

# CHIBI COM



### Drei paar Schwarze Augen

Es waren drei. Sie waren so groß wie Kinder aber mit riesigen Köpfen. Ihre Haut war grau und völlig farblos. Sie standen auf der Weide hinter unserem Haus und sie hatten Elli. Mein Herz schlug so laut das ich Angst hatte sie würden mich jeden Moment entdecken. Elli trat nach ihnen während die Grauen sie Meter für Meter weiter weg vom Haus zerrten. Dann traf sie einen. Sein dürres Bein brach mit einem dumpfen Knacken. In einer unmenschlichen Sprache fluchend zog es einen wabernd-leuchtenden Gegenstand und schoss ihr in den Kopf. Elli kippte leblos um. Für einen Moment kehrte Stille ein, nichts bewegte sich bis auf Ihren linken Vorderhuf der noch etwas zuckte. Jetzt hatten diese Mistviecher schon die zweite Kuh erschossen. Ich sah hinunter auf meine schweißüberströmten Hände die Opas alte Schrotflinte hielten. Sechs Patronen waren geladen. Mit einem flauen Gefühl im Magen richtete ich meinen Blick wieder aus dem Fenster. Drei paar schwarzglänzende Augen starrten in meine Richtung. Wie gigantische Murmeln, so wunderschön, gutmütig, ja geradezu friedlich. Warum auch Angst haben, alles würde gut werden stand mir leuchtend wie ein Neonlicht in meinen Gedanken. Wie in Trance lud ich die alte Schrotflinte durch, richtete sie auf mein Gesicht und drückte ab. Aufgeschreckte Vögel flatternden aus den Bäumen und die Aliens wandten sich ab noch während mein Gesicht in tausend kleine Scherben zerbrach und auf die Veranda fiel. Zwei Kühe und eine Fensterscheibe. „Was zum Teufel war da gerade geschehen?“ waren meine Gedanken als ich mich unter das nun glaslose Fenster duckte. Ich hatte nur einen Moment an nichts Gedacht und schon hatten fremde Stimmen in meinem Kopf das Kommando übernommen. Auf allen Vieren robbte ich in den Gang, nahm ein Bündel Schnur aus der Kommode und kroch in die kleine fensterlose Toilette. Hätte es sich nicht so echt angefühlt wäre ich mir sicher gewesen, dass das alles nur ein ziemlich übler Alptraum war. So blieb mir nichts anderes übrig als sicher zu gehen, dass ihnen diese unheimliche Gedankenkontrollnummer nicht noch einmal gelingen würde. Ich band die Schnur an die Klinke der Türe und das andere Ende mit einer Schlaufe direkt an den Abzug der Schrotflinte. Komme was wolle, es würde mit einer Ladung Schrot begrüßt werden. Es folgten die längsten Sekunden meines Lebens. Polternde Geräusche auf der Veranda, klirrende Scherben und eine quietschende Türe später hörte ich leise Schritte der Grauen die sich im Haus zu verteilen schienen. Einer schien in meine Richtung zu kommen. Die Tür öffnete sich langsam. Ich sah gerade noch ein Auge bevor sich der Schuss löste. Die Schrotladung stanzte ein Loch ins Holz wo vorher die Klinke gewesen war. In einer Wolke aus Blut, taumelnd und gestikulierend schwankte meine Großmutter rücklinks nach hinten. Ihr weißes Kleid war nun rot und ihre grauen dürren Beine knickten unter ihrem Gewicht ein. Mit dem letzten Atemzug löste sich die Illusion auf und ich sah den Grey vor mir liegen. Mir fiel auf das sein Kopf etwas größer war als der von den anderen beiden. Ich fasste den Plan ihn auszustopfen und an die Wand zu hängen, sollte ich den Tag denn überleben.



Noch einmal lud ich durch und schaute in den Gang in der Hoffnung, dass nur Mister Riesenhirn in der Lage gewesen war meine Gedanken zu kontrollieren. Niemand in Sicht, aber hektische Schritte im ersten Stock und in der Küche links von mir. Ich rannte gerade die wenigen Schritte zur Küchentür als Grey Nummer Zwei, genauso grau wie die anderen aber offenbar nicht in der Lage in meinem Gehirn herum zu pfluschen, aus der Küche in den Gang trat. Ich feuerte zuerst und traf den Türrahmen, welcher sich in Holzsplitter auflöste. Mister Alien feuerte zurück, aber der Plasmaschuss brannte lediglich ein verkohltes Loch in die Toilettentür. Mein zweiter Schuss traf die Stelle von der das Alien gerade weggehetet war. Das flinke Vieh gab dabei einen Schuss mitten im Sprung ab und traf den Teppich direkt vor meinen Füßen. Es kam mir so vor wie in einem Videospiel in dem man mehr Inventar vernichtete als Gegner traf. Mein dritter Versuch streifte es am Bein und ließ es nach hinten taumeln. Es feuerte dabei in die Decke während ich nach vorne trat und die letzte Schrotpatrone direkt zwischen die riesigen Augen entlud. Die leere Flinte ließ ich an Ort und Stelle fallen und packte mir seine Plasmawaffe als würde ich den ganzen Tag nichts anderes machen. Das lag wohl eher an den gefühlten zwei Liter Adrenalin die in meinem Blut zirkulierten als an meiner Ausbildung zum Landwirt. Jedenfalls funktionierte das Plasmadings und der kopflose Alien vor meinen Füßen vermisste nun auch noch ein Bein und einen Arm. Doch der letzte Alien türmte aus dem Haus während ich die Plasmawumme testete. Jedenfalls war das Leuchten des UFOS das letzte was ich von den Aliens sah. Es sollte noch zehn lange Jahre dauern und viele schreckliche Ereignisse benötigen bis die CHIBI COM gegründet wurde und ich mich als Rekrut einschreiben konnte. Nicht wegen Elli oder der Todesangst die ich damals erlebte. Die Entscheidung basierte auf der Erinnerung an diesen einen Tag der mir seitdem nie wieder aus dem Kopf ging: Der Überlebenskampf der meine Urinstinkte weckte. Weidmannsheil Alien-Jäger!



## INDEX

Einheiten Erklärung - S. 1
Inhalt - S. 2
Begriffe - S. 5
Spiel Modi - S. 5
Einzel Mission - S. 5
Kampagne - S. 5
Generelles - S. 6
Aktionen - S. 6
Symbole - S. 6
Bewegung - S. 7
Sichtweite - S. 7
Trefferwurf - S. 7
Explosionsschaden - S. 8
Deckung - S. 8
Verwundungen - S. 8
Kommandanten - S. 8
Sichtlinie - S. 9
PSI - S. 10
Blips - S. 10
Ufo Start - S. 11
Zwischenphasen - S. 11
Level up - S. 11
Tutorial - S. 12
NPC Regeln - S. 14
NPC Modi - S. 15
Credits - S. 17
Quick Sheet - S. 20

Gewidmet allen Fans des Genres. Mit besonderem Dank an meine Frau für ihre Geduld, meinen Sohn, allen Freelancern, Reviewern, Freunden und Spieltestern die geholfen haben dieses Projekt zu verwirklichen.

## CHIBI COMMANDER

ALL COPYRIGHTS BY MARKUS GEIGER  
REGELWERK VERSION R002  
WWW.CHIBICOM.COM  
DIESES SPIEL IST NICHT FÜR PERSONEN UNTER 13 JAHREN  
GEEIGNET.

## EINLEITUNG

Chibi Commander is ein Strategie Spiel für 1 bis 4 Spieler.

Du kommandierst eine Einheit von Spezialisten. Kämpfe gegen die Aliens oder übernehme selber das Kommando über diese bössartigen Kreaturen. Spiele zusammen mit Freunden oder gegen sie, oder ziehe gegen das Spiel selbst in die Schlacht.

Viele verschiedene Missionen und Locations warten auf Dich, als single Mission oder im Kampagnen Modus.

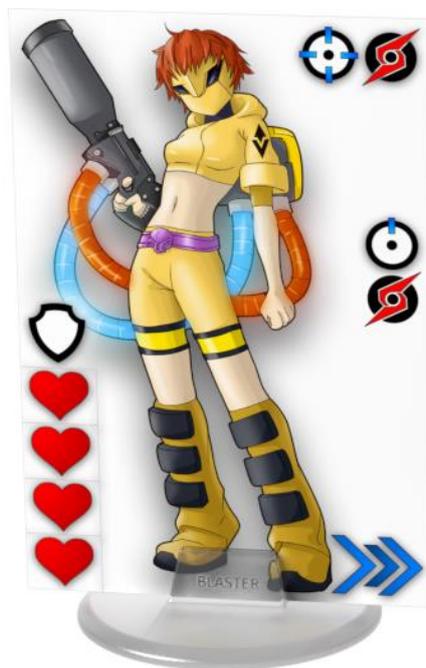
Rette Zivilisten, stehele außerirdische Technologien, verteidige Ziele, kidnappe Feinde und vieles mehr.

Platziere Bäume, Deckungen, Krater, Straßen, rießige Monster oder ganze UFOs die auf der Spielkarte gelandet sind.

Kontrolliere 4 unterschiedliche Rassen mit 80 Einheiten, Zivilisten und Tiere eingeschlossen.

Nach jeder Mission erhältst Du Siegpunkte mit denen Du Deine Einheiten im geheimen upgraden kannst.

Helf uns die Alien Invasion zu überstehen!



## EINHEITEN ERKLÄRUNG



Jede Einheit hat in ihrer Aktivierung zwei Aktionen zur Verfügung. Dies hier ist so eine Aktion definiert über eine Symbolkette. In diesem Fall darfst Du zwei Bewegungspunkte (BP) einsetzen und einen Angriff mit einer Reichweite von 2 Würfeln und 1 Schadenswürfel folgen lassen.

Die Herzen stehen für die Lebensenergie. Verwundungen werden durch Schadensmarker gekennzeichnet die irgendwo an der Einheit angeklippt werden.

Diese Aktion erlaubt es Dir Dich mit 4 BP zu bewegen.



Die Raute weist diesen Befehl als "Lange Aktion" aus. Du benötigst zwei Aktionen um sie zu aktivieren. Dann darfst Du Dich mit 2BP bewegen und einen Angriff mit 3 Reichweiten Würfeln und 2 Schadenswürfel mit Explosionseffekt ausführen.



Bewege Dich mit 1 MP und heile dann mit 2 Würfeln (Es ist ein Doppelte/LV2 Fähigkeit)

Jeder Schaden den Du erleidest wird durch diesen Rüstungspunkt um 1 verringert.

Diese Einheit heißt "WAR MEDIC"



Nahkampfangriffe haben kein Reichweitesymbol.

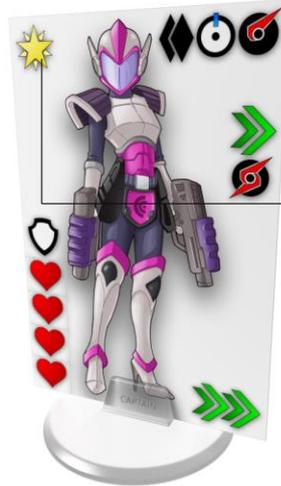
Der Cray hat zwei Rüstungspunkte.



Bewege Dich zuerst mit 2BP. Dann darfst Du einen PSI Angriff ausführen der Dir insofern erfolgreich, Kontrolle über das Opfer gibt, es in Panik versetzt oder in die Flucht schlägt. Links auf der Einheit befindet sich die stärkere LV2 Version des PSI Angriffs.

Die Reaper Teleportations Fähigkeit erlaubt das Teleportieren durch Mauern insofern abhängig von der Reichweite eine Würfelprobe bestanden wird.

Die Farbe der Bewegungspfeile steht für die jeweilige Rasse. Lila steht für Reaper.

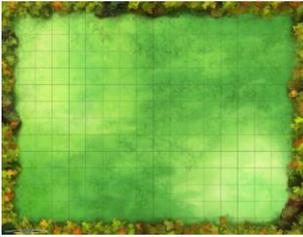


Dieses "Doppelte Aktion" Symbol erlaubt Dir den Effekt der folgt zwei mal auszuführen. In diesem Fallfeuerst Du zwei mal obwohl Du nur eine Aktion dafür ausgeben musst.

Der Leader Stern ist keine Aktion. Er gibt Dir dir einmal in der Runde einen frei wählbaren Bonus, in diesem Fall sogar zwei da es sich um einen LV2 Stern handelt. Du oder eine befreundete Einheit darf:  
-eine Würfelprobe einmalig wiederholen.  
-einen Blip scannen der sich nicht in direkter Sicht befindet.  
-zwei extra Bewegungspunkte einsetzen.

## INHALT

Countryside Karte



CHIBI COM Basis



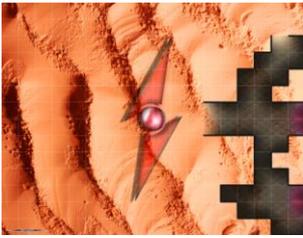
Regelwerk



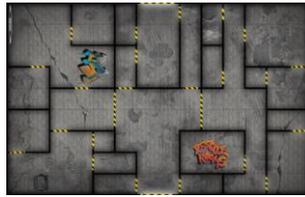
Missionsheft



Alien Marsbase



Megaplex



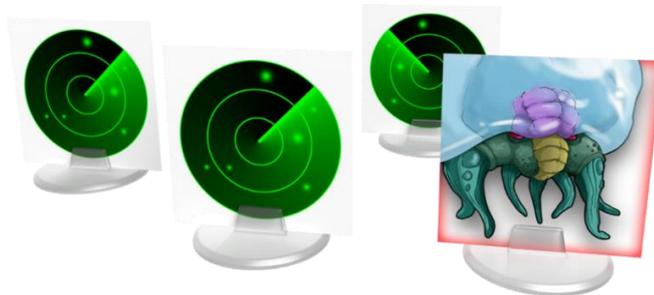
Einheiten Übersicht



Einheiten der Fraktionen, Zivilisten und Tiere



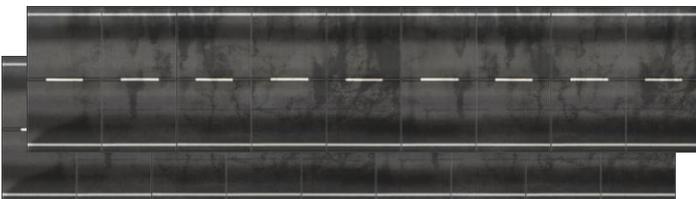
Blips von Aliens und Reapern sowie Geister



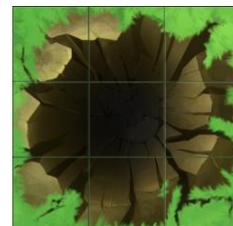
Vegetation und Kristalle



2 Straßen



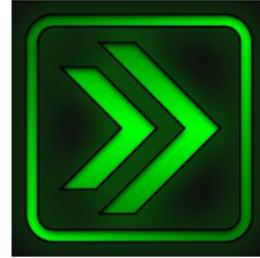
8 Einschlagskrater



Zielmarker in verschiedenen Farben



Spawnpunkt Marker in verschiedenen Farben



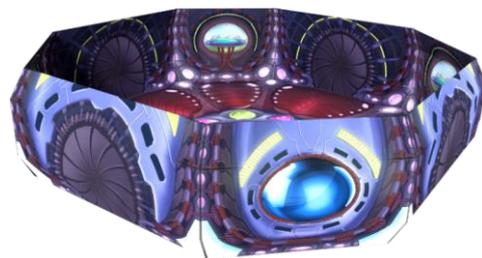
1 Gigantisches Monster from outer space



1er und 3er Siegpunkte



1 UFO



4 Häuser



5 blaue Würfel sowie 3 rote Schadenswürfel



60 Schadensmarker



## FAKTEN ÜBER DIE INVASOREN

Der Versuch die Funktionsweise der Alien Quantenantriebe zu verstehen führt in vier von zwei Fällen zu Wahnsinn.

Menschenähnliche Aliens sind in der Lage sich mit Terranern fortzupflanzen. Das Ergebnis wird untersucht sobald es gefangen wurde.

Wissenschaftler der Erde arbeiten an einem Geheimprojekt mit dem Codenamen "Quick Save". Bis dato leider ohne Erfolg.

Grays schmecken in Wasser gekocht wie Hummer, stehen aber meist am anderen Ende der Nahrungskette.

Das Entführen und Untersuchen von terranischen Lebensformen dient oftmals nicht der Forschung sondern zur Steigerung der Moral der UFO Crews.

Jeder zweite Reaper stirbt beim Erlernen der Teleportation. Weitere 50% der Erwachsenen Exemplare sterben im Verlauf ihres Lebens durch einen Unfall beim teleportieren.

Lebende Aliens zu obduzieren ist erheblich aufwendiger aber auch erheblich befriedigender als die Obduktion verstorbener.

Es ist davon auszugehen das die Aliens keine Gedanken kontrollieren können. Keine Gedanken kontrollieren können. Gedanken. Gedanken. Gedanken...

Geschlechtsverkehr mit außerirdischen Lebensformen wird in Canada und Russland mit mindestens fünf Jahren Freiheitsentzug bestraft. In Japan hingegen ist die Eheschließung mit allen humanoiden Lebensformen erlaubt, jedoch noch ohne bekannten Präzedenzfall.

In den USA ist es Zivilpersonen zwecks UFO Abwehr gestattet tragbare Flugabwehrraketen in der Öffentlichkeit mit sich zu führen.

Im Zweifel: Tötet es mit Feuer.

Tentacles werden immer paarweise geboren und bleiben ein Leben lang telepatisch miteinander verbunden.

Die erste kriegerische Handlung der Aliens war die globale Ausbringung eines Retroviruses. Seitdem werden auf 50 Mädchen nur noch ein Junge geboren. Der Grund wie auch die Wirkungsweise sind bis dato unerklärlich.

Menschen sind nicht in der Lage ein UFO zu fliegen. Wirklich nicht! Denk nicht mal dran!

Von einem Reaper teleportiert zu werden fühlt sich genauso an wie Sex, nur Rückwärts.

Jage nicht was Du nicht töten kannst.



## BEGRIFFE

**Nebenfraktion:** Gemeint sind entweder die Reaper als Nebenfraktion der Aliens, oder die Mercs als Nebenfraktion der CHIBI COM.

**Erdstreitkräfte:** Bezieht sich auf CHIBI COM und auf die Mercs.

**Invasoren:** Bezieht sich auf die Aliens und die Reaper.

**Mercs:** Mercenaries (Söldner). Meist Kopfgeldjäger, normalerweise verbündet mit der CHIBI COM.

**Basiswert:** Der Basiswert einer Fraktion entspricht: Einheiten LV2 + Einheiten LV3 x 2 + aktuelle Siegpunkte

**Geliehen:** Eine "geliehene" Einheit steht zwar in der Mission zur Verfügung, verschwindet danach jedoch wieder.

**Blip:** Radarmarker hinter dem sich eine Einheiten oder ein Geist verbirgt. Sie liegen nicht sondern stehen, so dass nur eine Partei diese einsehen kann.

**Geist:** Ein Blip hinter der sich keine echte Einheit verbirgt. Der Blip löst sich bei seiner Sichtung in Wohlgefallen auf. Es war wohl nur ein Rascheln im Wind.

**BP:** Bewegungspunkte.

**RW:** Reichweite.



## SPIEL MODI

Es gibt zwei Möglichkeiten zu spielen:

### 1) CHIBI COM gegen Aliens:

Hier spielen Menschen gegeneinander. 1VS1 oder 2VS2. Bei 2VS2 Parteien gehören Mercs zur CHIBI COM und Reaper zur Alien Fraktion. Diese Parteien werden immer zusammen gewählt um das Gleichgewicht zu wahren. So können Vierspieler-Parteien aufgesetzt werden. Sie können aber auch eine Zweispieler-Partie erweitern und mit vom CHIBI COM oder dem Alien Spieler befehligt werden.

### 2) CHIBI COM gegen NPC Aliens:

Alle Spieler spielen hierbei zusammen im kooperativen Modus gegen die Aliens. Jeder Spieler befehligt hierbei einen Teil der Erdstreitkräfte, sei es CHIBI COM oder Mercs. Die Siegpunkte werden zusammen verwaltet.



## EINZELMISSION

Hierbei kann jede beliebige Mission und auch dessen Variante frei ausgewählt oder alternativ auch ausgewürfelt werden. Dabei gelten die unter EINZELMISSIONS SPIEL definierten Zusatzregeln, welche einigen Einheiten eine höhere Erfahrungsstufe erlauben.

## KAMPAGNE

Die Variante der ersten Mission wird ausgewürfelt oder gemeinschaftlich ausgesucht. Danach darf jeweils die schwächste Partei, erkennbar am niedrigeren Basiswert, die jeweilige Variante des Folgelevels auswählen. Im NPC Spiel hingegen wird die Missionsvariante immer per Zufall ausgewürfelt, Basiswerte werden nicht ermittelt.

-Der Basiswert entspricht: Einheiten LV2 + Einheiten LV3 x 2 + aktuelle Siegpunkte, ermittelt direkt nach Abschluß jeder Mission.

-Bei Gleichstand entscheidet die CHIBI-COM.

-LV3: Erst im Kampagnenspiel ab Mission 05 dürfen Level 3 Einheiten eingesetzt werden. Ausnahmen davon können jedoch bedingt durch die Szenarien eintreten.

## GENERELLES

**Spieler Anordnung:** Die Spieler sitzen immer an der Längsseite des Spielfeldes. In den Missionsbeschreibungen bezieht sich die Vorderseite des Spielfeldes immer auf die Seite an der die CHIBI COM und Merc Spieler sitzen.

**Paralleles Aufstellen:** Bäume, Blips und Einheiten werden parallel zur Längsseite des Spielfeldes ausgerichtet.

**Deckung zwischen Feldern:** Deckungen/Trennobjekte wie liegende Baumstämme und Fenster stehen auf den Randlinien zwischen zwei Feldern und belegen damit selbst kein Feld. Sie zählen als Deckung für Einheiten die dahinter stehen. Der Rand von Kraterschablonen zählt ebenso als Deckung, das überwinden kostet zwei BP.

**Volldeckung:** Bäume, Gebäude usw. blockieren die Sicht und damit auch den Beschuss komplett.

**Siegpunkte:** Das Einstreichen von Siegpunkten während der Mission ist geheim. Sie werden erst am Missionsende zusammen mit den geheimen Zielen offen gelegt. Der Zukauf von Optionen in Missionen ist nur vor deren Start gestattet.

**Reichweiten:** Beim Laufen und Feuern wird die Entfernung nicht diagonal gezählt. Auch Explosionsschaden, heilen etc. bezieht sich immer nur auf die vier Nachbarfelder.

