre). Stirbt die Figur bzw. wird bewusstlos, wird der Wissenschaftler neben ihr platziert. Er wird sich erst wieder bewegen, wenn er eine neue Eskorte gefunden hat.

Goldene Wiedergeborene

Sobald eine Einheit diesen Marker aufdeckt, springt aus dem Halbdunkel eine schrecklich entstellte Gestalt hervor und attackiert die Einheit mit Klauen und Zähnen. Die „goldenen Wiedergeborenen“ können auch in völliger Dunkelheit sehen (sie ignorieren daher alle Arten von Rauch und jegliche Tarnfähigkeiten), springen über kleinere Hindernisse einfach hinweg und erreichen ihr Angriffsziel immer (Handhabung wie Crazy Koalas mit einer Reichweite von 20 cm). Der „goldene Wiedergeborene“ fügt seinem Opfer einen Schaden von 13 (Betäubung) zu.



Misslingt der Rüstungswurf, wird ein weiterer Körperwurf fällig – misslingt auch dieser, wurde die Einheit infiziert und handelt ab der nächsten Runde selbst als „goldener Wiedergeborener“ (schwere Infanterie und mechanische Einheiten sind immun gegen diesen Effekt).

Nach dem Angriff bricht der „goldene Wiedergeborene“ zusammen und es kann im direkten (!) Anschluss mittels eines kurzen Befehls eine (!) Probe entnommen werden, danach wird der Marker vom Feld genommen. Figuren, die durch einen „goldenen Wiedergeborenen“ infiziert wurden, verharren auf ihrer Position und greifen jedes Ziel an, das ihren KB betritt (Handhabung wie Crazy Koalas).

Wird eine Figur, die ein Fragment (Probe, Daten) trägt, bewusstlos oder getötet, wird das Fragment neben ihr abgelegt und kann von anderen Figuren in Basenkontakt (kurzer Befehl) aufgenommen werden.

Ärzte, Feldsanitäter und Ingenieure (keine Helfer-Bots) können einen Marker, ab einer Entfernung von 15 cm, auf eventuelle Gefährlichkeit scannen bevor sie ihn aufdecken. Gelingt dieser Wurf, wird der Marker aufgedeckt. Handelt es sich hierbei um einen Wiedergeborenen, wird dieser lediglich platziert, kann jedoch erst aber dem nächsten Befehl gemäß seiner Regeln reagieren.

Siegpunkte

- 1 SP für jedes geborgene Fragment (Computer Terminal).
- 1 SP für jeden Wissenschaftler, der sich am Ende des Spiels in der eigenen Aufstellungszone befindet.
- 1 SP für jede geborgene biologische Probe (goldener Wiedergeborener).

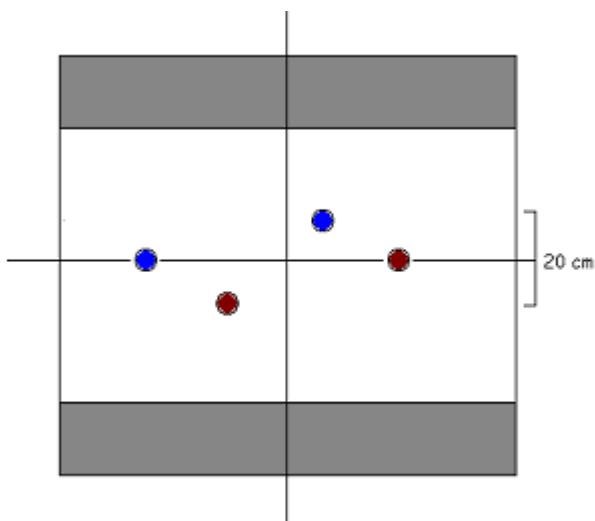


Funkstille

Es sollte eine ganz gewöhnliche Erkundungsmission werden. Die Scanner des Mutterschiffes hatten keinerlei Aktivität in der uralten Stadtruine gemessen. Kein Leben, keine elektrischen Strömungen, keine Bodenschätze ... einfach nichts. Leutnant Cordoba Lewis hatte sich schon zu Beginn der Mission gefragt, was er mit seinem Team dort unten eigentlich sollte. Aber Befehl war nun einmal Befehl.

