

1. Setup:



- 1) **Missions-Karte:** Spielbrett für die Mission
- 2) **Gebäude- (Building), Gefahren- (Hazard) & Schraubenschlüssel-(Spanner) Marker:**
1 je Symbol bzw. Gebäude
- 3) **Missions-Marker:** je nach Mission
- 4) **Gebäude- (Building) & Gefahren-Decks (Hazard)**
- 5) **Weltkarte:** Eroberungsmodus; (Alien Einheiten-Leiste für Narrativen- und Solo-Modus)

3. Heldenprofil Karten



1. **Name** des Helden
2. **Spezialfähigkeit:** einzigartige Fähigkeit, steht dem Modell von Beginn an zur Verfügung.
3. **Level 1 & 2 Fähigkeit:** Im Laufe des Spiels / einer Kampagne sammeln die Helden Erfahrungspunkte (durch Töten von Aliens und Interaktions-Aktionen wie Heilen). (Siehe 13.) Mit diesen Erfahrungspunkten verbessern sie ihre Fähigkeiten.
4. **Neon Rush Leiste:** Die hier gesammelten Neon-Rush-Marker können ausgegeben werden, um 1 Kampfwürfel je Marker neu zu werfen.

- 6) **Team-Symbol-Marker:** Nur im Eroberungsmodus: Zeigen an, wer welche Regionen auf der Weltkarte kontrolliert.
- 7) **“Befestigt“-Marker:** Nur im Eroberungsmodus: Kontrollierter Ort gilt als befestigt.
- 8) **Raumstations-Karten:** Operationsbasis für die Heldenspieler
- 9) **Item Bag:** für Gegenstandskarten (*alternativ: für Blip-Tokens!*)
- 10) **Ressourcen- & Neon-Rush-Marker**
- 11) **Helden-Stat-Karten:** je 2 pro Helden (1x Sonderfähigkeiten, 1x veränderbare Stats); jeder Held erhält außerdem am Anfang einer Kampagne 6 **Neon-Rush-Marker**
- 12) **Hidden Agenda Deck:** Nur im Eroberungsmodus: Overmind-Missionsziele
- 13) **einfache & ultimative Mutations-Karten:** (Forced & Ultimate Mutation Cards) spontane Einheitenverbesserungen für den Overmind. (Limit: Das Deck darf jederzeit maximal 20 Karten enthalten.)
- 14) **Alien-Upgrade Tabelle:** Overmind kann hier Einheiten-Upgrades kaufen.
- 15) **Upgrade-Nodes:** zum Markieren gewählter Upgrades auf der Alien-Upgrade-Tabelle.
- 16) **Entführungs-Marker:** Overmind-Spieler
- 17) **Schadens-Maker:** Overmind-Spieler
- 18) **Overwatch-Marker:** (zweiseitig)
- 19) **Blip-Tokens:** Stapel versteckter Alien-Kräfte (*alternativ: statt der Gegenstandskarten im Item-Bag!*)

5. **In Use:** Jeder Held darf hier eine Gegenstandskarte ausrüsten (Waffe oder Rüstung). Die Symbole rechts oben zeigen an, welcher Art diese Gegenstände sein dürfen.
6. **Rucksack:** hier kann eine beliebige Anzahl von zusätzlichen Gegenständen aufbewahrt werden (7. entfällt)
8. **„Melee“ - Nahkampfwert:** Anzahl der geworfenen Kampfwürfel bei einem Nahkampfangriff
- 9) **Fernkampf Reichweite / Attackenwert:** lange und kurze Reichweite von Fernkampfangriffen und Würfelanzahl, die dabei zu werfen ist.

- 10) **„Health“ - Gesundheit:** Verbleibende Lebenspunkte des Helden. Ist der Wert auf Null reduziert, ist der Held niedergestreckt: Platziere ihn im HQ-Raum der Raumstation, er darf an der aktuellen Mission nicht mehr teilnehmen.
- 11) **„Defence“ - Verteidigung:** Anzahl der Kampfwürfel, die zur Verteidigung geworfen werden.