**Balancing:** Nicht jede Mission ist in jeder Konstellation für beide Seiten optimal ausgewogen. Manchmal ist ein Rückzug die bessere Entscheidung. Die Ungewissheit gehört zur Atmosphäre des Spiels.

**Spielzeit:** Einzelmissionen ca. 30-45 Minuten. Zweispieler-Kampagne mit sechs Missionen in etwa fünf Stunden. Vierspieler-Kampagne etwa sieben Stunden. Die Spielzeit kann je nach Spieler und strategischer Planungstiefe stark variieren.

**Zugreihenfolge:** Aliens, CHIBI COM, Reaper und zum Schluss die Mercs. Es sei denn es wird etwas anderes in der Mission definiert. Der Spieler kann alle seine Figuren in beliebiger Reihenfolge aktivieren. Jede Einheit stehen zwei normale Aktionen in beliebiger Kombination zur Verfügung oder alternativ eine lange Aktion.

**Würfel:** Im Spiel werden normalen sechsseitige Würfel (W6) verwendet, sowie W6 Schadenswürfel mit den Werten: 0 / 0 / 1 / 1 / 2 / 2.

## AKTIONEN

Jede Einheit kann pro Zug zwei Aktionen ausführen. Mit jeder der beiden Aktionen einer Einheit kann eine Symbolkette ausgeführt werden die auf ihrer Charaktergrafik abgebildet ist. Bewegung und Teleportation innerhalb solcher Ketten sind immer freiwillig, können also auch beim Ausführen weggelassen werden. Die Leserichtung geht immer von der Seite der Lebensenergie des Aufstellers zur gegenüberliegenden Seite, auch erkennbar an der Pfeilrichtung der Bewegungssymbole. Bei vertikaler Anordnung von oben nach unten. Herzen für Lebensenergie, Leader Sterne sowie Panzerung definieren keine Aktionen sondern zeigen die Attribute der Einheit. Die Pfeile unten stehen für die Grundbewegung die gleichfalls als Aktion ausgeführt werden kann.

## SYMBOLE



**Lebensenergie:** Wunden werden durch Schadensmarker an einer beliebigen Stelle der Einheit markiert.



**Doppelte Aktion:** Der Effekt dieser Aktion tritt zweimal in Kraft, z.B. Zwillings-Pistolen abfeuern.



**Lange Aktion:** Um diese Aktion auszuführen müssen beide Aktionen eingesetzt werden.



**Bewegung:** Die Anzahl der Pfeile steht für die Anzahl der Bewegungspunkte / Felder.



**Schild:** Steht für die Rüstung die im Regelfall von jedem Schaden abgezogen wird.



**Zielkreuz:** Anzahl der Reichweitenwürfel für den Trefferwurf. Es muss immer mit der angegebenen Würfelzahl geworfen werden.



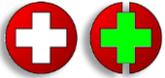
**Schaden:** Anzahl der W6 Schadenswürfel. Optional können auch normale W6 verwendet werden wobei "1-2"=0 Schadenspunkten entspricht, "3-4"=1 SP sowie "5-6"=2 SP.



**Explosionssymbol:** Flächenschaden welcher das getroffene Feld sowie die vier benachbarten Felder betrifft. Für jedes Feld muss der tatsächliche Schaden mittels Schadenswürfel separat ermittelt werden.



**Leader Stern:** Kommandopunkte die jede Runde erneut zur Verfügung stehen insofern der jeweilige Anführer noch im Spiel ist und nicht im Koma liegt.



**Rotes Kreuz:** Sich selbst oder benachbarte Einheit heilen mit je einem Würfel pro Fähigkeits-Level.



**Psi:** Anzahl der Würfel die bei einem PSI Angriff geworfen werden dürfen. Gewertet wird nur der höchste Würfel.



**Teleportation:** Würfel die für Teleportationsproben zur Verfügung stehen.

## BEWEGUNG

**Hindernisse** überspringen oder durch Scheiben springen kostet zwei Bewegungspunkte.

**Befreundete** oder neutrale Einheiten welche sich im Koma befinden dürfen passiert werden. Feinde blockieren den Weg.

**Türen** sind Anfangs geschlossen, können aber auf gratis geöffnet werden wenn man vor ihnen steht. Sie schließen sich dannach wieder sobald alle eigenen Einheiten abgehandelt wurden.

**Alien Türen:** Menschen benötigen eine Aktion um eine Alien Tür zu öffnen oder zu schließen. Aliens oder Reaper können dies mit einer kostenlosen Aktion durchführen.

**Teleport:** Zuerst wird ein Zielfeld festgelegt, danach wird die Entfernung vom momentanen Standort zum Zielfeld abgezählt. Einheiten die in einem Nachbarfeld stehen können dabei mit teleportiert werden. Pro Person wird zwei zum Wert addiert. Entsprechend der Teleportfähigkeit wird dann mit einem oder zwei W6 versucht diesen Wert zu erreichen oder zu übertreffen. Gelingt es nicht ist das Teleportieren gescheitert und es passiert nichts.

**Spawnen:** Einheiten auf Spawnzonen setzen kostet keine Aktion oder BP. Sie beginnen ihre Aktivierung von dort aus.

**Wegschicken:** Einmal pro Runde darf eine CHIBI COM oder Merc Einheit einen Zivilisten der sich in dieser Runde noch nicht bewegt wurde 4 Felder weit ziehen. Man muss dazu eines der 4 angrenzenden Felder betreten haben ohne Deckung dazwischen.

**Bergen:** Eine einzelne Einheit im Koma, oder ein Tier oder Zivilist kann von jeder anderen benachbarten Einheit mitgezogen, entführt bzw. geborgen werden. Jedoch nur einmal pro Runde und pro Partei. Ziehe diese Einheit einfach hinter Dir.

## SICHTWEITE

Die maximale Sichtweite beträgt sieben Felder bei klarer Sicht. Diese Entfernung gilt für das Sichten und die Zielauswahl von NPCs. Die Reichweite von Waffen wird nicht begrenzt. Besteht in einer Mission Nebel reduziert dieser die Sichtweite und Waffenreichweite um einen definierten Wert.

## TREFFERWURF

Man wirft mit der vollen Anzahl der sechsseitigen Würfel die über das Zielkreuz-Symbol angegeben wurden. Die 1 zählt dabei als Patzer und wird auch nicht zum Gesamtergebnis addiert.

Wird der Abstand zum Ziel überwürgelt ohne einen Patzer (1) zu werfen, dann ist der Angriff gelungen und der Schaden wird ausgewürgelt.

**Sonderregel Nahkampf:** Nahkampf kann immer nur auf eines der vier unmittelbar angrenzenden Feldern ausgeführt werden. Scheitert der Wurf, darf er einmalig wiederholt werden. Die Kommandofähigkeit Glück wird dadurch nicht eingeschränkt.

**Genug Abstand:** Steht der Schütze mindestens so weit vom Ziel entfernt wie seine Waffenreichweite (Würfelanzahl) x 2, dann darf er jeden Patzer (1) ignorieren.

**Beispiel 1:** Es wird im Nahkampf angegriffen (keine Waffenreichweite via Symbol angegeben sondern direkt Schaden). Es fällt eine 1. Weil es ein Nahkampf ist, wird der Wurf noch einmal wiederholt. Diesmal fällt eine 2, das Ziel wird getroffen und der Schaden ausgewürgelt.

**Beispiel 2:** Mit einer Waffe, welche zwei Reichweitenwürfel hat, wird geschossen und eine 6 sowie eine 3 gewürgelt. Addiert ergibt das eine Reichweite von 9 Feldern. Befindet sich das Ziel nun in 1-8 Feldern Entfernung, dann wurde diese Distanz damit überwürgelt und der Angriff ist erfolgreich. Befindet sich das Ziel in 9 Feldern Entfernung oder weiter, dann scheitert die Attacke.

**Beispiel 3:** Es wird erneut mit der gleichen Waffe angegriffen (zwei Reichweitenwürfel). Es fällt eine 1 sowie eine 6. Die 1 sorgt nun dafür, dass der Angriff scheitert, es sei denn es liegt genug Abstand vor. In diesem Fall müssen 4 Felder (2 Würfel x 2 = 4) Abstand oder mehr zum Ziel bestehen. Der Schuss würde also Treffen, wenn sich das Ziel in 4 oder 5 Feldern Entfernung befindet. Bei einer Distanz von 6 Feldern müsste ein Gesamtwert von 7 oder mehr vorliegen, um die Entfernung zu übertreffen. Daher genügt die 6 an dieser Stelle nicht.



## EXPLOSIONSSCHADEN

Getroffen wird das Zielfeld plus dessen 4 Randfelder. Was in Deckung liegt wird vom Zielfeld aus bewertet. Explosionswaffen dürfen auch auf unbesetzte Felder abgefeuert werden. Der Schadenswurf bei Flächenschaden wird bei der Anwendung immer auf jede getroffene Einheit einzeln ausgewürfelt jeweils mit normalen Schadenswürfeln. Der Zielwurf erfolgt einmalig. Wenn der Zielwurf scheitert wird ein W6 für die Abweichungsrichtung geworfen wobei 5 und 6 für einen Blindgänger stehen. Danach wird mit einem aufgerundeten W6 / 2 die Entfernung ermittelt. Ist das so bestimmte Feld vom Ursprungsziel nicht einseh/erreichbar gilt der Schuss wiederum als Blindgänger. Wenn erreichbar wird der Explosionsschaden dort abgehandelt.

## DECKUNG

**Deckung:** Fenster, niedrige Steine, Zäune und andere Einheiten gleich ob Freund oder Feind die zwischen Schütze und Ziel stehen verringert den Schaden bei Treffern um 1. Mehrfache Deckung summierst sich dabei nicht. Ein direktes Anstehen an die Deckung ist nicht notwendig.

**Schütze steht an Deckung:** Eine auf Grenzfelder zwischen Feldern stehende Deckung zählt für den Schützen nicht als Hindernis wenn er direkt an dieser ansteht. Das gilt nicht für Deckung die ganze Felder belegt wie z.B. andere Einheiten.

**Liegende Einheiten:** Einheiten die im Koma am Boden liegen zählen nicht als Deckung.

## VERWUNDUNGEN

**Ins Koma fallen:** Verliert eine Einheit ihr letztes Herz wird sie nicht entfernt sondern fällt ins Koma. Die Spielfigur wird dabei 45° verdreht zum Spielfeldraster auf Ihr Feld gestellt um den KO Status hervorzuheben.

**Sterben:** Werden einer Einheit von einem Gegner während dessen Aktivierung zwei weitere Schadenspunkte zugefügt stirbt sie und wird aus dem Spiel entfernt. Es ist z.B. möglich eine Einheit mit 2 Lebensenergie mit nur einem Angriff sofort zu töten wenn man ihr 4 oder mehr Schaden zufügt. Eine bereits im Koma liegende Einheit kann auch durch zwei in einer Aktivierung direkt aufeinander folgende Angriffe mit jeweils einem Schadenspunkt eliminiert werden.

**Rüstung:** Die Rüstung der Einheit im Koma zählt weiterhin es sei denn der Angreifer greift direkt vom Nachbarfeld aus an wobei es egal ist ob im Nah- oder Fernkampf.

**Erwachen:** Am Anfang jeder neuen Runde wird für alle Koma Einheiten jeweils ein W6 gewürfelt:

1: Einheit stirbt

2-5: Unverändert

6: Die Einheit hat wieder einen Punkt Lebensenergie und erwacht aus dem Koma.

Einheiten können zudem von anderen geheilt werden. Durch Heilen aus dem Koma erweckte Einheiten haben bei Ihrer nächsten Aktivierung jedoch nur eine Aktion.

**Emergency Drugs:** Für einen Siegpunkt können diese Drogen für jeweils eine Runde gekauft werden und wirken dann für alle Erdstreitkräfte oder Invasoren. Sie verhindern Instant Kills. Einheiten die KO gehen können nun nicht mehr durch den gleichen Angriff getötet werden auch wenn das Schadensniveau groß genug wäre. Überschüssiger Schaden verfällt einfach. Ein Zweiter Angriff danach kann sie jedoch wie üblich töten wenn er zwei Schadenspunkte verursacht.



## KOMMANDANTEN

Für jeden Kommandantenstern darf der Kommandant oder jede beliebige befreundete Einheit einmal pro Runde von einer der drei folgenden Optionen profitieren:

**Glück:** Den Wurf für eine Treffer-, Schadens-, Psi- oder Teleportationsprobe wiederholen. Nur einmalig einsetzbar pro Probe.

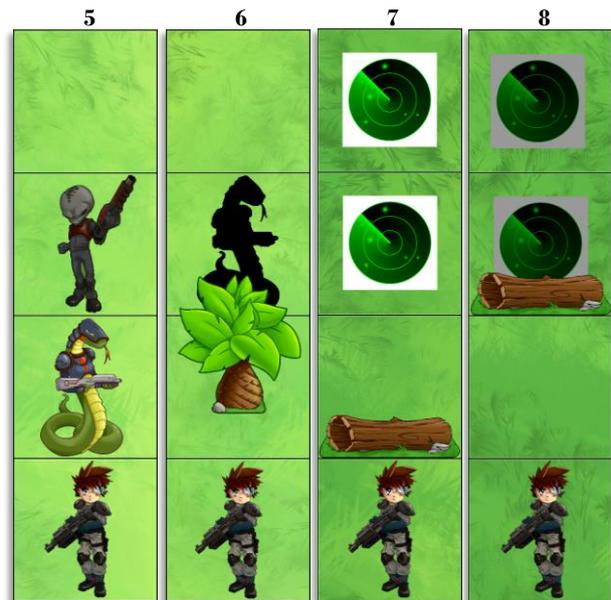
**Sturm:** Eine Einheit erhält für Ihre Bewegung +2 BP. Dies gilt nur für die Grundbewegung welche auf der Charakter Grafik am unteren Rand dargestellt ist und nur für eine Aktion.

**Scannen:** Einen Blip innerhalb von sieben Feldern Entfernung aufdecken egal ob eine Sichtlinie besteht oder nicht.

SICHTLINIE



- 1) Der Serpent man ist in Deckung hinter dem Baumstumpf. Bei Beschuss wird der Schaden um einen Schadenspunkt verringert.
- 2) Der Serpent Man ist wie in (1) noch immer in Deckung da der Baumstumpf auch alles was dahinter liegt deckt.
- 3) Da der Schütze nun direkt an der Deckung ansteht gibt diese keinen Schutz mehr für alle Einheiten die dahinter stehen. Der Serpent man ist daher ungeschützt. Der Grey jedoch ist in Deckung, da der Serpent Man in der Schusslinie steht und damit den Grey teilweise verdeckt.
- 4) Nun ist auch der Grey ohne Deckung da der Serpent Man vor ihm ins Koma gefallen ist und damit am Boden liegt.



- 5) Der Grey hat Deckung da der Serpent Man wieder in der Schusslinie steht.
- 6) Der Serpent Man ist durch den Baum völlig aus dem Sichtfeld. Er kann nicht beschossen werden.
- 7) Die Blips sind in Sicht, da eine ununterbrochene Sichtlinie besteht. Es muss jedoch zuerst der vordere Blip aufgedeckt werden. Anschließend bleibt der hintere Blip liegen da er sich in der Deckung der vorderen Einheit befindet, es sei denn der vorderer Blip war nur ein Geister-Blip der bei der Sichtung entfernt wurde.
- 8) Nun sind beide Blips in Deckung. Sie werden nicht gesichtet solange Sie in der Deckung stehen, können aber durchaus beschossen werden. Bei einem erfolgreichen Treffer muss der betreffende Blip aufgedeckt werden.



**Grafik Links:**

In grau sind die Felder markiert die überhaupt nicht eingesehen werden können (Volldeckung). Die blauen Felder befinden sich in Deckung. Die Sichtfeldermittlung geht immer vom Mittelpunkt des Schützen aus und zieht eine gerade Linie zum Zielfeld. Werden andere Felder dabei geschnitten gelten sie als im Pfad des Schusses bzw. der Sichtlinie. Liegt die Linie exakt auf einem Eck zählen die Felder nicht als berührt. Beispielsweise bei einer 45° Linie. Die Entfernung an sich wird niemals diagonal gezählt. Der Serpent Man befindet sich hier z.B. drei Felder entfernt.

## PSI

**Bedingung:** Psi Angriffe können nur ausgeführt werden wenn direkte Sicht von der aktiven oder einer befreundeten PSI Einheit auf das Ziel besteht. Werden zwei PSI Würfel geworfen gilt nur der höchste Würfel.

**Probe:** Die aktuelle Lebensenergie des Ziels+1 zuzüglich Modifikationen muss überwürfelt werden um Erfolg zu haben.

**Unterstützung +1:** Wenn mindestens eine befreundete Einheit des Ziels auf einem Nachbarfeld steht.

**Ziel PSI oder Leader +1:** Wenn das Ziel ein Leader oder PSI begabt ist.

**Angeschlagen -1:** Wenn das Ziel in der aktuellen Runde bereits kontrolliert oder verwundet wurde.

**Overmind -1:** Wenn das PSI Alien über 2 PSI Stärke verfügt.

**Effekt:** Wenn erfolgreich tritt einer der folgenden Effekte auf, wobei RENNEN oder KONTROLLE nur einmal pro Runde auf eine Einheit angewandt werden darf. PANIK kann hingegen kumulativ eingesetzt werden. RENNEN und KONTROLLE beeinträchtigt nicht die freien Aktionen des Opfers bei seiner nächsten Aktivierung.

**Panik:** Das Opfer hat bei seiner nächsten Aktivierung eine Aktion weniger. Wird zweimal Panik eingesetzt ist das Opfer in seiner nächsten Aktivierung vollständig handlungsunfähig.

**Rennen:** Bewege das Opfer als wäre es jetzt am Zug (zwei Aktionen). Nur Laufen und Teleportieren ist erlaubt.

**Kontrolle:** Führe eine normale oder eine lange Aktion aus.

## BLIPS

**Spawnen:** Aliens und Reaper stellen, wenn nicht anders in der Mission definiert wurde, alle Einheiten verdeckt auf in dem sie Blips benutzen. Zusätzlich zu jeder Einheit wird ein Geist aufgestellt. Mit jeder realen Einheit kommt damit ein Geister-Blip ins Spiel und nach dessen Sichtung in die Reserve. Mit Blip-Reserve ist nicht der gesamte Inhalt der Blips des Spiels gemeint sondern lediglich der Pool in der aktiven Mission.

**Ziehen oder Aufdecken:** Einheiten können entweder als Blip ziehen oder sich gleich am Anfang aufdecken und als reale Einheit agieren. Agieren sie als Blip und werden im Verlauf gesichtet endet Ihr Zug sobald sie ihre Bewegung beendet haben.

**Aktionen:** Blips (auch Geister) dürfen acht Felder weit ziehen und auch Türen öffnen und andere Einheiten bergen. Sie geben selber keine Deckung.

**Blips in Deckung:** Können nicht gesichtet aber beschossen werden. Ein erfolgreicher Treffer führt dazu, das der Blip aufgedeckt werden muss.



**Sichtung:** Sie können von Erdstreitkräften auf sieben Felder Entfernung gesichtet werden falls keine Deckung besteht. Zivilisten und Tiere können Blips nicht sichten. Die Sichtweite kann in Missionen vom Standard abweichen. Beispielsweise kann Nebel die Sichtweite verringern.

**Reserve:** Aufgedeckte Geister-Blips gehen immer in die Reserve des Spielers zurück. Sind dort keine Geister-Blips mehr vorhanden können auch keine neuen mehr gesetzt werden wenn sich Aliens erneut tarnen.

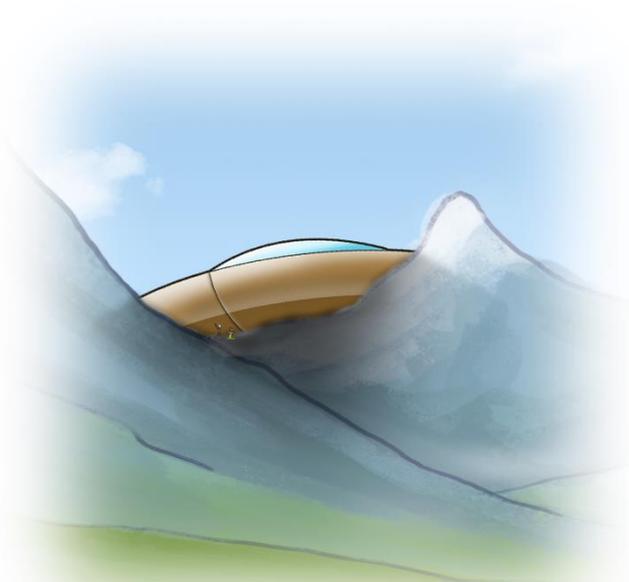
**Tarnen:** Wenn eine Einheit am Ende ihres Zuges nicht mehr von den Erdstreitkräften gesehen wird darf diese sich erneut tarnen und unter einem Blip verstecken. Zusätzlich darf noch ein Geister-Blip aus der Reserve auf ein zugängliches Nachbarfeld gesetzt werden. Die Einheit darf mit dem Geister-Blip anschließend beliebig vertauscht werden, damit der Gegenspieler nicht sicher sein kann welches der beiden nur ein Geister-Blip ist.

**Auflösen:** Geister-Blips können jederzeit freiwillig entfernt werden, um die Reserve wieder zu befüllen.



## UFO START

Ein Alien oder ein Reaper im UFO kann zwei Aktionen ausgeben um den Start des UFOs einzuleiten. Der Kommandant benötigt dafür nur eine Aktion. Das UFO startet dann am Ende der nächsten Runde.



## ZWISCHENPHASEN

Im Kampagnenspiel finden zwischen den Missionen folgende Schritte statt:

- 1) Lokation ermitteln.
- 2) Karte aufstellen.
- 3) Missionsvariante ermitteln.
- 4) Geheime Absprache zwischen den Fraktionen Alien/Reaper sowie CHIBI COM/Mercs.
- 5) LEVEL UP und Rekrutierung neuer Einheiten abhandeln.
- 6) Einheiten für den Einsatz auswählen. Die Auswahl ist geheim.
- 7) Einheiten gemäß Missionsbeschreibung aufstellen oder für das Spawnen bereitstellen.
- 8) Jeder Spieler erhält mehrere W6 die er geheim z.B. als Siegpunktmarker oder Runden Counter einsetzen kann.