Und jetzt war er hier unten. Im wahrsten Sinne des Wortes. Beim Eintritt in die Atmosphäre wurde das Landungsshuttle von einer enormen Druckwelle unbekanntes Ursprungs erfasst und zu einer Notlandung gezwungen. Zu allem Überfluss wurde nun auch noch der Funkkontakt zum Mutterschiff durch mysteriöse Signale gestört. Lewis und sein Team saßen fest. Der einzige Lichtblick war die Tatsache, dass der Ingenieur des Erkundungstrupps den Ursprung der Signale mittlerweile ermittelt hatte.

Der Weg führte direkt ins Zentrum der zerstörten Stadt. Aber es war nicht mehr weit und Lewis war bereits gespannt darauf, welche seltsamen Geheimnisse er hier unten auf Prijoval IV finden würde. Ein Schrei riss ihn aus seinen Gedanken. „Feindkontakt! Deckung!“ - die Stille wurde von schwerem MG-Feuer zerrissen. Lewis hechtete in Deckung. Egal was ab hier geschehen würde, die Analyse und Deaktivierung der fremdartigen Technologie hatte absolute Priorität.



Aufstellung

Auf dem Schlachtfeld werden 4 Marker (nach Möglichkeit als Geländemerkmale, die in etwa der Höhe und Breite einer Miniatur entsprechen), etwa wie in der Aufstellungsskizze gezeigt, aufgestellt. Der blaue und rote Marker in den Hälften der Spieler stellt je eine Relaisstation dar. Anschließend erfolgt die Aufstellung und Initiative nach den normalen Regeln mit der Ausnahme, dass alle Figuren (und Marker) mit mindestens 15 cm Abstand zu den Relaisstationen und Emittlern aufgestellt werden müssen.

Relaisstationen

Eine Abschaltung und Analyse der Signalemitter ist nur möglich, wenn die dazugehörige Relaisstation unter Kontrolle ist. Um ein Relais unter Kontrolle zu bringen, muss sich eine Einheit in Basekontakt mit der Station begeben und mit einem langen Befehl eine Willenskraftprobe schaffen. Hacker und Ingenieure erhalten dabei eine +3 auf ihren Wurf. Wird der Kontrollversuch innerhalb einer Rauchzone vorgenommen, muss eine Willenskraftprobe -3 bestanden werden. Wenn der Kontrollversuch gelingt, gilt das Relais solange als unter Kontrolle, bis es von der Gegenpartei deaktiviert wird.

Mechanische Einheiten mit der Fähigkeit: Geist: Helfer/Synchronisiert/Fernsteuerung können aufgrund der starken Störsignale weder Relais noch Emitter aktivieren oder deaktivieren.

Ein Aktivierung oder Deaktivierung als ARB ist nicht möglich.



Schocksysteme

Misslingt der Versuch mittels des Willenskraftwurfes die Kontrolle zu erlangen, entlädt das Relais eine Druckwelle. Hierfür wird die Explosionsschablone mit dem Relais als Zentrum genutzt. Dieses Abwehrsystem hat eine Stärke von 13 (Betäubungsschaden) gegen den man sich mit einem normalen R-Wurf zur Wehr setzen kann. Eine gegnerische Einheit in Basekontakt kann das Relais mittels eines kurzen Befehls neutralisieren und im Anschluss seinerseits versuchen die Kontrolle zu übernehmen.

Emitter

Ein Emitter kann nur deaktiviert und analysiert werden, wenn das zugehörige Relais unter Kontrolle ist. Hierzu muss eine Figur in Basekontakt einen langen Befehl aufbringen, eine Probe ist nicht erforderlich. Ausnahme: wird der Analyseversuch innerhalb einer Rauchzone vorgenommen, muss eine Willenskraftprobe bestanden werden.

Pro Runde kann an jedem Emitter nur je ein Analysevorgang bzw. -versuch vorgenommen werden. Solange keine gegnerische Figur den Emitter neutralisiert, gilt der Emitter als unter Kontrolle und lässt den Analysevorgang kontinuierlich laufen.