20) **VIP Blip-Tokens:** für bestimmte Missionen

21) **Verstärkungs-Marker (Reinforcements):** für den Overmind - wie viele Verstärkungen er spielen kann.

22) **Alien-Stat-Karten: Overmind**

2. Spielmodi

2.1. Conquest Mode (Eroberungsmodus)

Das Spiel geht über 5 Runden.

Jedes Team beginnt mit *drei Regionen* auf der *Weltkarte*: Befreie, besiege und halte Regionen und sammle Punkte auf den *Eroberungs-Leisten* um zu gewinnen.

2.2. Narrativer Modus

Die Spieler bestreiten nacheinander 5 *verschiedene Missionen*, die zusammen einen Erzählpfad ergeben.

2.3. Schnelles Spiel

Eine einzelne Mission wird aufgebaut und gespielt.

2.4. Solo-Modus (=Narrativer Modus)

Der Overmind folgt einer automatisierten KI-Tabelle.

2.5. Spielvariante Night Fight Mode

(*Nacht-Tiles-Erweiterung*) (narrativer Modus für Missionen 1, 2 und 3.)

Wird vor dem Aufbau zufällig bestimmt (Würfelwurf: Treffer=Tag / Rest=Nacht)

Sonderregel: *Es können keine Long Range Shots* durchgeführt werden.

12) **„Move“ - Bewegung:** Anzahl der Felder, die sich das Modell bewegen kann.

13) **Level-Leiste:** Hier werden Erfahrungspunkte (EP) für Abschüsse und besondere Interaktionen gesammelt um aufzuleveln. (Siehe 3.) (Level 1 erfordert 5 EP, Level 2 7; dazwischen wird der Tracker zurückgesetzt.)

Die verdienten EP entsprechen den Punktkosten der Alien-Modelle, die der Overmind laut Alien-Stat-Karte dafür ausgegeben hat. (Bei Einheiten mit mehreren Modellen wird dieser „Cost“-Wert entsprechend geteilt. Z.B.: 1 Einheit *Alien Greys* hat „Cost: 4“ und besteht aus 4 Modellen. Jeder ausgeschaltete Grey bringt daher 1 EP.) Auch Fähigkeiten, die eine Interaktionsaktion erfordern, wie Wunden heilen o.ä. bringen EP.



4. Alien Profil Karten



1. **Name** der Einheit

2. **Fähigkeit:** einzigartige Spezialfähigkeit

3. „**Melee**“ - **Nahkampfwert:** Anzahl der geworfenen Kampfwürfel bei einem Nahkampfangriff

4. **Fernkampf Reichweite / Attackenwert:** lange und kurze Reichweite von Fernkampfangriffen sowie die Anzahl der Würfel, die dabei zu werfen ist.

platziert, muss eine *Exploration Karte* gezogen werden.)

Bewegung: Die Modelle bewegen sich einzeln bis zu ihrer maximalen Bewegungsreichweite. Sie müssen immer so enden, dass sie auf zueinander benachbarten Feldern stehen.

Angriff: *Alle Modelle* einer Einheit nehmen an einem Angriff teil, auch wenn nur ein einziges Modell Sichtlinie zum Ziel hat.

Verteidigung: Bei verschiedenen Werten (z.B. Commander + 3 Greys) wird der *niedrigste Verteidigungswert* für den Würfelwurf verwendet. Befindet sich *ein Modell* einer Einheit auf einem grünen Feld (*Deckung*), so erhält die gesamte Einheit den *Bonus +1*.

Schaden: Das Modell mit der *niedrigsten Verteidigung* nimmt *immer zuerst* Schaden, bis es ausgeschaltet ist. Aller überschüssiger Schaden geht auf das nächste Modell usw.

Aufteilen / Verbinden von Einheiten: Der Overmind darf kleine Einheiten so verbinden, dass sie bis zu 4 Modelle (Maximum) enthalten. Er darf bestehende Einheiten auch aufteilen, um sie dann auf diese Weise in anderer Zusammensetzung wieder zu verbinden.