## LEVEL UP

**Rekrutieren:** Rekrutieren neuer LV1 Einheiten ist kostenlos und unbegrenzt möglich.

**LV1 zu LV2:** Eine in der letzten Mission beteiligte Einheit von LV1 auf LV2 zu befördern kostet 1 Siegpunkt.

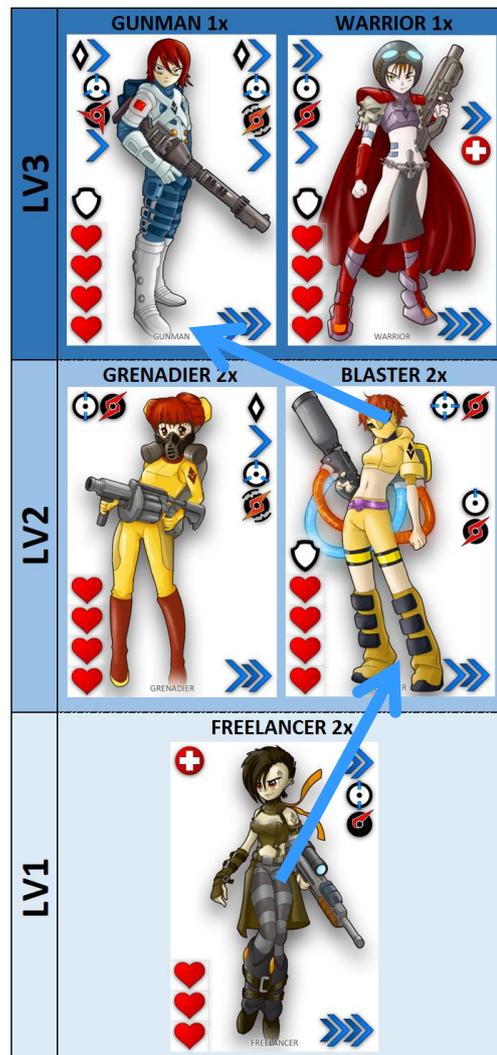
**LV2 zu LV3:** Eine in der letzten Mission beteiligte Einheit von LV2 auf LV3 zu befördern kostet 3 Siegpunkte.

**LV2 Rekrutieren:** Neue Rekruten mit der Erfahrungsstufe LV2 einzustellen kostet jeweils 3 Siegpunkte.

**Upgrade Limit:** Eine Einheit darf maximal einmal pro LEVEL UP Phase befördert werden.

**Reserve:** In der Reserve können beliebig viele Einheiten verbleiben. Die Anzahl der Einheiten die an der Mission teilnehmen wird in deren Beschreibung definiert.

**Reanimieren:** Eine in der letzten Mission vernichtete Einheit ist mit 3 Siegpunkten reanimierbar.



**TUTORIAL**

**Situation:** Die CHIBI COM hat einen Soldier sowie einen Commander im Einsatz, die Aliens haben einen Birdy und einen Hitman. Das Terrain wird nicht näher erläutert, Entfernungen und Deckungen werden exemplarisch angewandt.

**Start (Runde 1):** Zuerst startet der Alien Spieler. Seine Einheiten stehen noch im UFO verdeckt als Blips zusammen mit zwei Geister-Blips die dazu dienen sollen den Gegner zu irritieren.

Der Alien-Spieler entscheidet welche Einheit er zuerst aktiviert. Er wählt einen Geister-Blip und bewegt diesen die maximalen acht Felder weit hinter das UFO und betritt dabei nicht das Sichtfeld eines CHIBI COM Soldaten (sieben Felder Sichtreichweite). Würde er gesichtet werden, darf die CHIBI COM den Blip sichten. Ist er dabei ein Geist kommt er direkt in den Reservepool des Aliens-Spielers. Ist der Blip hingegen eine reale Einheit, dann darf diese noch die Bewegung beenden, darf dann aber anschließend keine Aktion mehr ausführen.

Danach bewegt der Alien-Spieler den Hitman in Richtung UFO Tür und bleibt aber innerhalb des Raumschiffes in Deckung. Gleiches macht er mit einem weiteren Geister-Blip.

Zuletzt entscheidet er sich mit dem schnellen Birdy anzugreifen. Dazu zieht er die Einheit nicht als Blip sondern deckt diese gleich bei der Aktivierung auf. Er nimmt den Blip in den Reservepool und platziert die Birdy Einheit an dessen Stelle. Mit der ersten Aktion führt er eine Bewegung aus und zieht den Birdy fünf Felder weit wie es mit den Pfeilen rechts unten an der Einheitenkarte angegeben ist. Dabei zieht er nicht diagonal und bewegt sich so aus dem UFO heraus. Das Öffnen der UFO-Tür kostet Aliens dabei keine extra Bewegungspunkte oder Aktionen. Als zweite Aktion könnte er nun z.B.

1. wieder fünf Felder laufen.
2. zwei Felder weit laufen und im Anschluss mit einem Würfel heilen.
3. sich ein weiteres Feld bewegen und im Nahkampf angreifen.

Der Alien-Spieler entscheidet sich für die dritte Option da der CHIBI COM Soldier unmittelbar vor dem UFO gewartet hat und damit schnell in Nahkampfreichweite ist. Mit einem Bewegungspunkt bewegt der Birdy sich in dessen Nachbarfeld und befindet sich damit in Reichweite 1 zu ihm. Er würfelt mit einem W6 für den Treffer, dabei ist alles ein Erfolg außer die "1". Er wirft eine "3" und lässt den Schadenswurf mit einem standard W6 folgen, dabei fällt eine "2" was leider 0 Schadenspunkten entspricht (1-2=0SP, 3-4=1SP, 5-6=2SP). Der Alien-Spieler möchte das aber nicht so belassen und setzt den Leader Skill des Kommandanten ein, den er diese Runde noch nicht verbraucht hat. Dazu muss er selbstverständlich einen aktiven Kommandanten im Spiel haben. Es ist dem Alien-Spieler gestattet diesen deshalb sofort aufzudecken. An der Hitman Einheit ist die Fähigkeit am Stern erkennbar. Er verwendet die Fähigkeit um den Schadenswurf noch einmal zu wiederholen. Auch mit mehreren Kommandanten darf der Spieler den ein und denselben Wurf nur einmal wiederholen. Er wirft diesmal eine "3" und so erleidet der CHIBI COM Soldier einen Schadenspunkt. Er heftet einen Schadensmarker irgendwo an die getroffene Einheit um dne Schaden zu vermerken. Damit endet der Zug des Alien-Spielers.



**CHIBI COM Zug:** Jetzt ist der Spieler der CHIBI COM an der Reihe. Er aktiviert zuerst seinen Soldier und feuert mit beiden Aktionen auf den Birdy der direkt vor ihm steht. Die Entfernung beträgt damit also lediglich ein Feld. Seine Waffe hat eine Reichweite von 2. Entsprechend wirft er für jeden Trefferwurf 2W6. Beim ersten Wurf fällt eine "5" und eine "1". Wegen der "1" einem Patzer, scheitert die Probe. Je größer die Waffenreichweite ist desto schlechter wird die Trefferchange bei geringen Entfernungen. Er feuert erneut mit der zweiten Aktion und würfelt eine "1" und eine "4". Wieder ein Patzer. Der CHIBI COM Spieler findet sich damit jedoch nicht ab und nutzt die Kommandanten Fähigkeit des Commanders, um den Trefferwurf zu wiederholen. Er würfelt erneut und es fallen eine "4" und eine "3". Er würde also alles im Bereich von eins bis sechs Feldern Entfernung treffen, in diesem Fall auch den Birdy. Der Schadenswurf ergibt eine "6" und damit zwei Schadenspunkte wodurch der Birdy ins KOMA fällt aber noch nicht aus dem Spiel entfernt wird. Beide Herzen des Birdys werden nun umgeknickt und die Einheit 45° gedreht auf ihr Feld gestellt um dies zu verdeutlichen.

(Beim Auswürfeln von Schaden können anstelle der standard W6 auch die Custom Schadenswürfel mit den Werten 0 / 0 / 1 / 1 / 2 / 2 verwendet werden.)

Damit endet die Aktivierung des Soldiers. Als nächste und letzte Einheit aktiviert der CHIBI COM-Spieler nun seinen Commander. Mit der ersten Aktion bewegt er ihn drei Felder weit in Richtung des Birdys und bleibt zwei Felder entfernt von ihm stehen. Mit der zweiten Aktion feuert er auf den Birdy. Entfernung zum Ziel sind zwei Felder, die Reichweite der Waffe beträgt ein Würfel. Er hat Glück und wirft eine "4", trifft also sein Ziel. Beim Schadenswurf fällt eine "3" was einem Schadenspunkt entspricht. Um eine Einheit im Koma zu liquidieren muss man ihr jedoch mit einer Einheit zwei oder mehr Schadenspunkte innerhalb ihrer Aktivierung zufügen ansonsten wird der zugefügte Schaden ignoriert. Damit endet der Zug des CHIBI COM-Spielers und damit auch die Spielrunde.

Die Wahrscheinlichkeiten ein Ziel zu treffen und die damit verbundenen idealen Entfernungen für die jeweiligen Waffen siehst du übrigens auf dem Diagramm weiter unten.

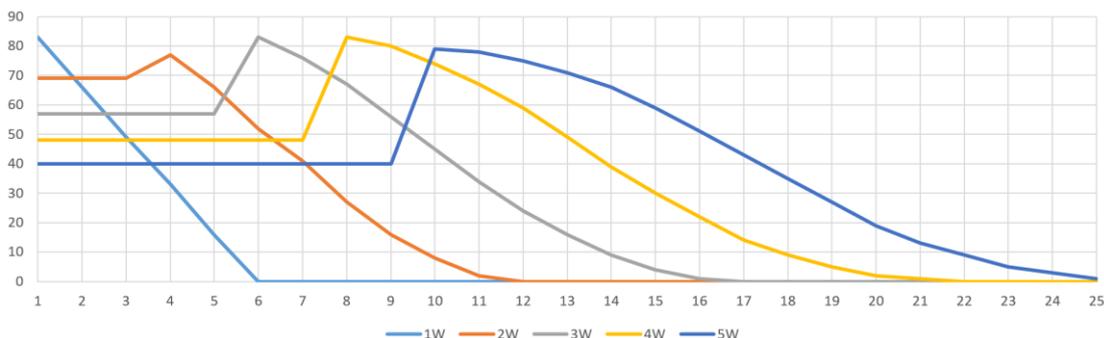
**Runde 2:** Am Anfang dieser neuen Runde wird für jede Einheit die im KOMA liegt ein W6 gewürfelt. Der Alien-Spieler würfelt eine "6", dadurch wacht der Birdy wieder auf und regeneriert sich auf einen Lebenspunkt. Der Alien-Spieler entscheidet sich seinen verwundeten Birdy zu aktivieren und setzt dessen Heilfähigkeit ein. Dazu nutzt er die beiden Bewegungspunkte, um sich von den Feinden zu entfernen und wirft dann einen W6 um sich selbst zu heilen. Das Ergebnis zählt dabei wie beim Schadenswurf nur wird es seiner Gesundheit gutgeschrieben. Es fällt eine "2" was dem Birdy aber leider keine Lebenspunkte regeneriert. Er führt die gleiche Aktion erneut aus, flüchtet zwei Felder und heilt sich durch den Wurf einer "5" um zwei Lebenspunkte. Damit hat er also wieder seine volle Lebensenergie und beendet seine Aktivierung damit. Dann aktiviert der Alien-Spieler seinen Hitman. Als erste Aktion läuft er vier Felder weit aus dem UFO heraus und bleibt in zwei Feldern Entfernung zum Soldier stehen. Dummerweise befindet sich der Soldier aus Sicht des Hitmans hinter einer niedrigen Deckung, diese senkt alle Schadenspunkte die er nun durch direkten Beschuss erleiden wird um einen Punkt. Der Hitman führt seinen Angriff aus, welcher wie am Symbol am Anfang zu erkennen ist, eine Doppelte Aktion ist. Das heißt er führt sie zweimal aus obwohl sie für ihn nur eine Aktion kostet. Sein erster Trefferwurf ist erfolgreich, der Schadenswurf ergibt jedoch nur einen Schadenspunkt was durch die Deckung negiert wird. Der zweite Trefferwurf ist auch erfolgreich, der Schadenswurf ergibt jedoch null Schadenspunkte. Er beschließt seine Kommandanten Fähigkeit einzusetzen und wiederholt den Wurf. Es fällt eine "6" und verursacht damit also zwei Schadenspunkte, dies ergibt nach Abzug für die Deckung noch einen Schadenspunkt der dem Soldier abgezogen wird.



**Wie es weiter geht:** In diesem Stil wird der gesamte Kampf ausgetragen. Die jeweilige Missionsbeschreibung definiert dabei die Ziele und Siegpunkte der jeweiligen Fraktionen, sowohl wie viele Runden das Spiel läuft als auch welche besondere Ereignisse und Sonderregeln beachtet werden müssen (z.B. Strahlenschäden durch Alien Kristalle).

Gehen wir davon aus, dass alle Alien Einheiten vernichtet wurden. Die CHIBI COM Einheiten haben die Schlacht überlebt und jede Partei hat zwei Siegpunkte für diverse Missionsziele eingestrichen. Bevor nun die nächste Mission gestartet wird, können die Siegpunkte ausgegeben werden um Einheiten hoch zu stufen (LEVEL UP). Die Spieler kennen dabei schon die nächste Mission und deren Ziele, wissen wie viele Einheiten eingesetzt werden dürfen und können sich so auf die Mission einstellen. Der CHIBI COM-Spieler befördert seinen Soldier durch Einsatz eines Siegpunktes um eine Stufe (LV1 zu LV2). Er hat die Wahl entweder einen Heavy Soldier oder einen Trooper aus ihm zu machen und entscheidet sich für den Trooper. Danach befördert er den Commander zu einem Storm Commander. Da er sagen wir einmal fünf Einheiten in der nächsten Mission einsetzen darf, nimmt er noch zwei Medics sowie einen neuen Soldier mit ins Einsatzteam. Der Alien-Spieler hat zwar auch zwei Siegpunkte aber keine überlebenden Einheiten die befördert werden können. Er kann zwar beliebig viele LV1 Einheiten für die nächste Runde rekrutieren, aber um diese gleich ohne Vorerfahrung in LV2 zu erhalten muss er jeweils zwei Siegpunkte ausgeben. Er entscheidet sich einen einzelnen GORGAN nebst mehreren kostenlosen LV1 Einheiten in die nächste Mission zu führen.

**Ausführliche Video-Tutorials** findest du auf **WWW.CHIBICOM.COM**. Dieses Tutorial ist nur ein kurzer Einstieg, wobei die Regeln ohnehin nicht sehr kompliziert sind. In den Videos werden alle Aspekte ausführlich erklärt und einige Beispielkämpfe gezeigt.



## NPC REGELN

Diese Regeln sind nur nötig wenn man kooperativ gegen das Spiel spielen möchte. Für den Einstieg empfiehlt es sich mit einem normalen "Mensch gegen Mensch" Spiel anzufangen. Für den Anfang können daher diese Regeln auch erst einmal ganz außer Acht gelassen werden.

**Aufstellung:** In der Regel werden alle in der Missionsbeschreibung angegebenen Alieneinheiten in Form von Blips gezogen und die dementsprechenden Geister-Blips bereitgelegt. Danach werden alle Blips blind durchgemischt und auf dem Spielfeld platziert. Manchmal werden Einheiten nicht gleich von Anfang an aufgestellt und verbleiben außerhalb des Spielfeldes in der Reserve bis eine bestimmte Zone betreten oder ein gewisses Ereignis ausgelöst wurde. Die jeweilige Missionsvariante wird per Zufall ausgewürfelt.

**Zielpriorität:** Zielpriorität für die Aliens ist im normalen Modus immer die nächstgelegene Einheit, bei mehreren gleichzeitig möglichen Zielen entscheidet der Spieler. Ob Koma Einheiten als Ziel bewertet werden kann vom Spieler von Fall zu Fall entschieden werden.

**NPC Aktivierung:** NPC Einheiten werden in der vom Spieler bestimmten Reihenfolge aktiviert und handeln dann entsprechend der folgenden Liste. Sie verfügen dabei wie normale Spielereinheiten entweder über zwei normale oder eine lange Aktion.

- 1) Wenn min. 2 Herzen Schaden erlitten & Heilfähigkeit vorhanden:  
-> Einheit heilt sich selber. Gegebenenfalls wiederholen mit zweiter Aktion.
- 2) Wenn befreundete Einheit mit -2 Herzen in Sichtweite & Heilfähigkeit vorhanden:  
-> Bis zu zwei Aktionen einsetzen um zu dieser zu gelangen. Die restlichen Aktionen um sie zu heilen.
- 3) Wenn beide Aktionen sowie eine Lange Aktion als Angriff verfügbar sind sowie ein Ziel in Angriffsreichweite ist:  
-> Lange Angriffsaktion ausführen
- 4) Wenn ein Ziel in Angriffsreichweite ist:  
-> Angriff ausführen. Gegebenenfalls mit zweiter Aktion wiederholen.
- 5) Wenn noch Aktionen übrig sind:  
-> In Richtung des nächsten Zieles bewegen, anschließend ggf. wieder zu Punkt 4) und einen Angriff ausführen.

**Bewegen:** NPCs bewegen sich jeweils mit einer normalen Bewegungsaktion. Dabei gehen sie den kürzesten Weg und beziehen bevorzugt hinter einer Deckung Stellung. Sie nähern sich jedoch nicht weiter als der Wert ihres Angriffes mit der kleinsten Reichweite x2. Nahkämpfer bis auf 1 Feld. Im verdeckten Zustand als Blip bewegt sich die Einheit jeweils um vier Felder mit jeder Aktion. Wird sie innerhalb der ersten vier Felder gesichtet, dann bewegt sie sich noch fertig und wird danach aufgedeckt. Anschließend verbleibt der Einheit noch die zweite Aktion. Im Gegensatz zum Spiel zwischen zwei menschlichen Spielern endet der Zug der Einheit dann nicht automatisch!

**Reaper Teleport:** Reaper NPCs mit dem Teleportations-Skill teleportieren sich immer alleine und legen keine Proben ab. Dafür ist ihre Teleportationsreichweite mit drei Feldern statisch festgelegt. Sie setzen die Teleportation ein, wenn sie so näher an Ihr Ziel gelangen können als über eine normale Bewegung.

**Waffenwahl:** Stehen einem NPC mehrere Angriffe zur Verfügung, so wird der erste Angriff in Leserichtung der Karte gewählt. Die Leserichtung entspricht der Pfeilrichtung und danach von oben nach unten.

Wenn die NPC Einheit mehrere Ziele mit einer Flächenwaffe angreifen kann, dann wählt sie immer diese Variante des Angriffes und das entsprechende Ziel, selbst wenn dieses nicht das nächstgelegene ist. Ob das Ziel ein Zivilist oder eine Militäreinheit ist spielt dabei keine Rolle.

**Undercover:** Sind verdeckte Einheiten am Zug wird davon ausgegangen, dass sie nicht heilen können und ihr Angriff eine Reichweite von zwei Feldern hat.

**Tarnen:** NPC Einheiten tarnen sich nicht erneut.

**Leader:** Sobald die Aliens einen Leader aktiv haben, dürfen alle Einheiten im Spiel, einschließlich des Leaders, jeden gescheiterten Trefferwurf einmal wiederholen. Befinden sich zwei 1-Stern oder ein 2-Stern Leader im Spiel dürfen die Aliens zusätzlich alle Schadenswürfe die auf null resultieren einmalig wiederholen. Weitere Leader bringen keine zusätzlichen Vorteile.

**PSI Kräfte** werden, falls verfügbar, eingesetzt und dabei allen anderen Angriffen, auch explosiven vorgezogen. Hat das menschliche Ziel eine andere menschliche Einheit in Sichtweite wird immer „Kontrolle“ versucht, um die zweite menschliche Einheit mit dem Kontrollierten anzugreifen. Ist kein weiteres Ziel vorhanden wird „Panik“ als PSI Auswirkung eingesetzt.

**Unbewaffnete Einheiten** (z.B. Aliens die nur heilen können) heilen als Alternative auch nur mit einem Punkt verwundete Einheiten. Sind alle Einheiten gesund bewegen sie sich zum nächsten Verbündeten anstelle ihre nicht vorhandene Angriffsfähigkeit einzusetzen.

**Spielraum:** Natürlich bleibt etwas Ermessungsspielraum beim abhandeln der NPCs. Das Einheiten "simulieren" soll einfach zügig und ohne Absprache zwecks Strategieplanung erfolgen.





## NPC MODI

**Standard** NPCs handeln wie oben beschrieben, wurde jedoch ein Modi angegeben weicht ihr Verhalten davon ab:

**Frozen:** Eingefrorene Einheiten sind bis zu deren Sichtung komplett passiv. Wird ein NPC mit Status FROZEN durch Sichtung aufgedeckt, dann werden auch alle anderen FROZEN NPCs in dessen Sichtweite aufgedeckt. Auf Beschuss durch die Einheit die sie aufgedeckt hat erhalten solche Einheiten in der aktuellen Runde einen Deckungsbonus unabhängig davon wo sie stehen.

**Cold:** Wie Frozen, die Einheit würfelt jedoch wenn sie am Zug ist. Bei einer sechs auf einem W6 wechselt die Einheit in den Normal Modus und wird sofort aktiv.

**Walking:** Macht nichts oder bewegt sich in dieser Runde. Bei einem W6 Würfelerggebnis: 1=Oben, 2=Rechts usw. 5-6=keine Bewegung. Laufweite =  $W6/2$  aufgerundet.

**Escape** Einheiten bewegen sich immer mit beiden Aktionen in Richtung ihres angegebenen Ziels oder Fluchtpunktes. Werden sie am weiterlaufen gehindert greifen sie mit ihren restlichen Aktionen an.

**Elite** Einheiten ignorieren Zivilisten und greifen nur Militärstreitkräfte an bis keine mehr vorhanden sind.

**Killer** greifen nur Zivilisten an bis keine mehr vorhanden sind.

**Berserker** laufen immer zuerst eine Bewegungsaktion in Richtung Ziel bis dieses in idealer Angriffsreichweite ist. Diese Aktion ist Gratis und kostet sie keine der beiden Grundaktionen. Sie setzen selbst niemals Heilungs-Skills ein.

**Follower:** Wenn sie die Sicht zur Leiteinheit verlieren bewegen sie sich zu dieser. Auch mit zwei Bewegungsaktionen falls eine nicht genügt, um den Sichtkontakt wieder herzustellen. Ist der Weg versperrt ignorieren sie die Folgeaktionen. Mit den restlichen Aktionen handeln sie wie im normal Modus und bewegen sich wenn nötig auch in Richtung ihres Ziel oder greifen es an.