Mechanische Einheiten mit der Fähigkeit: Geist: Helfer/Synchronisiert/Fernsteuerung können weder Relais noch Emitter aktivieren oder deaktivieren.

Ein Aktivierung oder Deaktivierung als ARB ist nicht möglich.

Rückkopplung

Es ist möglich, über den Zugriff eines Emitters die Kontrolle des dazugehörigen Relais zu neutralisieren. Hierfür muss sich eine Figur in Basekontakt zum Emitter befinden und mittels eines langen Befehls die Rückkopplung aktivieren. Hacker und Ingenieure erhalten dabei +3 auf ihren WIP Probe, alle anderen Figuren -3. Gelingt dies, geht das Relais automatisch in einen neutralen Zustand über und schießt eine

Betäubungsladung (Explosionsschablone mit Zentrum des Relais, Stärke 13) ab. Misslingt die Probe, aktiviert sich das Verteidigungssystem des Emitters (anstatt des Relais schießt nun der Emitter eine Betäubungsladung ab).

Eine gegnerische Einheit in Basekontakt kann das Relais mittels eines kurzen Befehls neutralisieren. Der Emitter wird automatisch neutralisiert, wenn das dazugehörige Relais neutralisiert wird.

Rückzug

Da keine der beiden Fraktionen eine Möglichkeit hat, dem Planeten zu entkommen, ohne die Emitter auszuschalten, wird sich eine Truppe erst bei 80% Einheitenverlust zurückziehen.

Siegpunkte

Ab der zweiten Runde werden zum Ende jeder Spielerphase die Siegpunkte ermittelt.

- 1 SP für jedes Relais, das sich zu diesem Zeitpunkt unter Kontrolle eines Spielers befindet
- 2 SP für jeden Emitter, der sich zu diesem Zeitpunkt unter Kontrolle eines Spielers befindet



T.A.G. Entwicklungsdaten

Noch in diesem Mondzyklus hat die Vereinigte Armee eine O-12 Entwicklungsstation auf dem Mond „Zentroid 8“ angegriffen und fast restlos zerstört. Laut den von uns empfangenen Funksprüchen ging es da ziemlich heiß her. Wir wissen aus zuverlässigen Quellen, dass in dieser Station an einem streng geheimen T.A.G.-Entwicklungsprojekt gearbeitet wurde. Wenn man unseren Informanten Glauben schenken darf, dann stand dieser neue T.A.G. kurz vor seinem ersten Probelauf. Und wie bereits erwähnt, unsere Informanten waren bis jetzt immer zuverlässig! Da die Daten zu diesem Projekt noch irgendwo da unten sein müssen, lautet euer primärer Befehl: Findet die Daten und sendet sie schnellstmöglich an das Hauptquartier! Koste es, was es wolle! Außerdem haben unsere thermooptischen Bodenscanner in dem zerbombten Komplex mehrere schwache Lebenssignale geortet. Wenn wir diese Menschen noch retten könnten, würden wir sicherlich mehr brauchbare Informationen zu dem Projekt bekommen. Daher lautet euer sekundäres Ziel: Rettet die Überlebenden des Angriffs!

Doch passt auf! Anscheinend ist noch jemand da unten. Das Ganze könnte also von einem Spaziergang zu einem Höllentrip mutieren. Trotzdem müssen wir unbedingt zuerst an diese Daten kommen. Koste es, was es wolle!

Spielfeld

In der Spielfeldmitte werden entlang der Mittelachse drei Datenterminals platziert, welche zum Upload der Entwicklungsdaten genutzt werden können. Außerdem werden 4 Marker für die Überlebenden des Angriffs entlang der Tischmitte platziert. Diese Marker können bis zu 10 cm von der Mittelachse des Tisches entfernt aufgestellt werden. Zwischen den einzelnen Terminals müssen mindestens 25 cm liegen und ein Überlebender darf nicht näher als 10 cm von einem Terminal und 25 cm von einem anderen Überlebenden platziert werden. Die Entfernungen zu den jeweiligen Aufstellungszonen sollten

möglichst ausgeglichen sein.