4.2. Unterstützung (Reinforcements)

Jede Mission gewährt dem Overmind grundsätzlich 4 *Reinforcement Punkte*.

Diese darf er ausgeben, um Einheiten, die reduziert worden sind, aufzufüllen, oder um

5. **Gesundheit:** Lebenspunkte (LP) des Modells. Sind die LP auf 0 reduziert, wird das Modell als getötet vom Spielfeld entfernt;

6. **Bewegung:** Anzahl der Felder, die sich das Modell bewegen kann.

7. **Verteidigung:** Anzahl der Kampfwürfel, die zur Verteidigung geworfen werden.

8. „**Cost**“ – **Punktkosten der Einheit:** So viele Punkte kostet die Einheit den Overmind beim Zusammenstellen seiner Truppen; und so viele Erfahrungspunkte bringt das Ausschalten der Modelle den Helden Spielern (→ 3. *Heldenprofil Karten: Levelleiste 13.*)

9. **Einheitengröße:** Aus diesen Modellen besteht die Einheit

10. **Behaviour** – **Verhalten:** wird ausgelöst, wenn ein BLIP-TOKEN durch einen Effekt umgedreht wird (z.B. Sichtlinie zu Helden / Schaden durch Interaktion). *Behaviour* kommt *NICHT* zum Tragen, wenn das BLIP-TOKEN durch die *Aktion Umdrehen* vom Overmind ausgelöst wird. (→ 6.2 *Modelle aktivieren / mögliche Aktionen*)

Der Overmind kann auf dieses ausgelöste Verhalten auch verzichten. Sind mehrere Optionen verfügbar, wählt er eine davon.

Mögliche Verhaltensweisen sind:

- **Take Cover:** Bewege das Modell bis zu 5 Felder *in Deckung* (Grünes Feld oder Gebäude). (Das Betreten von Gebäuden löst die Erkundung desselben aus. (→ 7. *Besonderes Terrain*))

Unterstützungsmodelle auf Alien-Deployment-Feldern zu platzieren. Diese Platzierung zählt immer zugleich auch als die Bewegungsaktion des platzierten Modells. (Werden zu Beginn einer Mission nicht alle Punkte für Einheiten ausgegeben, kann der Rest in Unterstützungen investiert werden.)

4.3. Upgrade Tabelle

Upgrades betreffen immer nur eine bestimmte Einheit. Nur einer der beiden möglichen Upgrade-Pfade darf gewählt werden. Auch bei Gabelungen darf nur eine Möglichkeit gewählt werden, die andere bleibt dann verschlossen. (→ 5A/B.2 *Spiel-Aufbau* und → 5A/B.7. *Auflösungsphase*)

4.4. XXL Modelle

Sie müssen *legal* auf 4 Feldern stehen können; LOS kann zu einem beliebigen der 4 Felder gezogen werden;

XXL Modelle erleiden keine Status-Effekte (betäubt, niedergeschlagen, erschüttert, zurückstoßen);

Sonder-Aktion: *Wand einschlagen:* min. 2 Felder des Modells müssen an die betreffende Wand angrenzen: Platziere „BROKEN WALL“-MARKER; Ab nun können alle Modelle den entstandenen Durchgang benutzen;

- **Quick Shot:** Das Modell feuert einen *Schnellschuss* ab. Es verwendet seine normalen Stats mit -1 auf den Attackenwert (d.h. 1 Würfel weniger).

- **Rush:** Bewege das Modell bis zu 5 Felder auf einen sichtbaren Gegner zu. Gelangt das Modell in *Nahkampfreichweite* (Nachbarfeld zu einem Heldenfeld), führt es eine *Nahkampfangriff* mit -1 auf den Attackenwert durch (d.h. 1 Würfel weniger).

- **Protect:** Das Modell bewegt sich mit seiner normalen Bewegung auf die *nächste freundliche Einheit* zu, bis sie daran angrenzt.

- **Terrifying Presence** – Schreckliche Präsenz: Das Modell führt eine *Angst-Attacke* (→ 6.3 *Kampf*) gegen alle feindlichen Modelle durch, in deren Sichtlinie es sich befindet.