**CREDITS**

**GAME DESIGNER:**

Markus Geiger

**ART:**

Jaime Meza ( Characters and sketches )

Markus Geiger ( Render graphics and editing )

**STORY:**

Markus Geiger

**TRANSLATION AND CORRECTION:**

German: Dominik V.

English: Lisa D.

Spanish: Jaime Meza

**PLAYTEST:**

**Alpha Team:** Bernhard K, Dominik V, Markus Geiger

**Beta Team:** Ronny, Sassi, Stefan S., Roland M.

**Rocket Cows:** Jonny, Tobi the second, Fabian

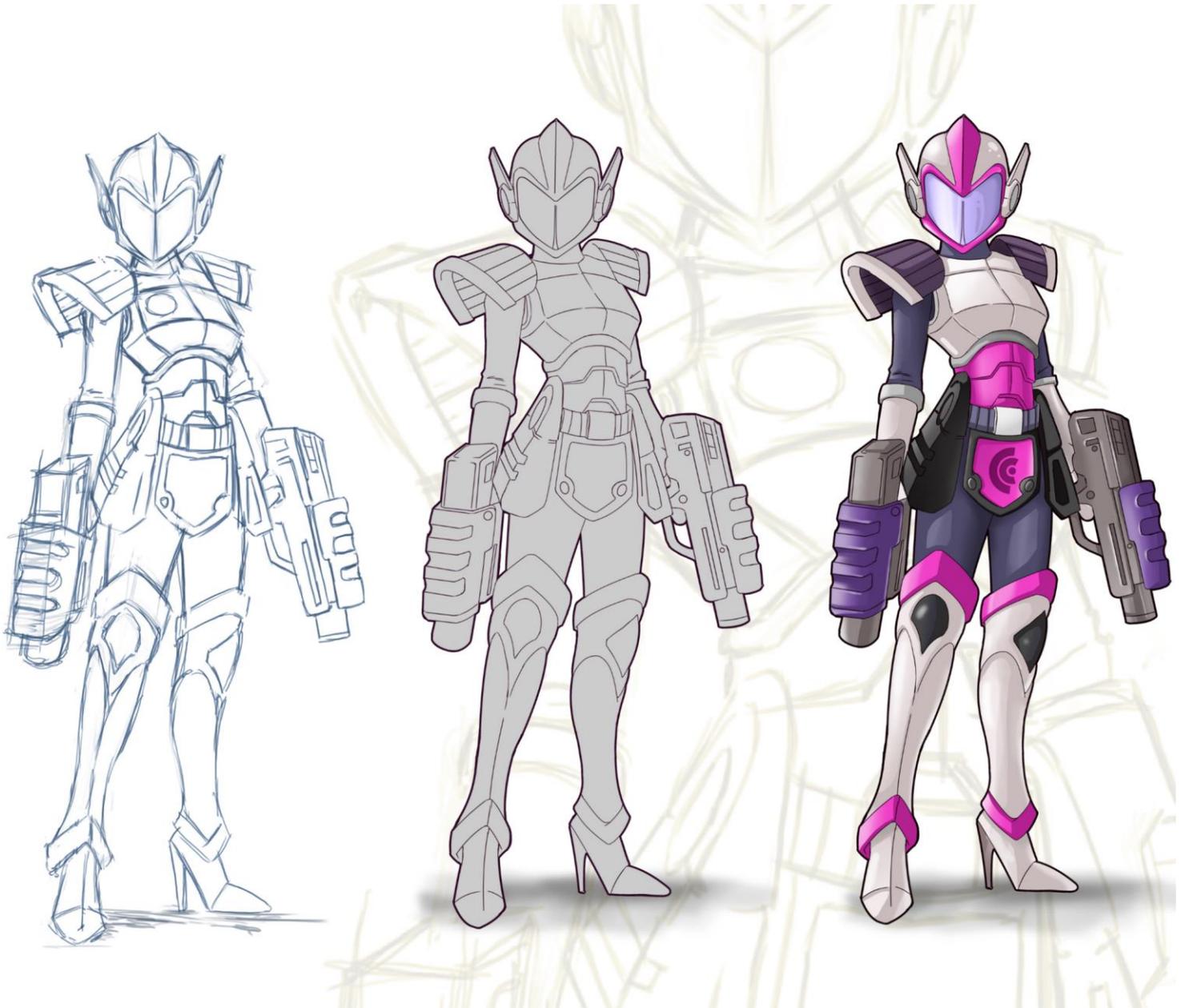
**Retro Warriors:** Birdy, Tobi, Andi

**Delta Team:** Javier, Isabel and Friends

**Spanish Team:** Jaime Meza, Ivan Reyne, Mauricio Camayo,  
Jesica Guerrero, Mateo Meza







Bitte schicke uns Dein Feedback zu Missionen oder Ideen für neue an:

**[FEEDBACK@CHIBICOM.COM](mailto:FEEDBACK@CHIBICOM.COM)**

Wir unterstützen unsere Spieler und Testgruppen im Kampf gegen die Alieninvasion ^-

## QUICK SHEET

**Blip Bewegung:** 8 Felder.      **Deckung überqueren:** 2BP  
**Sichtungsreichweite:** Standard 7 Felder.  
**Alientüren öffnen:** Erdstreitkräfte 1 Aktion, für Aliens umsonst.

**Trefferwurf Auswertung:** Reichweite zum Ziel überwürfeln.  
**Einser sind Patzer.** Bei Abständen zum Ziel die der Waffenreichweite x 2 entsprechen oder diese übertreffen dürfen Patzer ignoriert werden.  
**Im Nahkampf** darf der Trefferwurf wiederholt werden.  
**Schadenswurf:** W6 werfen: **1-2=0SP** **3-4=1SP** **5-6=2SP**

### Explosionsschaden:

**Bei erfolgreicher Trefferprobe:** Schaden für getroffenes Feld und alle angrenzenden Felder einzeln auswürfeln. Deckung wird aus Sicht des getroffenen Feldes beurteilt.  
**Bei gescheitertem Zielwurf einen W6 für Abweichung werfen:**  
**1=Oben, 2=Rechts, 3=Unten, 4=Links 5-6=Blindgänger**  
**Abweichung** W6 / 2 aufgerundet. Ist das neue Ziel vom alten in Voldeckung zählt der Schuss als Blindgänger.

### Kommandanten Fähigkeit:

**Glück:** Wurf einer Probe maximal einmal wiederholen.  
**Sturm:** Grundbewegung einmalig +2 BP.  
**Scannen:** Einen Blip innerhalb 7 Feldern aufdecken.

### Koma Wurf am Anfang jeder Runde:

**1=Einheit stirbt**    **2-5=Unverändert**    **6=Geheilt auf 1LP**

**PSI:** Anwendbar wenn Ziel in Sicht oder in Sicht zu anderer PSI Einheit. Werden zwei PSI Würfel geworfen gilt nur das höchste Ergebnis.

**Probe:** Lebensenergie des Ziels +1 +Modifikatoren überwürfeln.

**Unterstützung +1:** Wenn Freund auf Nachbarfeld.  
**Ziel PSI oder Leader +1:** Wenn Ziel ein Leader oder PSI ist.  
**Angeschlagen -1:** Ziel diese Runde kontrolliert oder verwundet.  
**Overmind-1:** Wenn Du eine PSI Stärke von 2 hast.

**Panik:** Opfer verliert eine Aktion bei seiner nächsten Aktivierung. Zweimal angewandt wird es handlungsunfähig.  
**Rennen:** Bewege das Opfer als wäre es jetzt am Zug (zwei Grundbewegungen). Maximal einmal pro Runde.  
**Kontrolle:** Führe eine einzelne Aktion oder eine lange Aktion aus. Maximal einmal pro Runde.

**Level UP LV1 zu LV2:** Für Überlebende 1 SP.  
**Neue LV2 Einheit rekrutieren:** 2 SP.  
**LV2 zu LV3:** Nur für Überlebende LV2 Einheiten, 3 SP.  
**Limit:** Max. ein Level UP pro Zwischenphase.  
**Reanimieren:** LV3 Einheiten reanimieren kostet 3 SP.

**UFO Start:** Ein Alien/Reaper im UFO muss zwei Aktionen um den Start einzuleiten. Ein Kommandant benötigt nur eine Aktion. Das UFO startet dann am Ende der nächsten Runde.

**Teleport:** Zuerst Ziel festlegen. Entfernung zählen, +2 pro weiterer Person. Wert mit einem W6 er- oder überwürfeln.

**NPC Zielpriorität:** Immer die nächste Einheit, bei Patt Spielerwahl. Ob eine Einheit im Koma als Ziel gilt wird vom Spieler bestimmt.

### Handlungsabfolge:

- 1) **Bei min. 2 Schadenspunkten:** -> Selber heilen.
- 2) **Kamerad mit min. 2 Schaden in Sicht:**  
-> zu Kamerad bewegen und heilen.
- 3) **Zwei Aktionen und Lange Aktion als Angriff verfügbar sowie Ziel in Reichweite:** -> Lange Angriffsaktion ausführen
- 4) **Wenn Ziel in Angriffsreichweite:** -> Angriff ausführen.
- 5) **Wenn noch Aktion übrig:** -> In Richtung Ziel bewegen.

**Bewegen:** Verdeckte NPCs bewegen sich pro Aktion vier Felder weit. Aufdecken beendet nicht ihren Zug. Sie gehen den kürzesten Weg und ziehen Deckung vor. Annäherung maximal bis in Waffenreichweite x2 in Feldern. Auf 1 Feld bei Nahkämpfen.

**Reaper Teleport:** Reaper teleportieren sich immer alleine ohne Probe. Teleportreichweite drei Felder für 1er Skill, sechs Felder für 2er Skill.

**Waffenwahl:** Stehen einem NPC mehrere Angriffe zur Verfügung wird die erste in Leserichtung der Karte gewählt (Pfeilrichtung und dann von oben nach unten). Vorzugsweise jedoch Flächenwaffen auf beliebige Ziele.

**Undercover:** Verdeckte Blips werden so behandelt als hätten sie eine Angriffs Reichweite von zwei Feldern.

**Leader:** Sobald ein Leader aktiv ist, dürfen alle Aliens jeden gescheiterten Trefferwurf einmal wiederholen. Ab zwei Leader Sternen dürfen die Invasoren zudem alle Schadenswürfe die auf null resultieren einmalig wiederholen.

**PSI** wird wenn verfügbar mit Priorität eingesetzt. Hat das Ziel eine andere menschliche Einheit in Sichtweite dann wird immer „Kontrolle“ eingesetzt um dieses zweite Ziel anzugreifen. Ansonsten "Panik" einsetzen.

**Unbewaffnete Einheiten:** Heilen auch Einheiten mit einem nur einem Schadenspunkt. Bewegen sich ansonsten zu befreundeten Einheiten.

### NPC Modi:

**Frozen:** Bis zu deren Sichtung passiv. Andere FROZEN NPCs in Sichtweite aufdecken sobald aktiviert. Auf Beschuss durch die Einheit die sie aufgedeckt hat für eine Runde immer Deckungsbonus anwenden.

**Cold:** Würfelt bei Aktivierung 1W6. Bei einer "6" in Normal Modus wechseln, ansonsten nach wie vor Frozen.

**Walking:** W6 Werfen: 1=Oben, 2=Rechts usw. 5-6= keine Bewegung. Laufweite = W6/2 aufgerundet.

**Escape:** Bewegen sich immer mit beiden Aktionen zum Fluchtpunkt.

**Elite:** Greifen nur Militärstreitkräfte an solange vorhanden.

**Killer:** Greifen nur Zivilisten an solange vorhanden.

**Berserker:** Zuerst Gratisbewegung. Setzen kein Heilen ein.

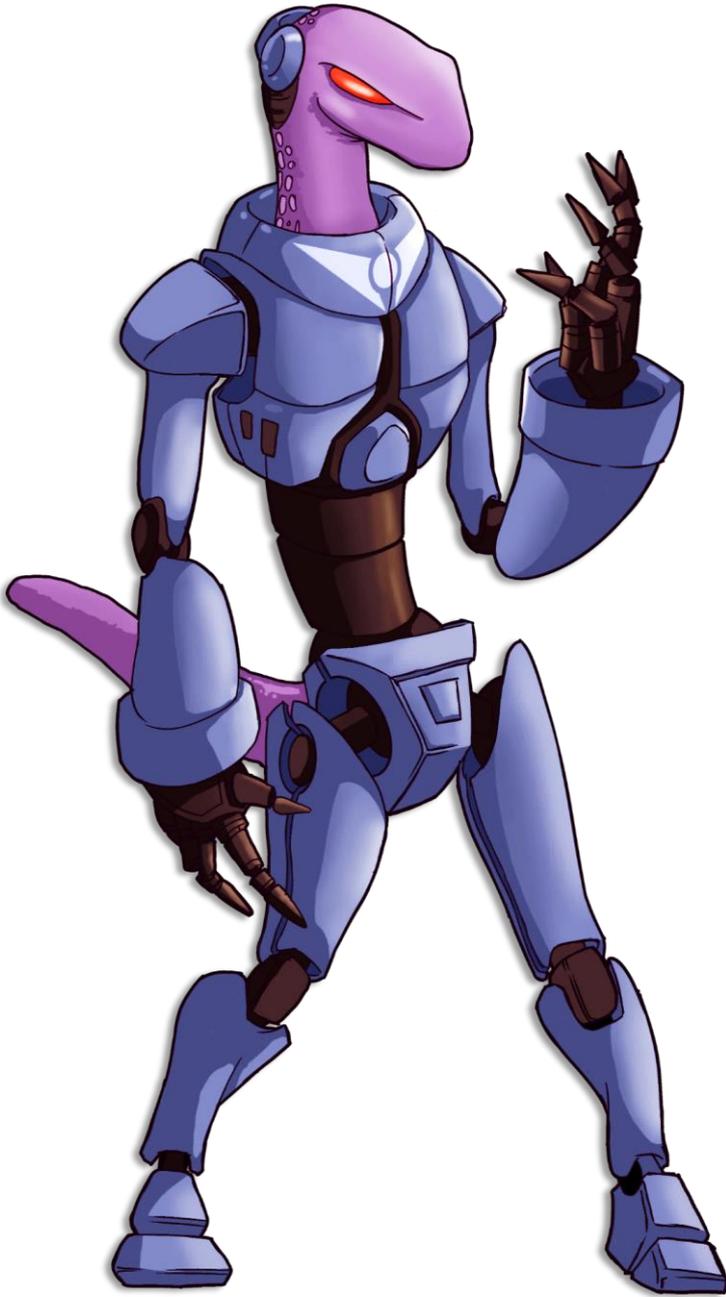
**Follower:** Wenn Sicht zur Leiteinheit verloren geht bewegen sie sich zu dieser. Dies auch mit zwei Bewegungsaktionen wenn eine nicht genügt, um den Sichtkontakt wieder herzustellen. Ist der Weg versperrt ignorieren sie das Folgen. Mit den restlichen Aktionen handeln sie wie im normal Modus und dabei bewegen sich auch in Richtung ihres Ziels wenn nötig.

**CHIBI.COM**

**MISSIONEN**  
**VERTRAULICH!**

CHIBI COM





## **MISSIONS INDEX**

### VS MISSIONEN

1. PROVINCE - S. 1
2. DROP ZONE - S. 2
3. CITY MASSACRE - S. 4
4. COMPLEX - S. 6
5. CHIBI COM BASE - S. 8
6. ALIEN BASE - S. 10

### COOP VS NPC

1. PROVINCE - S. 12
2. DROP ZONE - S. 14
3. CITY MASSACRE - S. 16
4. COMPLEX - S. 18
5. CHIBI COM BASE - S. 20
6. ALIEN BASE - S. 22

### HIGHSCORE NIGHTMARE

- HIGH SPOT - S. 24
- SUPER HERO - S. 25
- EVIL DREAMS - S. 26
- BLOOD POOL - S. 27

Bitte schicke uns Dein Feedback zu Missionen oder Ideen für neue an:

**[FEEDBACK@CHIBICOM.COM](mailto:FEEDBACK@CHIBICOM.COM)**

Wir unterstützen unsere Spieler und Testgruppen im Kampf gegen die Alieninvasion ^-

CHIBI COMMANDER  
ALL COPYRIGHTS BY MARKUS GEIGER  
MISSIONSHEFT VERSION M002  
[WWW.CHIBICOM.COM](http://WWW.CHIBICOM.COM)

DIESES SPIEL IST NICHT FÜR PERSONEN UNTER 13 JAHREN GEEIGNET.

## MISSION 1: PROVINCE

## VS MISSION

Zum Glück sind die Aliens inmitten dieser Provinz gelandet. Hier gibt es nebst einer wenig befahrenen Straße, Bäumen und Sträuchern nur ein paar Häuser mit mehr Tieren als Einwohnern. Es ist später Abend kurz vor der Dämmerung und die Einsatzkräfte sind gerade eingeflogen worden. Jetzt liegt es an Dir CHIBI COMMANDER die Invasoren zu sichten und zu bekämpfen. Was sie auch für Pläne haben mögen, hindere sie daran ihre Ziele zu erreichen und schütze die unschuldigen Menschen die hier Leben um jeden Preis.

### AUFBAU

CHIBI COM & Freibeuter sowie Aliens und Reaper agieren beim Aufbauen als ein Team.

Ufo wird mit 1 Feld Abstand im linken hinteren Eck der Spielkarte aufgestellt. Ein Erdstreitkraft Spawnpunkt Marker (Grün) wird im Eck diagonal gegenüber platziert. Der Spawnpunkt der Mercs (Blau) liegt im Eck Rechts Oben.

Die Erdstreitkräfte platzieren eine Straße durchgängig über die Karte Quer oder Längs.

Jeweils abwechseln ein Haus aufstellen. Zwei insgesamt.

Geländestücke zwischen allen Spielern aufteilen und simultan platzieren.

Zuletzt in jeden quadranten 2 Tiere sowie einen Zivilisten aufstellen. Quadranten dazu unter den Spielern aufteilen.

### SONDERREGELN

Spielt ein Spieler Aliens wie auch Reaper, also die gesamte Invasorenfraktion alleine spielt er nur eine Alienmission und zieht keine separate Mission für die Reaper. Gleiches gilt dann für seinen Gegenspieler der die gesamten Erdstreitkräfte spielt.

### AUFSTELLUNG INVASOREN

5 Aliens sowie optional 3 Reaper werden im Ufo aufgestellt. Das Ufo Dient dir auch als Fluchtzone, siehe UFOSTART im Regelwerk.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

6 CHIBI COM sowie optional 3 Merc Einheiten können am jeweils am Spawnpunkt eingesetzt werden.

### EINZEL MISSIONS BONUS

3 Siegpunkte für die Aliens und CHIBI COM, 2 für die Reaper und Mercs.

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind kann der verbliebene Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären.

### ALIEN MISSIONSZIELE

**1)** *Es ist wichtig die Biologie dieser Säugetiere zu verstehen um die Invasion effektiv vorran zu treiben.* Entführe Tiere in Dein UFO und erhalte je 1 Siegpunkt. Erdstreitkräfte und Zivilisten geben dir jeweils auch 1SP. 4 SP sind das Limit.

**2)** *Menschliche Versuchstiere sind genau das was wir jetzt brauchen.* Entführe Zivilisten oder Erdstreitkräfte und bringe sie in Dein Ufo. Dafür gibt es je 2 Siegpunkte. 4 SP sind das Limit.

**3)** *Wie brennen und schneiden unsere Waffen am besten durch Säugetiere? Es ist an der Zeit das genau zu untersuchen!* Töte jeweils zwei Tiere, zwei Zivilisten oder eine Erdstreitkraft Einheit um je 1 Siegpunkt zu erhalten. 4 SP sind das Limit.

**4)** *Es ist an der Zeit eine neue Waffe auf dem Schlachtfeld zu erproben.* Stelle anstelle zwei Deiner Einheiten ein geliehenes UFO auf (Die Einheit "UFO" nicht das große Landungsschiff). Dieses bleibt Deinem Team nach der Mission jedoch nicht erhalten! Für jede Erdstreitkraft die dieses UFO ausschaltet gibt es 1SP. Wird das UFO jedoch vernichtet und nicht evakuiert verlierst du 1 SP. 4 SP sind das Limit.

**5)** *Ihr habt eine halbwegs sanfte Bruchlandung hingelegt nachdem der Reaktor ausgefallen war. Lenkt die Menschen ab damit sie euer UFO unter keinen Umständen betreten.*

Zähle Deine Runden mit einem Würfelcounter beginnend mit "1" in Deiner ersten Runde.

Ab Runde "6" ist Dein UFO wieder startklar. Siehe Regel UFOSTART.

Du erhältst 4 Siegpunkte für die erfolgreiche Flucht abzüglich zwei wenn Menschen Dein Ufo betreten haben oder hatten. Du erhältst einen SP zum Trost wenn die Flucht scheitert.

**6)** *Erkunde diese seltsame von affenartigen Wesen dominierte Welt die um nur eine Sonne kreist.* Jede Einheit die du über den Fluchtpunkt der CHIBI COM evakuieren kannst gibt Dir jeweils 1 Siegpunkt und bleibt Dir dennoch für die nächste Mission erhalten. 4 SP sind das Limit.

### CHIBI COM MISSIONSZIELE

**1)** *Die Alien Technologie verstehen zu lernen hat absolute Priorität. Betrete das Ufo mit so vielen Soldaten wie möglich.* Jede Einheit die das Ufo betritt gibt dir 1 SP. Maximal einmal pro Einheit. 4SP sind das Limit.

**2)** *Die Bevölkerung ist extrem verunsichert. Es ist an der Zeit klare Verhältnisse zu schaffen. Töte so viele Aliens wie möglich.* Jeder Abschuss bringt Dir 1 SP. 4 SP sind das Limit.

**3)** *Wir können die Alientechnologie einfach nicht begreifen, aber wenn wir eines Lebendig fangen könnte uns das zu einem Durchbruch verhelfen.* Jeder Alien/Reaper den Du gefangen nimmst und zu Deinem Fluchtpunkt bringst gibt Dir 2 SP. 4SP sind das Limit.

**4)** *Die Bevölkerung zweifelt sehr an unseren Fähigkeiten. Wir müssen uns beweisen und so viele Zivilisten wie möglich retten.* Jeder Zivilist den Du zu Deinem Fluchtpunkt schaffst bringt uns 1 Siegpunkt 4 SP sind das Limit.

**5)** *Es muss unbedingt vermieden werden das eine Weltweite Panik ausbricht wenn bekannt wird das unser Planet von Aliens angegriffen wird.* Vernichte alle Zeugen, also alle Zivilisten. Pro Abschuss 1 Siegpunkt und Lebe mit der Schuld. 4 SP sind das Limit.