Sonderregeln

Die Überlebenden des Angriffs sind alle schwer verwundet und können nicht ohne Risiko abtransportiert werden. Jeder Verwundete besitzt eine ID-Karte, deren Informationen mit einem langen Befehl in die eigene Datensphäre geladen werden (auch Ariadna Einheiten verfügen zu diesem Zweck über Datenlesegeräte) können. Jede dieser Karten enthält ein Kodefragment für den Sicherheitskode, mit dem die T.A.G.-Entwicklungsdaten geschützt sind.

Nach dem Durchsuchen (kurze Fertigkeit) muss für jeden Verwundeten ein Stabilisierungswurf durchgeführt werden (K des Verwundeten = 10) Feldsanitäter erhalten +3, Doktoren +6 auf diesen Wurf. Jeder Verwundete muss nur einmal erfolgreich stabilisiert werden.

Wird eine Figur, die eine ID-Karte geborgen hat, bewusstlos oder getötet, wird die Karte neben ihr abgelegt und kann von anderen Figuren in Basenkontakt (kurzer Befehl) aufgenommen werden. Die Daten können jedoch nur dann erneut hochgeladen werden, wenn der Spieler die Informationen dieser ID-Karte noch nicht besitzt.

Die Rettung der Überlebenden gestaltet sich wie folgt: Alle Figuren, welche eigenständig einen vollen Befehl genießen, können einen Verwundeten transportieren. Ein Abtransport kann nicht durch getarnte Figuren erfolgen. Diese müssen sich erst enttarnen. Die Bewegungsreichweite reduziert sich beim Transport auf den ersten Teil der Bewegungsreichweite der Figur. Eine Figur mit 15-10 darf sich also pro Befehl nur 15 cm weit mit dem Überlebenden bewegen. Eine Figur, die einen Überlebenden trägt, kann diesen als kurze Fertigkeit einer anderen Figur übergeben bzw. ihn auf dem Boden ablegen. Eine Figur, die einen Verwundeten transportiert, kann keine anderen Fertigkeiten außer Bewegungsfertigkeiten ausführen. Figuren ab einem K von 13 erhalten keine Abzüge auf ihre Bewegung.



Überlebende, die getragen werden, können nicht anvisiert werden. Wird eine Einheit, die einen Überlebenden transportiert, getötet/bewusstlos, muss der Überlebende erneut stabilisiert werden.

Hat man mindestens zwei ID-Karten erfolgreich hochgeladen, kann der Spieler versuchen, den Sicherheitskode zu knacken. Dazu ist ein modifizierter WIP-Wurf mit den folgenden Modifikationen erforderlich:

- 2 hochgeladene ID-Karten -6
- 3 hochgeladene ID-Karten -3
- 4 hochgeladene ID-Karten +/-0

Hacker und Ingenieure erhalten zusätzlich +3 auf diesen Wurf. Der Versuch den Kode zu knacken kann nur einmal pro Runde durchgeführt werden. Hat man den Kode geknackt, kann man die TAG Entwicklungsdaten von einem der Datenterminals herunterladen. Dazu muss sich eine Figur in Basenkontakt mit dem Terminal befinden und 2 lange Befehle ausgeben.

Siegpunkte

- 1 SP für jedes geborgene Kodefragment das sich am Ende des Spiels im Besitz einer Figuren des Spielers befindet.
- 1 SP für jeden Verwundeten der sich am Ende des Spiels in der eigenen Aufstellungszone befindet.
- 2 SP für das erfolgreiche Entschlüsseln des Sicherheitskodes
- 2 SP für das erfolgreiche Herunterladen der Entwicklungsdaten





Terminal



Wissenschaftler



ID-Karte



Verbindungsdeck



Alien



Terminal



Wissenschaftler



ID-Karte



Verbindungsdeck



Terminal



Wissenschaftler



ID-Karte



Verbindungsdeck



Emitter



Terminal



Wissenschaftler



ID-Karte



Verbindungsdeck



Relaisstation



Wiedergeborener



Überlebender



Emitter



Wiedergeborener



Überlebender



Relaisstation



Wiedergeborener



Überlebender



Wiedergeborener



Überlebender