4.1. Alien-Einheiten:

Platzierung: Egal wie groß eine Einheit ist, sie wird immer nur durch 1 BLIP-TOKEN dargestellt.

Wird das BLIP-TOKEN gegen mehrere Modelle eingetauscht, platziere das erste Modell auf dem Feld des Tokens, alle weiteren daran anschließend ohne Abstand zueinander, aber mit min. 1 Feld Abstand zu jedem feindlichen Modell. Außerdem dürfen - wenn das Aufdecken durch Sichtlinie zu einem Helden passiert ist - die Modelle nicht näher zu feindlichen Modellen platziert werden als das Token war. (Werden dadurch Modelle in unerforschten Gebäuden

5A. Eroberungs-Modus / Conquest Mode; (auch Schnelles Spiel) Spiel-Aufbau und Ablauf:

5A.0. Spielvorbereitung

Helden und Overmind Rollen verteilen.

Missions-Karte aufbauen:

abhängig vom der Globalen Operationsphase (Weltkarte) (→ 5A.1 Global-Operations-Phase)

- *Tokens platzieren:* GEFAHREN-(HAZARD) MARKER und SCHRAUBENSCHLÜSSEL-MARKER werden auf die entsprechend markierten Felder gelegt.

Auf jedes Gebäude und in jeden Verbindungsraum wird ein EXPLORATIONS-MARKER gelegt (unerforschte Seite nach oben).

- *Erkundungsdeck* und *Gefahrendeck* werden gemischt und bereitgelegt.

5A.1. Mission wählen

Weltkarte aufbauen:

Abwechselnd besetzen die Helden und der Overmind immer je eine *Region* auf der *Weltkarte*, bis jedes Team 3 *Regionen* besitzt.

Globale Operationsphase:

Abwechselnd, beginnend mit den Helden, wählt immer eine Partei eine *Region* auf der *Weltkarte*, die er entweder *erobert* oder *befreit*. Anschließend darf diese Partei eine eigene *Region festigen*. (Nur 1 Befestigung

Punkte. (Sobald ein DECOY-TOKEN enthüllt wird, wird es aus dem Spiel entfernt und nicht durch ein Modell ersetzt.)

Der Overmind zählt die *eingesetzten* Einheiten-Punkte während einer Mission auf der *Punkte-Leiste auf der Weltkarte* mit. Wird dabei aus irgendeinem Grund der Punktwert der Mission überschritten, können die Helden spieler eine Reihe von Alien-Modellen vom Brett entfernen, die dem überschrittenen Punktwert entsprechen oder der Overmind zieht die überschrittenen Punkte von seinen ev. noch vorhandenen Verstärkungs-Markern ab.

5A.5. Konflikt-Phase (SPIELBLAUF auf dem Feld)

Helden und Aliens treten einander auf dem Spielfeld gegenüber.

Das Spiel findet in *Runden* statt, in denen Helden und Aliens *abwechselnd aktiviert* werden (→ 6. *Mission spielen*)

Jede Seite hat dabei eigene *Ziele*, die sie erreichen muss, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Das Erreichen eines Missions-Ziels (oder das Ausscheiden aller Modelle einer Seite) beendet die Mission sofort; die gegnerische Seite ist der Verlierer.

5A.6. Missionsziele:

Der **Overmind** zieht zu Spielbeginn zwei *Hidden Agenda Karten* und behält eine davon. Die beiden Missionsziele auf der gewählten Karte sind seine Siegbedingungen.

pro Team; Marker kann verschoben werden.)

Es ergibt sich die zu spielende Mission (*Befreiung / Eroberung*)

Siegpunkte:

Jedes Mal, wenn ein Team eine neue *Region* auf der *Weltkarte* erobert, bewegt es seinen *Conquest-Tracker* auf der *Zählleiste* um 1 nach oben (*Siegpunkte*). Wer am Ende der Kampagne die meisten Punkte hat, gewinnt.