**6)** *Wir müssen unbedingt verhindern das das UFO entkommt und die Aliens Fortschritte machen.* Betrete es mit zwei Soldaten. Beide müssen dann jeweils eine Aktion ausführen um Sprengladungen zu plazieren. Das Ufo explodiert dann mit allem darin nachdem der Alien Spieler und dann noch einmal ihr selbst am Zug gewesen seid. 4 SP bei erfolg. Ansonsten 1 SP zum Trost.

## REAPER MISSIONSZIELE

**1)** *Diese Welt ist ganz anders wie die unsere. Wir müssen sicher stellen das unsere Technologie auch hier voll einsatzfähig ist.* Teleportiere Dich erfolgreich mit einem Zivilisten, CHIBI COM oder Freibeuter. Erhalte dafür 1 SP.

Jede Einheit erhält diesen Bonus jedoch maximal einmal innerhalb dieser Mission. 2 SP sind das Limit.

**2)** *Wir sollten sie an einem ruhigen ort sizieren.* Mache eine Tier oder Zivilist KO, ziehe diese Einheit dann zu einem beliebigen Spielfeldrand, oder ins UFO. Töte die Kreatur dort und erhalte 2SP. Maximal einmal ausführbar.

**3)** *Verhindere das diese Menschen unser UFO betreten.* 2 SP wenn Dir das gelingt. Betritt ein Mensch das Ufo nur 1 SP. Betreten mehrere das UFO erhältst Du keine SP. Schaltest Du diese Menschen jedoch aus ehe sie das UFO verlassen gibt es keinen Abzug.

**4)** *Jetzt wäre die passende Gelegenheit das Land der Menschen genauer zu erkunden.* Stehle das Einsatzflugzeug der CHIBI COM in den Du mit einem Reaper deren Evakuierungspunkt betrittst und das Spiel dort verläßt. Erhalte 1 SP pro Einheit mit der Dir das gelingt. 2SP sind das Limit.

**5)** *Diese von visuellen Sendungen vorgeschädigten Humanoiden sollten wir spielend unter Kontrolle bekommen.* Schaffe es Einheiten der CHIBI COM oder Mercs mit PSI zu beeinflussen. Jede deiner Einheiten die das in dieser Mission schafft bringt Dir 1 SP. Du erhältst einen Tentacle für diesen Zweck extra der eine Deiner drei Einheiten ersetzt.

Der Tentacle bleibt Dir wenn er überlebt auch erhalten. 2SP sind das Limit.

**6)** *Wie ein Schatten sind wir überall und beobachten alles aus sicherer Entfernung.* Bleibe unentdeckt: Erhalte 3 SP. Ziehe einen ab wenn ein Blib von Dir aufgedeckt wird. Eliminierst Du jedoch binnen Deiner folgenden Runde die Einheit die Dich aufgedeckt hat bekommst Du den Siegpunkt zurück.

## MERC MISSIONSZIELE

**1)** *Unsere Widerstandsbewegung könnte sehr von Insiderinformationen der Extrateristischen Eindringlinge Profitieren!* Nocke ein Alien oder Reaper aus und erhalte 1 SP. Bringe es zu Deiner Eingangszone und erhalte erneut 1 SP. Mehrfaches ausnocken der gleichen Einheit bringt keine weiteren Punkte. Du darfst auch max. nur eine Einheit entführen.

**2)** *Technologie zu erobern ist unser primäres Ziel.* Jede Einheit die es schafft das UFO zu betreten bringt dir einmalig 1 SP.

**3)** *Wenn wir die Ausrüstung der anderen genau untersuchen könnten wir vielleicht etwas davon nachbauen.* Betrete ein Nachbarfeld eines im Koma liegenden Aliens oder Reapers und gebe eine Aktion aus. Dafür gibt es 1 SP. Jede Deiner Einheiten kann dies maximal einmal während dieser Mission tun. Außerdem kann eine Invasor nicht mehrfach ausgebeutet werden.

**4)** *Rette so viele Tiere wie möglich, diese seltenen Exemplare sind vom Aussterben bedroht, behaupten zumindest die ansässigen Farmer.* Erhalte 1 SP pro 2 geretteter Tiere.

**5)** *Diese Mission muss absolut glatt laufen!* Töte ein Alien 1SP und evakuire den der es vollbracht hat im Anschluss um einen weiteren SP zu erhalten.

**6)** *Die Ziele der CHIBI COM sind dieses mal auch die Deinen.* Du führst die gleiche Mission wie die CHIBI COM aus. Und erhältst am Ende halb so viele Gesamtsiegpunkte (aufgerundet).

## MISSION 2: DROPZONE

## VS MISSION

*Commander heute Nacht ist es uns gelungen ein UFO abzuschließen! Leider zerbrach es in mehrere Teile und hat ein seltsames strahlendes Mineral in der Absturzzone verteilt. Die sonst tief schwarze Nacht ist nun von grünem Licht durchdrungen der sich im aufkommenden Nebel bricht. Es ist davon auszugehen das es sich um Helium 13 handelt weshalb wir unbedingt Proben davon bergen müssen, auch wenn mit erheblichen Widerstand zu rechnen ist. Diese Energiequelle ist vielleicht ein wichtiger Schlüssel im Kampf gegen die Invasoren.*

### AUFBAU

Platziere 7 Krater insgesamt, 3 davon in der Vertikalen Mittelachse des Spielfeldes. In den Kratern an der Mittelachse jeweils 2 Kristalle und jeweils in einem der beiden Links liegenden und einem der beiden rechts liegenden Kratern einen Kristall platzieren. Ansonsten lichte Vegetation verteilen aber keine großen Bäume, große Palmen, Tiere, Menschen, Häuser oder Straßen.

### SONDERREGELN

**Nebel:** Es herrscht Nebel der die Sichtweite auf 4 Felder reduziert.

**Strahlenschaden:** Jede Einheit die am Ende der Runde zwei Felder oder näher an einem Kristall steht erleiden 1 Punkt Strahlenschaden. Panzerung wird dabei ignoriert. Eine bewußtlose Einheit stirbt bei einem weiteren Punkt Strahlenschaden.

Auch Blips können Strahlenschaden erleiden, dieser beseitigt Geister oder deckt reale Einheiten auf und fügt ihnen wie üblich Schaden zu.

**Teamwork:** CHIBICOM und Mercs sowie Aliens und Reaper Arbeiten was die Mission und Siegpunkte angeht wie ein Team zusammen.

**Verstorbene:** Durch Verstrahlung verstorbene Einheiten werden zur Seite gelegt und dort aufbewahrt. Siehe Zombie Event.

### MISSIONSZIEL FÜR ALLE

Die Fluchtzone ist der schmale von Dir aus gesehen rechts gelegene Spielfeldrand. Berge über diesen Bereich möglichst viele Kristalle. Ein Kristall kann pro Partei und Runde maximal 4 Felder weit gezogen werden.

**1 SP:** Wenn Du mindestens 2 Kristalle geborgen hast.

**1 SP:** Wenn Du mindestens 4 Kristalle geborgen hast.

**1 SP:** Wenn Du mindestens 5 Kristalle geborgen hast.

**1 SP:** Es gelang Dir eine im Koma liegende Einheit zu heilen sowie eine gegnerische Einheit vollständig zu eliminieren.

### UNVORHERGESEHENES EREIGNIS

Am Ende von Runde 3 tritt ein besonderes Ereignis auf, und wird dann und immer am Ende jeder folgenden Runde aktiviert. Dieses Event stellt die Missionsvariante dar.

### AUFSTELLUNG ALIENS

Jede Runde 2 Aliens, insgesamt 3 Runden lang.

Die Landung erfolgt via Teleportation auf ein beliebiges freies Feld. Jedoch nicht näher als 5 Felder zu gegnerischen Einheiten.

### AUFSTELLUNG REAPER

3 Reaper gleich in der ersten Runde.

Die Landung erfolgt via Teleportation auf ein beliebiges freies Feld. Jedoch nicht näher als 5 Felder zu gegnerischen Einheiten.

### AUFSTELLUNG CHIBI COM

Jede Runde landen je 2 CHIBI COM Einheiten, insgesamt 3 Runden lang.

Zusätzlich darf in Runde 1 ein extra CHIBI COM Soldat abgeworfen werden.

Die Landung erfolgt via Fallschirmasprung auf ein beliebiges freies Feld. Jedoch nicht näher als 5 Felder zu gegnerischen Einheiten.

### AUFSTELLUNG MERCS

3 Freibeuter gleich in der ersten Runde.

Die Landung erfolgt via Fallschirmasprung auf ein beliebiges freies Feld. Jedoch nicht näher als 5 Felder zu gegnerischen Einheiten.

### EINZEL MISSIONS BONUS

3 Siegpunkte für die Aliens und Menschen, 2 für die Reaper und Freibeuter.

### KÄUFLICHE OPTIONEN FÜR ALLE PARTEIEN

**ISP: Sichtgeräte:** Erhöhen die Sicht trotz Nebel auf 6 Felder.

**ISP: Strahlenmedizin:** Strahlung tötet Einheiten die sich im Koma befinden nicht mehr.

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind kann der verbliebene Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären.

## VARIANTE 1: MONSTER FROM OUTER SPACE

*Ein Gigantisches Monster aus dem Weltraum wurde durch die Helium 13 Strahlung angelockt.*

Größe 2x2 Felder und unzerstörbar. Der Spieler der die Missionswahl besitzt wählt seinen Startplatz und platziert dort einen Krater.

Es bewegt sich dann 5 Felder zur nächst gelegenen Einheit (Sicht und Nebel spielt keine Rolle). Bei Patt wird ausgewürfelt welche Einheit zum Ziel wird.

Befindet sich das Ziel nach der Bewegung auf einem Nachbarfeld wird der Angriff ausgewürfelt:

**1-2:** Es beißt sein Ziel und fügt 2 Würfel Schaden zu. Dieser Angriff ignoriert Rüstung.

**4-5:** Es greift mit seinem Feuerodem an. Sein Ziel und alle Einheiten auf dessen Nachbarfelder erleiden zwei Attacken mit je einem Schadenswürfel, wobei die Rüstung normal angewandt wird, Deckung jedoch nicht.

**6:** Es brüllt so laut das der Boden wackelt. Sein Ziel wird dadurch ein Feld von ihm weg geschupst.

Hat das Monster jedoch nach seiner Bewegung kein Ziel direkt vor sich bewegt es sich weitere 5 Felder greift dann aber nicht mehr an.

## VARIANTE 3: MELTDOWN

*Die Kristalle erhitzen sich immer weiter und nähern sich der Kernschmelze. Es kommt bereits zu heftigen Energie Entladungen.*

Wird ein Kristall bewegt muss im Anschluss ein Schadenswürfel für die Einheit die ihn gezogen hat geworfen werden. Dieser Schaden schlägt ohne Rüstungsabzug auf die Lebensenergie durch.

Außerdem läuft ab jetzt ein Counter für jede Vergangene Runde. Nach drei Runden schmelzen die Kristalle und vernichten alles was Lebt auf der Spielkarte.

## VARIANTE 2: NIGHT OF THE UNDEAD

*Die verstrahlten Toten erheben sich und trachten nach lebendem Fleisch.*

Alle durch Strahlen getötete Einheiten werden vom Spieler der die Missionswahl besitzt beliebig auf der Karte aufgestellt.

Diese Einheiten werden um 45° gedreht auf die Felder gestellt und nicht verblüht auch wenn es sich um Alien oder Reaper handelt.

Die Einheiten haben ihre gewohnte volle Lebensenergie und Rüstungswert und sind immun gegen Strahlenschaden.

Sind sie am Zug greifen sie immer die nächst gelegene Einheit mit je einem Würfel Schaden an. Im Patt fall wird das Ziel ausgewürfelt.

Sie laufen entweder 4 Felder und greifen dann an, oder wenn sie so kein Ziel erreichen, laufen sie 6 Felder und bleiben dann ohne anzugreifen stehen.

Sie Riechen dabei Ihr Ziel, Nebel behindert sie deshalb nicht.

Außerdem regenerieren sie Ihre Lebensenergie Vollständig immer wenn sie aktiviert werden selbst wenn sie KO sind.

Werden sie ganz getötet werden sie aus dem Spiel entfernt. Jede Partei die mindestens einen Zombie tötet erhält einen zusätzlichen SP.

## VARIANTE 4: BACKUP

*Unerwartet treffen neue Fallschirmspringer und Aliens ein.*

Plazierte in der Reihenfolge der Spieler folgende Einheiten beliebig auf der Karte:

CHIBI COM und Aliens: Jeweils 3 LV1

Freibeuter und Reaper: Jeweils 1 LV1

Zudem erhält der Spieler der die Missionswahl hatte eine Einheit Gratis, ob für die Haupt- oder Nebenfraktion ist ihm überlassen.

## MISSION 3: CITY MASACRE

## VS MISSION

*Eine Kleinstadt wurde in den frühen Morgen Stunden überraschend von mehreren Invasoren angegriffen. Verhindere das größte Massaker seit Beginn der Alieninvasion. Der Krieg wird nun offen ausgetragen, nur leider inmitten unschuldiger Zivilisten.*

### AUFBAU

CHIBI COM und Freibeuter sowie Aliens und Reaper agieren beim Aufbauen jeweils als ein Team. Sie teilen sich zudem das gleiche und öffentlich bekannte Missionsziel.

**Durch Invasoren:** Ein StraBen durch die Spielkarte bauen.

**Objekte zum aufstellen unter den Spielern aufteilen:**

Alle Häuser Zentrumsnah plazieren. Die Vegetation dannach verteilen.

Stellt 8 Zivilisten möglichst gut verteilt im Zentrum auf, abwechselnd jeder Spieler einen. Mindestens 4 Felder Abstand zum Rand.

Zuletzt verteilt der CHIBI COM Spieler 3 Spawnpunkte an beliebigen Stellen am Spielfeldrand.

Türen an Gebäuden können mit 1BP geöffnet werden. Schließen sich am Rundenende dann von selber.

### SONDERREGELN

**Geänderte Zugreihenfolge:** Die CHIBI COM startet diese Mission, dannach Aliens dann Mercs, dann Reaper.

### MISSIONSZIELE ERDSTREITKRÄFTE

*Schalte die Bedrohung aus ehe viele Zivilisten sterben.*

**ISP:** Rette mindestens 2 Zivilisten.

**ISP:** Rette mindestens 4 Zivilisten.

**ISP:** Rette mindestens 6 Zivilisten.

**ISP:** Töte mindestens 2 Invasoren.

**ISP:** Fange einen Invasor lebend und evakuire ihn.

### MISSIONSZIELE INVASOREN

*Sorge für möglichst Großen Schaden in der Zivilbevölkerung und Flüchte dann um nicht all zu viele Einheiten zu verlieren.*

**ISP:** Eliminiere mindestens 1 Zivilisten.

**ISP:** Eliminiere mindestens 3 Zivilisten.

**ISP:** Eliminiere mindestens 5 Zivilisten.

**ISP:** Eliminiere mindestens 1 Einheit der Erdstreitkräfte.

**ISP:** Eliminiere mindestens 2 Einheit der Erdstreitkräfte.

### AUFSTELLUNG INVASOREN

Alle Einheiten beliebig verteilt auf der Karte jedoch mindestens 4 Felder von Zivilisten entfernt.

4 Aliens, oder 1 Alien plus 2 "geliehene" Larvas (Diese verschwinden nach der Mission wieder aus der Reserve). Und in jedem Fall so viele Geister verwenden das 8 Blips auf der Spielkarte aufgestellt werden können.

Im 4 Spieler Modus: +2 Reaper.

Es gibt keine Möglichkeit zur Flucht für die Aliens es sei denn sie elimineiren die gesamten Erdstreitkräfte.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

7 Einheiten CHIBI COM insgesamt, an den vorher platzierten Spawnpunkten. In der ersten Runde spawnen 4 Einheiten in der zweiten 3.

Im 4 Spieler Modus: +3 Freibeuter, davon zwei in der ersten und einer in der zweiten Runde an den gleichen Spawnpunkten.

### EINZEL MISSIONS BONUS

3 Siegpunkte für die Aliens und Menschen, 2 für die Reaper und Freibeuter.

### KÄUFLICHE OPTIONEN

**2SP: Erdstreitkräfte: Schutzwesten:** Alle Zivilisten erhalten Kugelsichere Westen, Rüstungswert 1.

**ISP: Erdstreitkräfte: Fallschirm Sprung:** Ein zusätzlicher Spwanpunkt an beliebiger Stelle im Freien, der jedoch nach einmaliger Benutzung verschwindet.

**ISP: Invasoren: Angeschlichen:** Du darfst deine Einheiten bis auf 2 Felder bei der Aufstellung an Zivilisten stellen.

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind kann der verbliebene Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären.

### VARIANTE 1: GOD SPEED

*Wir waren gerade in der Nähe und konnten sofort den Rettungseinsatz starten.*

**Wie die Grundvariante jedoch mit folgender Änderung:**

Die Invasoren müssen bei der Aufstellung mindestens 6 Felder Abstand zu Zivilisten einhalten.



### VARIANTE 2: ULTRA PSI

*"Ihr alle! Gott verdamme Verräter! Verdamme, verdamme"  
"Hey Charly was willst Du mit der Waffe? Lass den Scheiß!"*

**Wie die Grundvariante jedoch mit folgenden Änderungen:**

Stelle lediglich ein "geliebtes" PSI Alien und ein nicht PSI begabtes Alien auf, dazu 6 Geister Blips. Reaper wie gehabt.

**Kontrolle:** Du darfst solange Dein PSI Alien am leben ist (Es muss nicht aufgedeckt oder aktiviert sein) am Anfang jeder Deiner Runden versuchen eine Einheit der Erdstreitkräfte zu kontrollieren. Eine Sichtlinie ist nicht notwendig. Werfe einen Würfel. Dies gelingt Dir bei 4 und mehr. Ab 3 wenn das Ziel verletzt ist, ab 5 wenn es Beistand einer befreundeten Einheit auf einem Nachbarfeld hat. Gelingt die Kontrolle darfst Du diese Einheit mit zwei Aktionen aktivieren als wäre es Deine eigene.

Nach Deiner Runde, bei ihrer nächsten Aktivierung kann sie wie üblich eingesetzt werden.

## MISSION 4: COMPLEX

## VS MISSION

*Einst ein Warzeichen der Stadt liegt der Complex nun im Schatten mächtiger Hochhäuser des Finanzfirtels. Aber die Ruhe täuscht, hier finden all die Dinge statt die besser im Schatten bleiben, Kleinkriminalität, Schiebereien und manchmal wird alles geräumt um unter der Hand geheimte Treffen von Regierung und Militär zu arrangieren. Doch heute ist hier etwas aus den tiefen Schatten des Weltalls aufgetaucht...*

### AUFBAU

CHIBI COM und Freibeuter sowie Aliens und Reaper agieren beim Aufbauen als ein Team. Sie teilen sich zudem das gleiche Missionsziel, welches öffentlich bekannt ist.

Die Große Gebäudekaret wird in der Spielfeld Mitte auf der grünen Graslandschaft plaziert.

Auf der Wiese am Rand werden nach eigenem ermessen Straßen und Vegetation aufgestellt.

Spawnpunkt und weitere Aufbau wie Einsatzkräfte variieren je nach Missionsziel.

Türen im Gebäude können mit 1BP geöffnet werden. und schließen sich am Rundenende jeder Partei dann wieder von selber.

### VARIANTE 1: PSI ALIEN

*Ein PSI hat ein Regierungsgebäude erobert und kontrolliert die dort anwesenden Zivilisten.*

*Vorsicht! Die Zivilisten verfügen über abnormale Kräfte und verhalten sich in keiner Weiße mehr wie normale Menschen!*

### MISSIONSZIELE INVASOREN

*Eliminiere die Erdstreitkräfte.*

**ISP:** Eliminiere mindestens eine Einheit.

**ISP:** Eliminiere 2-3 Einheiten.

**ISP:** Eliminiere 4 oder mehr Einheiten.

**ISP:** Verliere nicht mehr als zwei Einheiten.

### MISSIONSZIELE ERDSTREITKRÄFTE

Für Dich gelten die gleichen Ziele wie auch für die Invasoren.

### EINZEL MISSIONS BONUS

4 Siegpunkte für die Aliens und Menschen, 3für die Reaper und Freibeuter.

### AUFSTELLUNG INVASOREN

Stelle einen "geliehenes" PSI, sowie 3 Einheiten aus deiner Reserve irgendwo im Gebäude auf. Dazu optional 3 Reaper.

Stelle 5 von Dir kontrollierte Zivilisten auf dem Spielfeld auf. Sie haben 4 BP und einen Nahkampfangriff mit einem Schadenswürfel.

Verwende für die Menschen auch Tarnblips (Nutze dazu Einheitstypen als Dummy die du gerade nicht verwendest).

Die Menschen erhalten keine Geister Blips..

Die Aufstellung erfolgt nur innterhalb des Gebäudes.

Fluchtzone sind die beiden schmalen Spielfeldränder links und rechts.



### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

6 Einheiten Chibi-Com, optional 3 Einheiten Freibeuter.

Betrete/Verlasse das Szenario an den beiden schmalen Seiten der Karte.

### KÄUFLICHE OPTIONEN

**ISP CHIBI COM/Mercs: PSI Training:** Alle Leader Einheiten sind gegen PSI Angriffe imun.

**ISP Aliens/Reaper: Tausend Augen:** PSI Angriffe können auch im Sichtbereich der nicht PSI begabten Einheiten ausgeführt werden.

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind kann der verbliebene Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären.

## VARIANTE 2: ENTRANCHED

*Eine Alien Kommandoeinheit wurde dabei entdeckt wie sie einen Militärkomplex unterwandern wollte. Finde und eliminiere sie!*

### MISSIONSZIELE INVASOREN

**ISP:** Verlasse das Gebäude mit einem Alien (Kein Reaper), um ein Signal abzusetzen

**ISP:** Verlasse mit mindestens einer nicht Leader Einheit die Spielkarte an eine der schmalen Seiten.

**2SP:** Verlasse mit dem Leader die Spielkarte an einer der schmalen Seiten.

### MISSIONSZIELE ERDSTREITKRÄFTE

**2SP:** Verliere nicht mehr als zwei Einheiten.

**2SP:** Schalte das Kommandoalien aus.

### EINZEL MISSIONS BONUS

4 Siegpunkte für die Aliens und Menschen, 3 für die Reaper und Freibeuter.

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind kann der verbliebene Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären.

## VARIANTE 2: SECRET SERVICE

*Die Aliens haben einen Anschlag auf den Präsidenten gestartet. Schützen sie ihn um jeden Preis, Unterstützung ist bereits im Anmarsch.*

### MISSIONSZIELE INVASOREN

**ISP:** Füge Dem Präsidenten einen Schadenspunkt zu.

**ISP:** Sorge dafür das der Präsident ins Koma fällt.

**2SP:** Liquidiere den Präsidenten.

### MISSIONSZIELE ERDSTREITKRÄFTE

**ISP:** Eliminiere mindestens 1 Invasor.

**ISP:** Eliminiere mindestens 3 Invasoren.

**2SP:** Verhindere das der Präsident stirbt.

### EINZEL MISSIONS BONUS

4 Siegpunkte für die Aliens und Menschen, 3 für die Reaper und Freibeuter.

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind kann der verbliebene Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären.

## AUFSTELLUNG INVASOREN

8 Aliens und optional 3 Reaper, Spawnzone an beiden schmalen Spielfeldrändern. In dieser Mission werden alle Aliens offen aufgestellt ohne Blips zu verwenden.

## AUFSTELLUNG INVASOREN

Stelle einen Leader der Missionsrelevant ist, sowie 4 weitere Aliens und optional 3 Reaper auf. Die Einheiten dürfen überall auf der Karte verteilt werden, bis auf den Leader dieser muss in einem der 4 Eckfelder innerhalb des Gebäudes platziert werden. Dummyblips werden wie gehabt eingesetzt. Dein Fluchtbereich sind die beiden schmalen Seiten der Spielkarte.

## AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

7 Einheiten CHIBI COM plus 4 Freibeuter ziehen in die Schlacht. Betrete und verlasse das Szenario an den beiden schmalen Seiten der Karte.

## KÄUFLICHE OPTIONEN

**ISP CHIBI COM/Mercs: Backup:** Du darfst einmalig während deines Zuges mit einer beliebigen Einheit zurück zum Spielfeldrand springen. Dies kostet keine Aktion. Die Einheit wird zudem vollständig geheilt. Danach erlischt diese Option.

**ISP Aliens/Reaper: Rasant:** Zu jeder Bewegung auch innerhalb Angriffsaktionen erhält dein Kommandoalien +1 BP extra.

## AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

Stelle den Präsident in einem Eckfeld des Gebäudes, sowie 5 CHIBI COM Soldaten und 2 Freibeuter beliebig im Gebäude auf. Der Präsident ist ein Zivilist, er hat jedoch einen Rüstungswert von 1 durch seine Kugelsichere Weste. Der Präsident darf jede Runde 6 BP weit laufen.

## KÄUFLICHE OPTIONEN

**ISP CHIBI COM/Mercs: Bodyguards:** Der Präsident erhält 2 weitere Zivilisten (identische Eigenschaften auch mit Schutzweste). Der Präsident ist erst verwundbar nachdem diese KO gegangen sind, oder sich weiter als 3 Felder entfernt haben.

**ISP Aliens/Reaper: Home Portal:** Du darfst sobald Du am Zug bist eine eigene Einheit aus dem Spiel teleportieren wenn du möchtest. Dies gilt auch für bewußtlose Einheiten.

## RÜCKZUG

Für alle Parteien beliebig an den Spielfeld Rändern. Sobald der Präsident eliminiert wurde erschließt sich allen Invasoren die auch optional käufliche Option "Home Portal".

## UNTERSTÜTZUNG

Ab der vierten Chibi-Com Runde kannst Du jedes mal irgendwo am schmalen Spielfeldrand zwei LV1 Einheiten spawnen und gleich verwenden.

Alternativ kannst du anstelle der Chibi-Com Soldaten auch einen geliehenen LV2 Freibeuter spawnen. (Diese Einheit ist die jedoch geliehen und geht nach der Mission verloren).

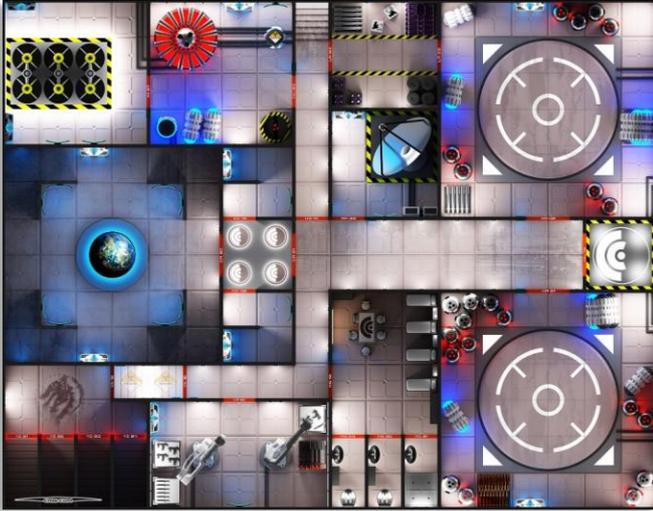
## MISSION 5: CHIBI COM BASE

## VS MISSION

*Tief unter der Erde, geschützt durch zig tausend Tonnen Stahl, Beton und natürlichen Fels und dennoch ist es den Aliens gelungen auch hier aktiv zu werden. Wir stehen mit dem Rücken zur Wand. Verlieren wir diese Basis verlieren wir die Zukunft der Erde.*

### AUFBAU

Verwende die CHIBI COM BASIS Karte ohne weitere Aufbauten.



### SONDERREGELN

Die Sichtweite ist unbegrenzt zudem sind überall Kameras installiert. Deshalb werden in dieser Runde keine BLIPS eingesetzt.

Türen im Gebäude können mit 1BP geöffnet werden. Schließen sich am Rundenende jeder Partei dann von selber.

### VARIANTE 1: OUTBREAK

*Eine Hand voll Aliens hat es geschafft sich aus der Quarantäne zu befreien. Haltet sie auf ehe sie der Basis irreparablen Schaden zufügen!*

### MISSIONSZIELE INVASOREN

**I-4SP:** Vernichte bis zu vier Einrichtungen ehe Du die Basis verlässt. Dazu musst Du jeweils zwei Aktionen im jeweiligen Raum ausführen. Als Einrichtung gelten: Raketensilo, Kommandoraum, Quartiere, Werkstatt, jeweils beide Hangars sowie der Radar Raum und der Reaktor Raum. Fluchtzone ist der große Aufzug sowie die Nottreppe oben auf der Karte.

### MISSIONSZIELE ERDSTREITKRÄFTE

Vereilete den Anschlag auf den Stützpunkt. Du erhältst 5 Siegpunkte abzüglich der Siegpunkte der Aliens.

**Fluchtzone:** Treppen oder Aufzug

### EINZEL MISSIONS BONUS

5 Siegpunkte für die Aliens und Menschen, 4 für die Reaper und Freibeuter. Einheiten dürfen hoch gelevelt werden als hätten sie beliebig viele Runden überlebt.

### AUFSTELLUNG INVASOREN

5 Aliens und optional 2 Reaper in Quarantenzellen aufgestellt. Alle Türen dieser gelten als geöffnet.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

7 CHIBI COM Einheiten platzieren. Folgende Räume müssen dabei mit mindestens einer Einheit besetzt werden: Kommandoraum, Quartiere, Radar, Hangars je einen, Reaktor. Optional wird 3 Freibeutern der Einlass über den Aufzug oder die Nottreppe gewährt sobald sie am Zug sind.

### KÄUFLICHE OPTIONEN

**ISP CHIBI COM/Mercs: Medic:** Heile jede Runde einen einzelnen Schadenspunkt einer deiner Einheiten.

**ISP Aliens/Reaper: Masterbrain:** Bei PSI Angriffen darfst du immer den "angeschlagen" Bonus auf die Probe anwenden.

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind kann der verbliebene Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären.

## VARIANTE 2: UNDER ATTACK

*Aliens sind über dem Stützpunkt gelandet und dringen in ihn ein. Es ist uns unergründlich wie sie derart schnell eindringen konnten...*

## MISSIONSZIELE INVASOREN

**3SP:** Eliminiere die gesamte Bunker Besatzung oder Schlage sie in die Flucht.

**Alternativ ISP:** Eliminiere mindestens 3 Einheiten der Erdstreitkräfte und flüchte dann mit mindestens zwei deiner Einheiten.

## MISSIONSZIELE ERDSTREITKRÄFTE

**3SP:** Elimiere oder vertreibe die Eindringenden Aliens.

**Alternativ ISP:** Flüchte mit mindestens 3 Einheiten über das Treppenhaus oder den Aufzug.

## EINZEL MISSIONS BONUS

5 Siegpunkte für die Aliens und Menschen, 4 für die Reaper und Freibeuter. Einheiten dürfen hoch gelevelt werden als hätten sie beliebig viele Runden überlebt.

## AUFSTELLUNG INVASOREN

6 Aliens und optional 2 Reaper.

Die Aliens wählen NACH Aufstellung der Erdstreitkräfte ihre Spawn- und Fluchtzonen aus: Ein Hangar, der Aufzug oder die Treppe.

## AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

6 Chibico und optional 2 Mercs. Alle Einheiten werden beliebig in der Basis verteilt jedoch nicht in den potentiellen Spawnzonen der Aliens. Jeweils mindestens 5 Felder voneinander entfernt.

## KÄUFLICHE OPTIONEN

**ISP CHIBI COM/Mercs: Medic:** Heile am Anfang jeder Runde einen einzelnen Schadenspunkt einer deiner Einheiten.

**ISP Aliens/Reaper: Masterbrain:** Bei PSI Angriffen darfst du immer den "angeschlagen" Bonus einstreichen.

## MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind kann der verbliebene Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären.

**MISSION 6: ALIEN BASE****VS MISSION**

*Zum ersten mal haben die Feinde Heimvorteil. Dieser Ort ist eine extrem Lebensfeindliche Wüste aus rotem Sand unter dem sich ein Mutterschiff der Aliens tief vergraben hat. Scheitern wir hier wird es keine zweite Change geben.*

**AUFBAU**

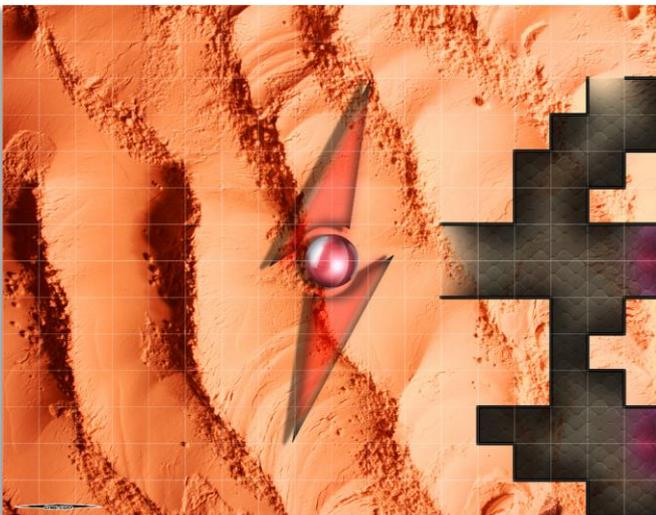
Verwende die Mars Karte ohne weitere Dekoration.

**MISSIONSZIELE ERDSTREITKRÄFTE**

Spreng den Reaktor der Alienbasis indem du sie über eine der beiden Zugänge ganz rechts am Kartenrand mit zwei Einheiten betrittst. Alles andere ist nicht mehr von Bedeutung.

**MISSIONSZIELE INVASOREN**

Eliminiere die Erdstreitkräfte um jeden Preis. Schaffen sie es mit zwei Einheiten in Deinen Stützpunkt einzudringen wird damit Dein Brückenkopf im Sonnensystem vernichtet.

**AUFSTELLUNG INVASOREN**

5 Aliens und 4 Reaper innerhalb der Alienbasis rechts auf der Karte aufstellen. Es gibt keine Möglichkeit zur Flucht.

**AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE**

5 CHIBI COM und optional 4 Mercs am linken schmalen Spielfeldrand aufstellen. Es gibt keine Möglichkeit zur Flucht.

**EINZEL MISSIONS BONUS**

Für die CHIBI COM und Aliens jeweils eine LV3 Einheit und ansonsten nur LV2 Einheiten. Für die Mercs und Reaper jeweils eine LV3 Einheit und ansonsten gleichfalls nur LV2 Einheiten.

**KÄUFLICHE OPTIONEN**

**2SP Für alle Parteien: Support:** Stelle eine zusätzliche Einheit auf.

**1SP Für alle Parteien jeweils 1 mal verfügbar: Inflamm Drugs:** Du darfst einmalig eine sich im Koma befindliche Einheit am Rundenstart auf 2 Lebensenergie heilen.

**MISSIONSENDE**

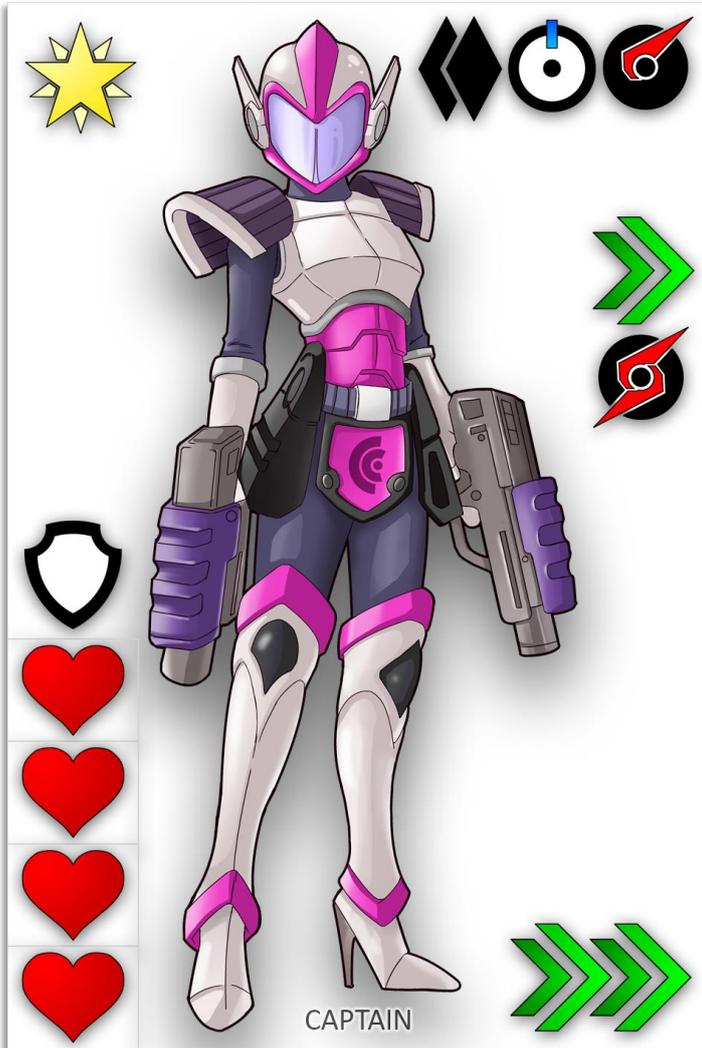
Sobald die Erdstreitkräfte oder die Invasoren ihr Missionsziel erfüllt haben.

**VARIANTE 1: WELL PLANED MISSION**

Die CHIBI COM darf zusätzlich 3 LV1 Einheiten mit in die Schlacht führen.

**VARIANTE 2: OFF THE CUFF**

Die Aliens dürfen zusätzlich 3 LV1 Einheiten mit in die Schlacht führen.



## MISSION 1: PROVINCE

## COOP VS NPC

*Zum Glück sind die Aliens inmitten dieser Provinz gelandet. Hier gibt es nebst einer wenig befahrenen Straße, Bäumen und Sträuchern nur ein paar Häuser mit mehr Tieren als Einwohnern. Es ist später Abend kurz vor der Dämmerung und die Einsatzkräfte sind gerade eingeflogen worden. Jetzt liegt es an Dir CHIBI COMMANDER die Invasoren zu sichten und zu bekämpfen. Was sie auch für Pläne haben mögen, hindere sie daran ihre Ziele zu erreichen und schütze die unschuldigen Menschen die hier Leben um jeden Preis.*

### AUFBAU

- 1) Die Menschen bauen die Spielkarte auf wie verständlicher weiß bei allen NPC Missionen.
- 2) Das Ufo wird mit 1 Feld Abstand in die linke hintere Ecke aufgestellt. Erdstreitkraft Startpunkt ist der Eckpunkt vorne rechts, Fluchtzone sind alle Spielfeldränder.
- 3) Eine Straße durchgängig über die Karten Quer oder Längs sowie zwei Gebäude aufstellen.
- 4) Das ganze soll einfach interessant aussehen ohne große Gedanken an Strategische Vorteile zu verschwenden.
- 5) Alle flachen Deckungen, hohe Steine, kleine und große Palmen und den großen Baum aufstellen.
- 6) Zuletzt im Quadranten hinten rechts und vorne links jeweils 2 Tiere sowie 2 Zivilisten aufstellen entweder direkt an der vertikalen Spielfeld Mittelachse oder ein bis drei Felder davon entfernt.

### SONDERREGELN

- 1) Die Erdstreitkräfte ziehen immer zuerst, dann die NPC Aliens.
- 2) **Am Anfang des Alien Zuges:** Wenn alle Aliens eliminiert wurden, im Koma liegen oder Status COLD haben spawn ein Serpent Man in einer mit einem W6 erwürfelten Ecke der Spielkarte im BERSERKER Modus. Der Spawn erfolgt nur solange noch Serpent Man verfügbar sind.

### VARIANTE 1: RUN FOR TECHNOLOGY

*Die Alien Technologie verstehen zu lernen hat absolute Priorität. Betrete das Ufo mit so vielen Soldaten wie möglich.*

### MISSIONSZIELE

- 1) Untersuche das UFO indem eine deiner Einheiten eine Aktion dort ausführt. Zwei verschiedene Einheiten dürfen das tun, was dir jeweils 2 Siegpunkte bringt. Das maximum sind 2SP.
- 2) Gerettete Zivilisten bringen Dir je einen Siegpunkt.
- 3) Sterben Zivilisten oder Erdstreitkräfte verlierst du je einen Siegpunkt. Negative werden auch nachträglich mit positiven verrechnet.

### AUFSTELLUNG INVASOREN

3 x Serpent man, 2 x Birdy, 2 x Grey, 2 x Scribit Blips in einen Pool mischen, dann 6 davon ziehen. 6 Geister hinzu mischen. 3 davon im Modus COLD in die Ufo Mitte stellen. Im Mode NORMAL dann je zwei links und rechts im Eck am vorderen Spielfeldrand gefolgt von einer Einheit vorne in der mitte der Spielfeld Längsseite. Die Position erinnert an ihren Status, es gibt keine Extra Marker für diesen Zweck.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

5 CHIBI COM Einheiten.

### EINZEL MISSIONS BONUS

Anstelle eines Scribits und eines Serpent man kommt ein Gorgan und ein Larva in den Pot der Alieneinheiten. Die Erdstreitkräfte dürfen zwei Einheiten auf Level 2 befördern.

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind dürfen die Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären. Vernichten die Invasoren die Erdstreitkräfte endet die Mission ebenfalls.

### VARIANTE 2: CAPTURE THEM ALIVE

*Wir können die Alientechnologie einfach nicht begreifen, aber wenn wir eines Lebendig fangen könnte uns das zu einem Durchbruch verhelfen.*

### MISSIONSZIELE

- 1) Jeder Alien den Du gefangen nimmst und zum Spielfeld Rand bringst gibt Dir 2 Siegpunkte, maximal 4 insgesamt
- 2) Gerettete Zivilisten bringen dir je einen Siegpunkt. Das maximum sind 2SP.
- 3) Sterben Zivilisten oder Erdstreitkräfte verlierst du je einen Siegpunkt. Negative werden vermerkt.



## MISSION 2: DROPZONE

## COOP VS NPC

*Commander heute Nacht ist es uns gelungen ein UFO abzuschießen! Leider zerbrach es in mehrere Teile und hat ein seltsames strahlendes Mineral in der Absturzzone verteilt. Die sonst tief schwarze Nacht ist nun von grünem Licht durchdrungen der sich im aufkommenden Nebel bricht. Es ist davon auszugehen das es sich um Helium 13 handelt weshalb wir unbedingt Proben davon bergen müssen, auch wenn mit erheblichen Widerstand zu rechnen ist. Diese Energiequelle ist vielleicht ein wichtiger Schlüssel im Kampf gegen die Invasoren.*

### AUFBAU

Aufbau: 7 Krater gesamt, 3 davon in der Vertikalen Mittelachse des Spielesfeldes. In den Kratern an der Mittelachse jeweils 2 Kristalle und jeweils in einem der beiden Links liegenden und einem der beiden rechts liegenden Kratern einen Kristall platzieren. Ansonsten lichte Vegetation verteilen aber keine großen Bäume, große Palmen, Tiere, Menschen, Häuser oder Straßen.

### SONDERREGELN

- 1) Die Erdstreitkräfte ziehen immer zuerst, dann die NPC Aliens.
- 2) Nebel begrenzt die maximale Sichtweite auf 4 Felder.
- 3) Ein Kristall kann pro Runde maximal 4 Felder weit gezogen werden.
- 4) **Strahlenschaden:** Jede Einheit die am Ende der Runde zwei Felder oder näher an einem Kristall steht erleidet 1 Punkt Strahlenschaden. Panzerung wird dabei ignoriert. Eine bewußtlose Einheit stirbt bei einem weiteren Strahlenschaden. Alien Einheiten sind Immun gegen die Strahlung.

### Sonder Event am Ende der dritten Runde:

Am Ende von Runde 3 tritt ein besonderes Ereignis auf, und wird dann und immer am Ende jeder folgenden Runde aktiviert. Dieses Event stellt die Missionsvariante dar.

### MISSIONSZIEL

Ziehe Kistalle zur Fluchtzone am linken und recht schmalen Spielfeldrand. Du erhältst 1 Siegpunkt pro geborgenem Kristall.

**Minus 1 SP:** Wenn Du eine Einheit verlierst.

Du darfst in dieser Mission abzüglich der Minuspunkte maximal 5 Siegpunkte einstreichen.

### AUFSTELLUNG INVASOREN

Mische 2 Serpent Man, 2 Grey, 2 Gorgan, 1 Larva, 2 Harakiri, 1 Galbert, 1 Agressor und, 1 Mana Blip zusammen und ziehe zufällig 8 Einheiten daraus.

Mische 8 Geister Blips dazu. Dann stelle jeweils 2 Einheiten in jeden Krater, die letzten beiden Einheiten werden auf bereits besetzte Krater aufgeteilt. Jedes so erstellte Team sieht die anderen Einheiten im selben Krater, also z.B. ohne das der Kristall zwischen ihnen eine Sicht untereinander verhindert. Alle Einheiten befinden sich im COLD Modus.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

In jeder der ersten drei Runden landen jeweils zwei deiner insgesamt 6 Einheiten im Spiel. Die Spawnzone ist der linke und rechte Spielfeldrand. Dieser Spawnbereich gilt auch als Fluchtzone von Einheiten und Kristallen.

### EINZEL MISSIONS BONUS

Die Erdstreitkräfte dürfen drei Level zwei Einheiten einsetzen.

### KÄUFLICHE OPTIONEN

**ISP: Sichtgeräte:** Erhöhen die Sichtweite trotz Nebel auf 6 Felder.

**ISP: Strahlenmedizin:** Strahlung tötet Einheiten die sich im Koma befinden nicht mehr.

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind dürfen die/der Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären. Vernichten die Invasoren die Erdstreitkräfte endet die Mission ebenfalls.

## VARIANTE 1: MONSTER FROM OUTER SPACE

*Ein Gigantisches Monster aus dem Weltraum wurde durch die Helium 13 Strahlung angelockt.*

Größe 2x2 Felder. Es ist Unverwundbar und landet an einer unbesetzten aber ansonsten frei wählbaren Stelle mit 3x3 Feldern und erzeugt dabei einen Krater. Sein Verhalten wird ausgewürfelt, je nachdem ob es ein Ziel in Sicht hat oder nicht. Und es agiert auch am Ende jeder Folgerunde. Wurde sein Ziel vernichtet wird noch in der Bewegung ein weiteres Ziel ausgewählt. Würfle jeweils einen W6 um seine Aktion zu ermitteln:

### Wenn Erdstreitkraft in Sichtweite:

**1-2:** Das Monster stößt ein verheerendes Gebrüll aus. Jedoch niemals zweimal hintereinander, ansonsten neu auswürfeln.

**3-4:** Es bewegt sich 2W6 Felder weit in Zielrichtung und zerstampft dabei alles auf seinem Weg einschließlich Alieneinheiten. Was unter seine Füße gerät ist sofort tot.

**5-6:** Es feuert mit einem Plasma Odem auf sein Ziel. Das Ziel und alle Einheiten in einem Feld Entfernung erleiden einen jeweils individuellen Schaden der mit zwei Schadenswürfeln ausgewürfelt wird. Alle Einheiten in zwei Feldern Entfernung erleiden je einen Schadenwürfel Schaden.

### Ohne Erdstreitkraft in Sichtweite:

**1:** Das Monster stößt ein verheerendes Gebrüll aus. Jedoch niemals zweimal hintereinander, ansonsten neu auswürfeln.

**2-4:** Es stürmt blindlinks los und bewegt sich dabei 2W6 Felder in die Richtung in die es gerade sieht. Was unter seine Füße gerät ist sofort tot.

**5-6:** Es nimmt Witterung auf, dabei bewegt es sich nur drei Felder, dreht sich aber vorher in die Richtung der nächsten Einheit der Erdstreitkräfte, auch ohne direkte Sicht. Was unter seine Füße gerät ist sofort tot.

## VARIANTE 2: MELTDOWN

*Die Kristalle erhitzen sich immer weiter und nähern sich der Kernschmelze. Es kommt bereits zu heftigen Energie Entladungen.*

-Wird ein Kristall bewegt muss im Anschluss ein Schadenswürfel für die Einheit die ihn gezogen hat geworfen werden. Dieser Schaden schlägt ohne Rüstungsabzug auf die Lebensenergie durch.

-Außerdem wird ein Runden Countdown eingeleitet, beginnend mit 1, erreicht er eine 6 ( W6 zum Zählen verwenden ) zerstrahlen die Kristalle völlig was alle Einheiten die noch auf dem Spielfeld stehen sofort tötet und die Mission beendet damit beendet.

## VARIANTE 3: BACKUP

*Unerwartet teleportieren sich neue Alien Einheiten ins Schlachtfeld, außerdem werden Erdstreitkräfte via Fallschirm abgesetzt.*

Setze 2 Queens sowie 1 Larva in den Krater im Zentrum. Sie haben den Modus NORMAL. Die CHIBI COM darf sofort mit drei Einheiten an beliebiger Stelle via Fallschirm drop landen. Sobald die Alienverstärkung ins Koma versetzt oder eliminiert wurde spawnt eine Elite Armada um die restlichen Erdstreitkräfte zu vernichten, ebenfalls im Zentrumskrater platziert: Ufo, Assasine, Flead Commander, Psi, Elite Gorgan und ein Cray, alle im Berseker Modus. Sollte es gelingen diese Armada zu vernichten kommt der gleiche Alientrup immer wieder.

## MISSION 3: CITY MASSACRE

## COOP VS NPC

*Eine Kleinstadt wurde in den frühen Morgen Stunden überraschend von mehreren Invasoren angegriffen. Verhindere das größte Massaker seit Beginn der Alieninvasion. Der Krieg wird nun offen ausgetragen, nur leider inmitten unschuldiger Zivilisten.*

### AUFBAU

- 1) Eine Straße wird horizontal oder vertikal über die Spielkarte Mitte gelegt.
- 2) Alle 4 Gebäude werden zentrumsnah plaziert.
- 3) Die gesamte Vegetation nach belieben aufstellen.
- 4) Stelle in jedem Quadranten zufällig verteilt je 2 Zivilisten auf, jedoch mindestens 5 Felder vom Spielfeldrand entfernt. Dabei muss jedes Haus mit mindestens einem Zivilisten besetzt werden. Auf diese Weise werden alle 8 Zivilisten aufgestellt.

### SONDERREGELN

- Die Erdstreitkräfte ziehen immer zuerst, dann die NPC Aliens.
- Die Türen der Häuser können mit IBP geöffnet werden und schließen sich am Rundenende von selber.
- Am Anfang jeder Invasoren Runde wählst Du einen Blips aus, er handelt dann als wäre er im Modus NORMAL für diese Runde. Denn alle anderen Blips sind im Modus WALKING. Sobald Einheiten aufgedeckt wechseln sie in den NORMAL Modus und bleiben auch in diesem.

### Einsatz taktischer Waffen:

Um die Invasoren aufzuhalten darfst Du am Anfang jeder Deiner Runden einen W6 würfeln, bei 5 und mehr hast du die Option die Stadt am Ende dieser Runde durch einen taktischen Atomschlag zu säubern. Alle nicht evakuierten Einheiten sterben dabei. Du erhältst jedoch keinen Abzug für Opfer unter den Zivilisten und behältst bereits eingestrichene Siegpunkte. Lediglich Dein Gewissen könnte dabei irreparablen Schaden erleiden.

### MISSIONSZIEL

Schalte die Bedrohung aus ehe Zivilisten sterben.

**ISP:** Für jeden evakuierten Zivilist.

**Minus ISP:** Wenn Du eine Einheit verlierst.

**Minus ISP:** Für jeweils zwei getötete Zivilisten.

In dieser Mission darfst Du maximal 5 Siegpunkte einstreichen.

### AUFSTELLUNG INVASOREN

- 1) Mische 1 Humanline, 1 Tentacle, 1 Cray, 2 Larva, 2 Serpent man, 1 Harakiri, 1 Queen und 1 Aggressor Blips in den Pot.
- 2) Ziehe 6 heraus und mische sie mit 6 geister Blips.
- 3) Plaziere nun alle 12 Blips gleichmäßig verteilt auf der Karte, jedoch immer mindestens 2 Felder von anderen Blips und entfernt.
- 4) Alle Aliens befinden sich Anfangs im Modus WALKING.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

6 Einheiten stehen zur Verfügung. Lege Spawnpunkte an alle Straßenenden aus (am Spielfeldrand). Diese Punkte sind gleichzeitig auch die Fluchtpunkte für Erdstreitkräfte wie auch für die Zivilisten.

### EINZEL MISSIONS BONUS

Die Erdstreitkräfte dürfen zwei Level zwei Einheiten sowie eine Level drei Einheit einsetzen, oder vier Level zwei Einheiten.

### KÄUFLICHE OPTIONEN

**ISP: Schutzwesten:** Alle Zivilisten erhalten Kugelsichere Westen, Rüstungswert 1.

**ISP: Medienmanipulation:** Du kannst den Tod der ersten drei Zivilisten verschleiern ( Keine Berücksichtigung beim Siegpunktabzug ).

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind dürfen die/der Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären. Vernichten die Invasoren die Erdstreitkräfte endet die Mission ebenfalls.

**VARIANTE 1: STRAIGHT FORWARD**

Alles verhält sich genau so wie in der Missionsbeschreibung angegeben.

**VARIANTE 2: BUS IN TROUBLE**

*Wir haben einen Schulbus im Einsatzgebiet? Der Fahrer scheint sich auf und davon gemacht zu haben aber es verstecken sich noch Passagiere an Bord!*

Platziere auf der Mitte der Straße einen Target Blip. Wird dieser von Aliens angegriffen verlierst Du jeweils einen Siegpunkt (pro Runde). Du kannst den Bus jeweils 4 Felder pro Runde wegschicken wenn Du im Kontakt zu ihm stehst. Wenn er evakuiert wurde ist die Gefahr gebannt.



## MISSION 4: COMPLEX

## COOP VS NPC

*Einst ein Warzeichen der Stadt liegt der Complex nun im Schatten mächtiger Hochhäuser des Finanzfirtels. Aber die Ruhe täuscht, hier finden all die Dinge statt die besser im Schatten bleiben, Kleinkriminalität, Schiebereien und manchmal wird alles geräumt um unter der Hand geheimte Treffen von Regierung und Militär zu arrangieren. Doch heute ist hier etwas aus den tiefen Schatten des Weltalls aufgetaucht...*

### AUFBAU

- 1) Das Gebäude wird hochkant in der Spielfeld Mitte plaziert.
- 2) Auf der Wiese am Rand werden nach eigenem Ermessen Straßen und Vegetation aufgestellt jedoch kein großer Baum.
- 3) Spawnpunkt und weitere Aufbau wie auch die eingesetzten Einsatzkräfte variieren je nach Missionsziel.

### SONDERREGELN

- Die Erdstreitkräfte ziehen immer zuerst, dann die NPC Aliens.
- Die Türen im Gebäude können mit 1BP geöffnet werden und schließen sich am Rundenende dann von selber.

### VARIANTE 1: PSI ALIEN

*Hört ihr auch diese körperlose Stimme in Eurem Kopf? Ein PSI hat ein Regierungsgebäude erobert und kontrolliert die dort anwesenden Zivilisten. Vorsicht! Die Zivilisten verfügen über abnormale Kräfte und verhalten sich in keiner Weise mehr wie normale Menschen!*

### AUFSTELLUNG INVASOREN

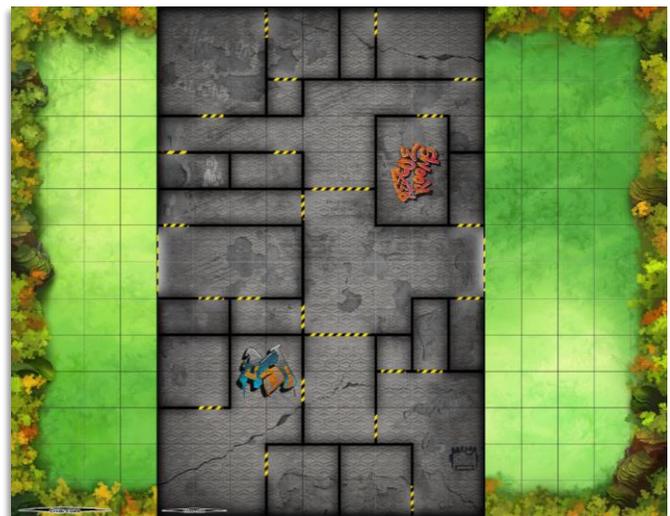
- 1) Mische 1 Muhl, 2 Queen, 1 Hitman, 2 Gorgan, 1 Larva in einen Pot, ziehe daraus 3 Einheiten, füge 1 Galbert hinzu sowie 1 PSI.
- 2) Dazu 8 Radarblips mischen und alle Einheiten großflächig verteilt im Gebäude aufstellen. Die Aliens sind im Modus FROZEN bis das Gebäude betreten wurde, danach wechseln sie zum Modus NORMAL.
- 3) Stelle je 4 von den Aliens kontrollierte Zivilisten an jedem der beiden Gebäudeausgänge innerhalb des Gebäudes auf. Sie haben 4BP, Rüstungswert 1 und eine Nahkampfwaffe mit einem Schadenswürfel, sie agieren ansonsten wie normale NPC Aliens im BERSERKER Modus.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

- 7 Einheiten stehen Dir zur Verfügung.
- Betrete das Szenario an den beiden schmalen Seiten der Karte. Eine Evakuierung ist Dir erst gestattet sobald das PSI Alien eliminiert wurde.
- Operation Luftschacht:** Du darfst eine Einheit deines 7 Mann Einsatzteams optional zurückstellen um sie frühestens ab Runde 4 oder später direkt im Gebäude zu platzieren. Entscheidest Du Dich dazu ist diese Einheit fest dafür reserviert und kann nicht mehr normal gespawnt werden!

### EINZEL MISSIONS BONUS

- Die Erddstreitkräfte dürfen drei Level zwei sowie eine Level drei Einheit einsetzen.
- Oder: Meister mit ihren Lehrlingen:** Zwei LV3 Einheiten, der Rest hat LV1.



### KÄUFLICHE OPTIONEN

- ISP: PSI Training:** Alle Leader Einheiten sind gegen PSI Angriffe immun.
- ISP: Fluchtkapseln:** Stelle im freien an zwei Stellen einen besonderen Spawnmarker auf, dieser kann zur Flucht auch vor Missionsende genutzt werden, verschwindet jedoch nach einmaliger Verwendung.
- ISP: Überredungskunst:** Du kannst am Anfang einer beliebigen Runde einen Zivilisten durch "sanftes zureden mit Bleihandschuhen" dazu überreden die Besessenheit hinter sich zu lassen. Er kämpft dann auf Deiner Seite.

### MISSIONSZIEL

- ISP:** Eliminiere mindestens 3 Aliens.
- ISP:** Verwunde das PSI Alien.
- 3SP:** Eliminiere das PSI Alien,

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind dürfen die/der Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären. Vernichten die Invasoren die Erdstreitkräfte endet die Mission ebenfalls.

## VARIANTE 2: ENTRANCHED

Eine Alien Kommandoeinheit wurde dabei entdeckt wie sie einen Militärkomplex unterwandern wollte. Finde und eliminiere sie umgehend!

### AUFSTELLUNG INVASOREN

Mische je eine aller LV2 Reaper Einheiten zusammen, ziehe daraus 3 Einheiten und füge eine Taura hinzu.

Gebe 4 Geisterblips hinzu mische alles und stelle 4 davon im Raum mit dem Graffiti "A51" auf. 2 weitere jeweils an den beiden Ausgangstüren des Gebäudes.

Der Fleet Commander wird gleich offen in den Raum "A51" zu den anderen gestellt. Beachte seine Kommando Fähigkeit!

Alle Alien Einheiten im Raum A51 sind im Modus FOLLOW mit dem Fleet Commander als Leader. Der Commander ist auf ESCAPE und will am Linken

Spielfeldrand das Spiel verlassen. Die Alien Einheiten an den Eingängen sind im Modus WALKING bis sie gesichtet wurden und wechseln dann in den Modus NORMAL.

Stelle außerdem je 2 von den Aliens kontrollierte Zivilisten an jeden der beiden Gebäudeausgänge aussen auf.

Sie haben 4BP, Rüstungswert 1 und eine Nahkampfwaffe mit einem Schadenswürfel, sie agieren sonst wie normale NPC Aliens im Modus BERSERKER.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

7 Einheiten stehen Dir zur Verfügung. Betrete die Mission über den rechten Spielfeld Rand, verlasse die Mission auch dort wenn Du möchtest.

**Operation Luftschacht:** Du darfst eine Einheit deines 7 Mann Einsatzteams optional zurückstellen um sie frühestens ab Runde 4 oder später direkt im Gebäude zu platzieren.

Entscheidest Du Dich dazu ist diese Einheit fest dafür reserviert und kann nicht mehr normal gespawnt werden!

### KÄUFLICHE OPTIONEN

**2SP: Psychologen Team:** Ein Team Psychologen schafft es vor der Mission alle kontrollierten Zivilisten bis auf einen einzigen abzuführen.

**ISP: Paratrooper:** Du darfst 2 Einheit am linken Spielfeldrand spawnen.

### MISSIONSZIEL

**ISP:** Eliminiere insgesamt mindestens 2 Gegner.

**ISP:** Eliminiere mindestens 4 Gegner.

**4SP:** Schalte den Fleet Commander aus.

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind dürfen die/der Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären. Vernichten die Invasoren die Erdstreitkräfte endet die Mission ebenfalls.

## VARIANTE 3: SECRET SERVICE

Die Aliens haben einen Anschlag auf den Präsidenten gestartet. Evakuieren sie den Präsidenten um jeden Preis!

### AUFSTELLUNG INVASOREN

Lege 1 Taura und 1 Humanlike Blip zur Seite. Mische dann alle verbliebenen LV2 Reaper Blips zusammen und ziehe 6 Stück daraus. Zusammen mit den der Taura und der Humanlike vermischt stehen 8 Alien Einheiten bereit die wiederum mit 8 Geister Blips vermischt werden. Platziere jeweils zwei Einheiten an jeder Gebäudetüre außerhalb des Komplexes und die restlichen zu gleichen Teilen verteilt auf die beiden Schmalen Spielfeldränder.

### BACKUP INVASOREN

**Ende Runde 2:** Am Anfang der 2 Runde erscheint jeweils ein Serpent Man und ein Grey in der mitte der schmalen Spielfeldseite jeweils Links und Rechts.

Also 4 Einheiten insgesamt. Sie sind FROZEN solange bis eine Erdstreitkraft Einheit das Gebäude verläßt, dannach sind sie im Modus NORMAL.

**Sobald sich weniger als zwei Blips oder aktive Alieneinheiten auf dem Spielfeld befinden** spawnn an beiden Spielfeldrändern jeweils eine zufällig zu ziehende LV3 Reaper Einheit. Werden diese Einheiten auch vernichtet spawnen zwei LV3 Einheiten auf jeder Seite. Diese Verstärkungseinheiten sind alle im BERSERKER Modus.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

President in einem Eckfeld des Gebäudes, sowie 6 Deiner Einheiten beliebig im Gebäude verteilt.

Der President ist ein Zivilist, er hat jedoch einen Rüstungswert von 1 durch seine Kugelsichere Weste. Der President darf jede Runde 6 mit BP laufen.

Stelle zudem 6 unschuldige Zivilisten an beliebigen Stellen auf deren Verlust Dir keinen Abzug an Siegpunkten bringt.

Fluchtzone sind die beiden schmalen Spielfeldränder.

### KÄUFLICHE OPTIONEN

**ISP: Schutzwesten:** Alle Zivilisten erhalten Kugelsichere Westen, Rüstungswert 1.

**ISP: Drohnen Einsatz:** Am Anfang jeder deiner Runden darfst Du jeweils zwei Blips außerhalb des Gebäudes aufdecken.

**ISP: Klon:** Suche vor Missionsstart eine deiner Einheiten aus welche selbst wenn sie in dieser Mission stirbt für deine nächste Mission im Team bleibt.

### MISSIONSZIEL

**2SP:** Eliminiere mindestens 3 Aliens.

**3SP:** Evakuieren den Präsidenten an einer der beiden schmalen Spielfeldseiten.

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind dürfen die/der Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären. Vernichten die Invasoren die Erdstreitkräfte endet die Mission ebenfalls.

## MISSION 5: CHIBI COM BASE

## COOP VS NPC

Tief unter der Erde, geschützt durch zig tausend Tonnen Stahl, Beton und natürlichen Fels und dennoch ist es den Aliens gelungen auch hier aktiv zu werden. Wir stehen mit dem Rücken zur Wand. Verlieren wir diese Basis verlieren wir die Zukunft der Erde.

### AUFBAU

Verwendung der BASIS Karte ohne weitere Aufbauten.

### SONDERREGELN

- Die Erdstreitkräfte ziehen immer zuerst, dann die NPC Aliens.
- Die Türen im Gebäude können mit 1BP geöffnet werden und schließen sich am Rundenende wieder automatisch.
- Die Sichtweite ist unbegrenzt zudem sind überall Kameras installiert. Deshalb werden in dieser Runde keine BLIPS eingesetzt.
- Ab dieser Mission dürfen regulär LV3 Einheiten eingesetzt werden.

### EINZEL MISSIONS BONUS

-Die Erddstreitkräfte dürfen drei Level zwei sowie eine Level drei Einheit einsetzen.

**Oder: Meister mit ihren Lehrlingen:** Zwei LV3 Einheiten, der Rest hat LV1.



### VARIANTE 1: OUTBREAK

Eine Hand voll Aliens hat es geschafft sich aus der Quarantene zu befreien. Halte sie auf ehe ihnen die Flucht gelingt!

### AUFSTELLUNG INVASOREN

Würfle mit einem W6 aus welche Aliens im Quarantenebereich aufgestellt werden. Der Modus dieser Einheiten ist ESCAPE wenn nicht anders angegeben.

**Set 1:** 1 Cray im Modus BERSERKER, 2 Harakiri, 2 Hitman, 2 Agressor

**Set 2:** 1 Ufo, 1 Assasine, 1 Fleet Commander, 1 PSI

**Set 3:** 1 Alpha Gorgan, 1 Elite Gorgan, 2 Galbert, 1 Hitman

**Set 4:** 1 Cray, 2 Larva, 1 Ledoc, 1 Galbert

**5-6:** Nochmal würfeln.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

Insgesamt 7 Einheiten dürfen ausgewählt werden und irgendwo platziert werden wobei Zonen mit mindestens einer Einheit besetzt werden müssen: Kommandoraum, Radar, Hangar 1, Hangar 2, Reaktor.

Fluchtzone ist die Treppe oben auf der Spielkarte oder der große Aufzug ganz Rechts.

### KÄUFLICHE OPTIONEN

Durch Siegpunkte erwerbbar Optionen:

**1SP Medizinische Dronen:** Heile jede Runde einen einzelnen Schadenspunkt einer deiner Einheiten.

**2SP Selbstschuss Anlagen:** Feure jede Runde einmal auf ein beliebiges Ziel ohne Trefferprobe, füge dadurch Schadenswürfel Schaden zu.

### MISSIONSZIEL

**1SP:** Eliminiere mindestens 2 Invasoren.

**1SP:** Eliminiere insgesamt mindestens 4 Invasoren.

**3SP:** Wenn Du alle Invasoren eliminiert hast ehe es ihnen gelang Deine Basis zu verlassen.

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind dürfen die Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären. Vernichten die Invasoren die Erdstreitkräfte endet die Mission ebenfalls.

## VARIANTE 2: UNDER ATTACK

*Aliens sind über dem Stützpunkt gelandet und dringen in ihn ein.  
Verhindere unbedingt das sie ernsthaften Schaden anrichten!*

### AUFSTELLUNG INVASOREN

Zwei der Alieneinheitn spawnen erst in der zweiten Alienrunde, welche ist Spielerwahl. Alle Einheiten sind im Modus NORMAL. Der jeweilige Spawnpunkt wird pro Einheit ausgewürfelt:

**1-2:** Hangar oben

**3:** Hauptaufzug

**4-5:** Hangar unten

**6:** Notzugangstreppe.

Das Set der eingesetzten Aliens wird ausgewürfelt:

**Set 1:** 1 Gamma, 1 Omega, 2 Taura, 2 Sweety

**Set 2:** 1 Exo-Alien, 1 Titan, 2 Tauri, 2 Starchild

**Set 3:** 2 Cybot, 2 Taura, 2 Tentacle

**Set 4:** 1 PSI, 1 Fleet Commander, 2 Queen, 2 Birdy

**Set 5:** 1 Assasine, 1 Muhl, 1 Larva, 1 Agressor, 2 Birdy

Bei einer 6 bitte erneut würfeln.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

Insgesamt 7 Einheiten verteilbar auf Zentrale, Reaktor, Radar, Quartiere jedoch nie mehr als 3 in einem Raum.

### KÄUFLICHE OPTIONEN

**ISP: Medizinische Dronen:** Heile jede runde einen einzelnen Schadenspunkt einer deiner Einheiten.

**2SP: Selbstschuss Anlagen:** Feure jede Runde einmal auf ein beliebiges Ziel ohne Trefferprobe, füge dadurch Schadenswürfel Schaden zu.

### MISSIONSZIEL

**4SP:** Elimiere alle Invasoren in Deiner Basis.

**ISP:** Flüchte mit mindestens zwei Einheiten über das Treppenhaus oder den Hauptaufzug.

**ISP:** Flüchte mit insgesamt vier oder mehr Einheiten über das Treppenhaus oder den Hauptaufzug.

### MISSIONSENDE

Sobald keine gegnerischen Einheiten mehr im Spiel sind dürfen die/der Spieler jederzeit die Mission für beendet erklären. Vernichten die Invasoren die Erdstreitkräfte endet die Mission ebenfalls.

## MISSION 6: ALIEN BASE

## COOP VS NPC

Zum ersten mal haben die Feinde Heimvorteil. Dieser Ort ist eine extrem Lebensfeindliche Wüste aus rotem Sand unter dem sich ein Mutterschiff der Aliens tief vergraben hat. Scheitern wir hier wird es keine zweite Change geben.

### AUFBAU

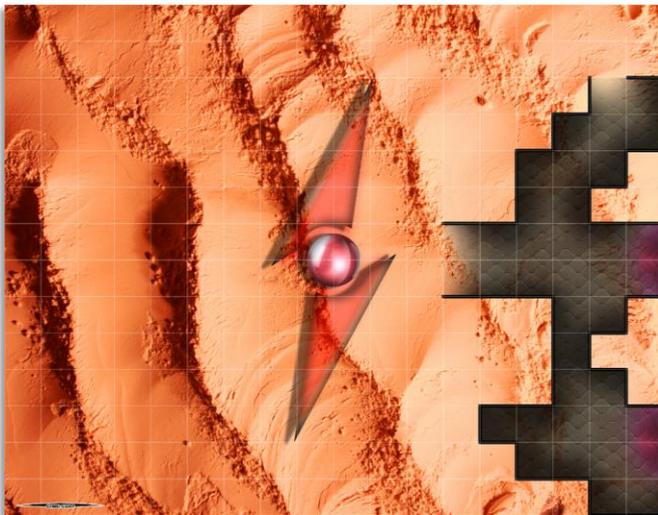
Verwende die Mars Karte ohne weitere Dekoration.

### MISSIONSZIELE ERDSTREITKRÄFTE

Spreng den Reaktor der Alienbasis indem du sie über eine der beiden Zugänge ganz rechts am Kartenrand mit zwei Einheiten betrittst. Alles andere ist nicht mehr von Bedeutung.

### AUFSTELLUNG INVASOREN

Lege alle LV3 Alien und Reaper Blips zusammen und ziehe 2 daraus. Mische separat je einen aller LV2 Alien und Reaper Blips zusammen und ziehe 4 daraus. Füge zu diesen 6 Einheiten wie üblich 6 Geister Blips hinzu. Platziere alle zufällig in der Alien Basis verteilt. Alle Invasoren befinden sich im Modus FROZEN, bis auf zwei deiner Wahl, diese sind im Modus NORMAL. Sobald jedoch ein Angriff ausgeführt wurde wechseln alle Invasoren in den Modus NORMAL.



### VARIANTE 1: WELL PLANED MISSION

Die Erdstreitkräfte dürfen eine ihrer Einheit zu einem frei wählbaren Zeitpunkt via Abwurfkapsel an einer beliebiger Stelle außerhalb der Alienbasis spawnen.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

Stelle 8 Einheiten am linken Spielfeldrand auf. Es gibt keine Fluchtmöglichkeit.

### EINZEL MISSIONS BONUS

Die Erdstreitkräfte dürfen drei Level zwei sowie eine Level drei Einheit einsetzen.

**Oder: Meister mit ihren Lehrlingen:** Zwei LV3 Einheiten, der Rest hat LV1.

### KÄUFLICHE OPTIONEN

**2SP: Support:** Stelle eine zusätzliche Einheit auf.

### MISSIONSENDE

Sobald alle alle Erdstreitkräfte vernichtet wurden oder der Reaktor der Alienbasis gesprengt wurde.

### ENDAUSWERTUNG

Scheitert man in dieser Mission ist die Menschheit verloren, gewinnt man entscheiden die übrigen, also ungenutzten Siegpunkte über den Ausgang des Krieges:

**0-1:** Wir müssen leider davon ausgehen das es den Aliens gelungen ist einen zweiten festen Stützpunkt auf unserem Planeten zu errichten.

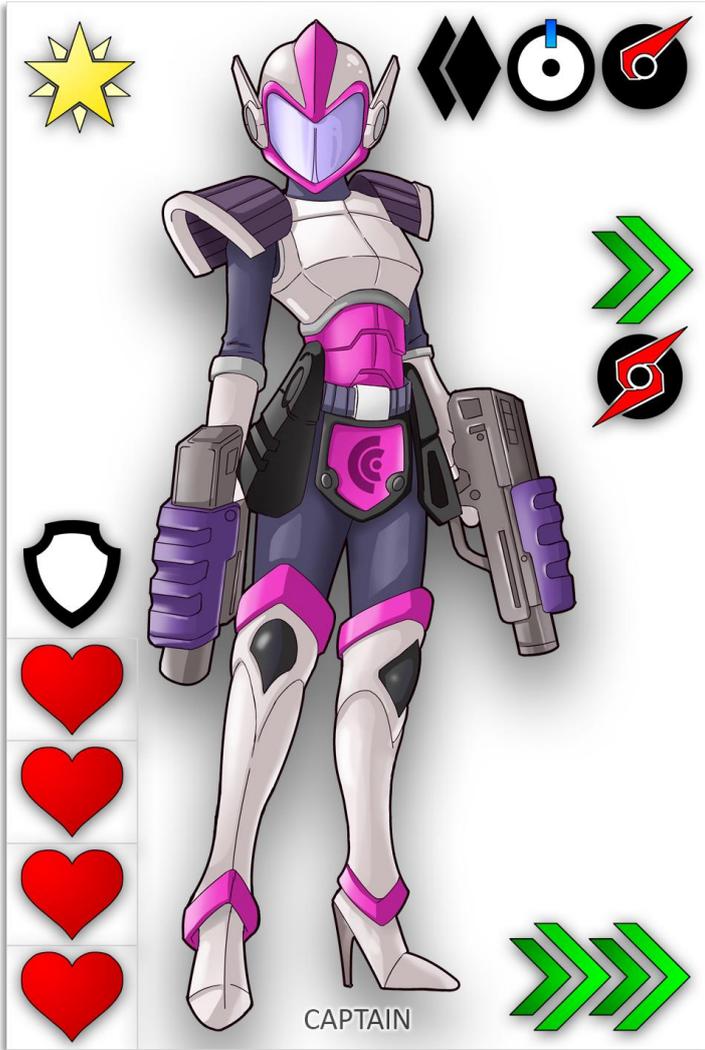
**2-3:** Bis auf wenige Splittergruppen wurde die Alienbedrohung eliminiert. Sie haben Ihre Mission zufriedenstellend erfüllt.

**4-5:** Ein Glorreicher Sieg für die Menschheit, die Alien Bedrohung wurde vermutlich vollständig eliminiert.

**6+:** Die Aliens sind nun endgültig Geschichte und sie wurden zu einer lebenden Legende.

### VARIANTE 2: OFF THE CUFF

Im Gegensatz zu Variante A erhalten die Erdstreitkräfte keine Vorteile bei der Aufstellung.



CAPTAIN

The Captain character card features a character in a purple and pink futuristic suit with a helmet. The card includes a yellow starburst icon in the top left, a black diamond icon, a black circle with a blue dot, and a black circle with a red and white arrow in the top right. On the left side, there is a black shield icon and four red heart icons. On the right side, there are two green arrow icons and a black circle with a red and white arrow. At the bottom right, there are four green arrow icons.



FLEET COMMANDER

The Fleet Commander character card features a character with a large, grey, dome-shaped head and a red cape. The card includes a yellow starburst icon in the top left. On the right side, there are three red arrow icons pointing left, a black circle with a blue dot, a black circle with a red and white arrow, a black shield icon, and four red heart icons. At the bottom left, there are four red arrow icons pointing left.

## HIGH SPOT

Dein Truppentransporter wurde mitten im Nirgendwo von einem gigantischen UFO abgeschossen. Die Besatzung konnte sich mit Fallschirmen retten wird nun aber von Aliens aus allen Seiten belagert. Halte die Stellung solange Du kannst. Auch wenn mit keiner Verstärkung zu rechnen ist könnt Ihr noch einige der Grauen mit ins Jenseits befördern.

### AUFBAU

Baue die Spielkarte auf wie Du sie für strategisch geeignetsten hältst. Dabei verwendest Du die Countryside Karte als unterlage, und darfst folgende Dinge beliebig aufstellen: Häuser, Deckungen und Bäume jeder Art, Krater und Straßen.

Platziere 4 Spawnpunkte für die Aliens, einen in jedem Kartenquadranten.

### SONDERREGELN

**Pause:** Immer wenn Du eine Feindwelle komplett ausgeschaltet hast darfst Du eine Einheit vollständig heilen. Dies gilt auch für eine Einheit die im KOMA liegt.

### MISSIONSZIEL

Verschanze Dich an strategisch bester Stelle, eventuell an einer gut gedeckten Stelle mit freier Schußlinie in alle Richtungen.

**Pro Kill erhältst Du einen Punkt für die Highscore.**

## HIGHSCORE NIGHTMARE

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

Wähle aus allen CHIBICOM und Merc Einheiten aus:

**4x LV1 Einheit.**

**3x LV2 Einheit.**

**1x LV3 Einheit.**

Platziere diese Einheiten an beliebiger Stelle im Spiel.

### AUFSTELLUNG INVASOREN

Die Invasoren greifen in Wellen an. Sobald eine Welle eliminiert wurde startet die folgende in der nächsten Alien Runde. Alle Invasoren sind dabei im Modus NORMAL und nicht verblibt, greifen also sofort an. Beim spanen darfst Du den jeweiligen Spawnpunkt für jede Feindeinheit auswählen jedoch darf nur ein Punkt pro Welle ungenutzt bleiben.

**Welle 1:** 2 Birdy, 3 Serpent man

**Welle 2:** 2 Birdy, 2 Harakiri, 1 Agressor

**Welle 3:** 2 Harakiri, 1 Galbert, 2 Hitman, 2 Gorgan

**Welle 4:** 2 Larva, 1 Gray, 1 Ledoc, 1 Ufo

**Welle 5:** 2 Taura, 2 Tauri, 2 Tentacle, 1 Exo Alien

**Welle 6:** 1 Exo Alien, 1 Arotron, 1 titan, 1 Omega

**Welle 7:** 1 PSI, 1 Alpha Gorgan, 2 Hitman, 1 Muhl, 1 Assasine

**Welle 8:** Alle Level 3 Reaper Einheiten

**Welle 9:** Alle LV3 Alien einheiten

**Welle 10:** Alle LV3 Reaper und Alien Einheiten

Zähle die Wellen am besten mit einer Strichliste oder setze Würfel als Counter ein.

### MISSIONSENDE

Sobald Deine letzte Einheit eliminiert wurde.



## SUPER HERO

Du bist der einzige Überlebende eines Gentests der Erdstreitkräfte einen absolut überlegenen Supersoldaten zu schaffen. Deine Fähigkeiten stellen alles in den Schatten was die Menschheit und ja auch was die Aliens jemals gesehen haben. Leider wurde das Projekt von einem Spion verraten und die Grauen haben ein ganzes Mutterschiff geschickt um alles den Erdboden gleich zu machen. Sie werden versuchen Dich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zu vernichten...

### AUFBAU

Baue die Spielkarte auf wie Du sie für strategisch geeignetsten hältst. Dabei verwendest Du die Countryside Karte als Unterlage, und darfst folgende Dinge beliebig aufstellen: Häuser, Deckungen und Bäume jeder Art, Krater, das UFO und Straßen. Dazu darfst du in jedem Quadranten 2 Tiere aufstellen.

### MISSIONSZIEL

Eliminiere so viele Aliens wie möglich.

**Pro Kill erhältst Du einen Punkt für die Highscore.**

### SONDERREGELN

Wähle 3 Superkräfte aus folgender Liste:

**Veteran:** Du verfügst generell über 3 Aktionen.

**Sprengfallen:** Es gelang Dir alle Tiere mit Sprengfallen zu versehen. Du darfst sie pro Runde je 2 Felder weit laufen lassen und kannst sie jederzeit zünden. Alle angrenzenden Einheiten erleiden dabei 2 Schadenswürfel, alle Einheiten binne zwei Felder Entfernung erleiden 1 Schadenswürfel Schaden.

#### Superkräfte:

Wähle 3 der folgenden Superkräfte.

**Faster than light:** Würfle wenn Du durch Beschuß Schaden erleidest einen W6. Bei einer 5 oder 6 darfst Du den Schaden ignorieren.

**Warrior:** Wie Dodge gilt jedoch nur im Nahkampf.

**Unbreakable:** Bist Du KO und kommst erneut zum Zug regenerierst Du Deine HP auf einen Punkt und hast die üblichen zwei Aktionen frei.

**Gunman:** Füge je nach Situation einen Würfel beim Treffertest von Fernwaffen hinzu, oder entferne einen.

**Hitman:** Fernwaffen verursachen +1 Schadenspunkt.

**Running man:** +2 BP auf Deine Grundbewegung.

**Regeneration:** Heile 2 HP am Anfang Deines Zuges.

**Blood Lust:** Regeniere 2 HP pro Kill.

**Extra Life:** Stirbst Du stehst Du bei Deiner nächsten Aktivierung einmalig wieder mit Voller Lebensenergie von den Toten auf.

## HIGHSCORE NIGHTMARE

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

Suche Dir eine LV3 Einheit aus egal ob CHIBI COM oder Merc.

### AUFSTELLUNG INVASOREN

Stelle 3 Invasoren beliebig entweder am Spielfeldrand oder in einem Gebäude oder einem UFO auf, jedoch mindestens 5 Felder von Tieren entfernt.

Alle Invasoren sind dabei im Modus NORMAL und nicht verblibt.

Sobald Du jeweils einen Feind ausgeschaltet hast legt Du dessen Figur auf einen Siegpunktstapel und platzierst zwei neue Einheiten entsprechend der gleichen Platzierungsregel. So werden sich immer mehr Gegner im Spiel befinden. Die Wahl der Stufe der Feinde bleibt dir überlassen, Du darfst auch gegen LV3 Einheiten starten um diese auszuschalten ehe sie in großen Trupps angreifen.

### MISSIONSENDE

Sobald Deine letzte Einheit eliminiert wurde.



## EVIL DREAMS

*Du und Dein bester Freund wurde undercover abgesetzt um auf der Erde maximales Chaos zu stiften. Als Meister der PSI Kräfte sollte Euch das ein leichtes sein. Aber sei gewarnt die Menschen werden Euch früher oder später alles entgegenwerfen was sie mobilisieren können. Sorge dafür das Euer Tot Ehrenhaft ist und nehme so viele Erdlinge mit in den Tot wie du kannst.*

### AUFBAU

Baue die Spielkarte auf wie Du sie für strategisch geeignetsten hältst. Dabei verwendest Du die Countryside Karte als unterlage, und darfst folgende Dinge beliebig aufstellen: Häuser, Deckungen und Bäume jeder Art, Krater, das UFO und Straßen. Dazu darfst du in jedem Quadranten 2 Zivilisten aufstellen. Platziere zudem 6 Spawnpunkte an beliebigen Stellen.

### MISSIONSZIEL

Eliminiere so viele Erdstreitkräfte und Zivilisten wie Du kannst.  
**Pro Kill erhältst Du einen Punkt für die Highscore.**

### SONDERREGELN

**Zivilisten:** Kontrollierte Zivilisten verfügen über einen Nahkampf mit 1 Würfel Schaden den Du via Aktion einsetzen kannst. Alternativ dürfen sie pro Aktion 4 Felder weit laufen.

**Veteran:** Deine Invasoren Einheiten verfügen generell über 3 Aktionen.

**Pause:** Gelang es Dir eine Welle zu vernichten darfst Du all Deine Einheiten vollständig heilen.

## HIGHSCORE NIGHTMARE

### AUFSTELLUNG INVASOREN

Du darfst einen PSI und einen OMEGA an beliebiger Stelle aufstellen.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

Die Erdstreitkräfte greifen in Wellen an. Sobald eine Welle eliminiert wurde startet die folgende in der nächsten Alien Runde. Beim spawnen darfst Du den jeweiligen Spawnpunkt frei auswählen wobei Du auch mehrere oder gar alle Einheit an einem Punkt einbringen darfst.

**Welle 1:** Wähle 3 LV1 Einheiten der Erdstreitkräfte oder der Mercs

**Welle 2:** 3 LV1 + 1 LV1

**Welle 3:** 3 LV1 + 2 LV2

**Welle 4:** 2 LV1 + 1 LV2 + 1 LV3

**Welle 5:** 2 LV1 + 2 LV2 + 1 LV3

**Welle 6:** 2 LV1 + 1 LV2 + 2 LV3

**Welle 7:** 2 LV1 + 2 LV2 + 2 LV3

**Welle 8:** 3 LV2 + 2 LV3

**Welle 9:** 3 LV2 + 3 LV3

**Welle 10:** 4 LV2 + 3 LV3

**Welle 11:** 4 LV2 + 4 LV3

**Welle 12:** 5 LV2 + 5 LV3

**Welle 13:** Spawne sämtliche LV3 Einheiten.

Zähle die Wellen am besten mit einer Strichliste oder setze Würfel als Counter ein.

### MISSIONSENDE

Sobald Deine letzte Einheit eliminiert wurde.



## BLOOD POOL

Dieser Angriff wird für immer in die Geschichte eingehen und du als Held bei der Invasion der Erde verewigt werden. Die Stadt liegt ungeschützt vor Dir, nutze die Zeit bis die Erdstreitkräfte reagieren können und Sorge für das maximale Chaos.

### AUFBAU

Baue die Spielkarte auf wie Du sie für strategisch geeignetsten hältst. Dabei verwendest Du die Countryside Karte als unterlage, und darfst folgende Dinge beliebig aufstellen: Häuser, Deckungen und Bäume jeder Art, Krater, das UFO und Straßen. Dazu darfst du in jedem Quadranten 2 Zivilisten aufstellen. Platziere zudem 6 Spawnpunkte an beliebigen Stellen.

### MISSIONSZIEL

Eliminiere so viele Erdstreitkräfte und Zivilisten wie Du kannst.  
**Pro Kill erhältst Du einen Punkt für die Highscore.**

### SONDERREGELN

**Brutstätte:** Gelingt es Dir einen Feind oder Zivilisten zu töten und zudem mit einem Würfel eine 4-6 zu werfen, darfst Du Dein Opfer entweder durch einen Larva, Harakiri oder Galbert ersetzen (insofern Du noch nicht alle Einheiten dieses Typs im Spiel hast) oder Du beförderst die Einheit die Ihn eliminiert hat von LV2 auf LV3 gemäß der Einheiten Übersicht. Wirfst Du eine 1-3 geschieht nichts weiter.

## HIGHSCORE NIGHTMARE

### AUFSTELLUNG INVASOREN

Wähle einen Titan, Beast oder Crey als Leader, das bist Du. Als gefolge erhältst Du 1 Larva, 1 Harakiri und 1 Galbert.

### AUFSTELLUNG ERDSTREITKRÄFTE

Die Erdstreitkräfte greifen in Wellen an. Sobald eine Welle eliminiert wurde startet die folgende in der nächsten Alien Runde. Beim spawnen darfst Du den jeweiligen Spawnpunkt frei auswählen wobei Du auch mehrere oder gar alle Einheit an einem Punkt einbringen darfst.

**Welle 1:** Wähle 6 LV1 Einheiten der Erdstreitkräfte oder der Mercs

**Welle 2:** 4 LV1 + 2 LV1

**Welle 3:** 4 LV1 + 4 LV2

**Welle 4:** 2 LV1 + 2 LV2 + 2 LV3

**Welle 5:** 2 LV1 + 4 LV2 + 2 LV3

**Welle 6:** 2 LV1 + 4 LV2 + 4 LV3

**Welle 7:** 6 LV2 + 4 LV3

**Welle 8:** 4 LV2 + 6 LV3

**Welle 9:** 6 LV2 + 6 LV3

**Welle 10:** Alle LV3 Einheiten

Zähle die Wellen am besten mit einer Strichliste oder setze Würfel als Counter ein.

### MISSIONSENDE

Sobald Deine letzte Einheit eliminiert wurde.