5A.2. Spielfeld Aufbau

(nach den Vorgaben der Globale Operationsphase)

4x4- Spielfeld-Teile wie folgt:

- *Befreiungs-Mission:* Der Spieler, der die *Region* kontrolliert, baut die Karte nach seinen Wünschen auf.

- *Eroberungs-Mission:* Jedes Team legt abwechselnd ein Spielplättchen aus, bis die 4x4-Karte fertiggestellt ist. (Das erste Plättchen sollte eine Ecke des Feldes bilden.)

(- *Befestigte Region:* beeinflusst die *Einheiten-Punkte*, die dem Overmind für *Truppenauswahl* zur Verfügung stehen.)

5A.3. Helden Aufbau

6 Helden müssen gewählt werden:

Zu wenige Spieler → einem Spieler werden mehrere Helden zugewiesen.

Hat der Overmind das *erste Ziel* seiner *Hidden Agenda-Karte* erreicht, zeigt er die Karte den Helden-Spielern. Erreicht er das *letzte Ziel* auf der Karte, endet die Mission mit einem Sieg für den Overmind-Spieler. (Findet das Spiel in einer vom Overmind befestigten *Region* statt, muss er nur die erste der beiden *Missionsziele* erfüllen um zu gewinnen.)

Das Ziel der **Helden** hängt von der gewählten Mission ab:

- *Befreiung:* Töte alle Aliens auf dem Spielfeld.

- *Eroberung:* Das verteidigende Team bestimmt ein Gebäude auf der *Missionskarte*; um zu gewinnen, muss das angreifende Team nach 5 *Runden* mehr Modelle in diesem Gebäude haben als der Verteidiger.

5A.7. Auflösungsphase

Nach dem Ende einer *Mission* erhalten die Spieler *Belohnungen* und bereiten sich auf die nächste *Mission* vor.

Helden erhalten *Ressourcen* und *Gegenstände*, der Overmind erhält *Upgrade-Nodes* und *Entführungs-Punkte*.

Jedes Team erhält *Ressourcen* entsprechend seiner *Regionen*:

Helden erhalten *Metall*, *Batterien* oder *Elektronik* entsprechend den Symbolen auf den kontrollierten *Regionen* der *Weltkarte*.

Sie dürfen außerdem die *Raumstation ausbauen* und *Gegenstände* mit Hilfe der *Ressourcen verbessern*.

- Jeder Held erhält am Anfang der *Kampagne* je 6 *Neon-Rush Tokens*.

- Die *Wählscheiben* werden auf ihren Ausgangswert gesetzt. (Maximum)

Raumstation aufbauen: Zu Beginn steht nur das *Hauptquartier* zur Verfügung.

Im Laufe des Spiels kann die *Raumstation* durch weitere Räume ausgebaut werden. (Das *Warenhaus* steht im *Conquest-Modus* nicht zur Verfügung.)

5A.4. Overmind Aufbau

Truppenzusammenstellung:

Je nach gewählter *Region* stehen eine Anzahl *Punkte* zur Verfügung:

- normale *Region*: 18 Punkte

- Befestigte *Alien-Region*: 22 Punkte

(- Befestigte *Helden-Region*: 14 Punkte)

Alien-Modelle und Blip-Tokens wählen:

- Der Overmind wählt die *Alien-Modelle* aus, die er verwenden möchte, bis zum maximalen Punktwert. Zu Beginn stellt er aber keine Modelle auf, sondern platziert seine *BLIP-TOKENS* entsprechend den *Aufstellungsregeln* auf der *Missionskarte* mit der verdeckten Seite nach oben. Sie werden erst im Laufe des Spiels durch die *Alien-Modelle* ersetzt.

- Zusätzlich erhält der Overmind in jeder *Mission* (sofern nicht anders angegeben) 2 *DECOY-TOKENS* (*Ablenkungs-Marker*) für 0

Einzelne Helden dürfen *Räumen* in der *Raumstation* zugeordnet werden, um *Bufs* für die nächste *Mission* zu erhalten.

Schließlich *heilt jeder Held je 1 Schadenspunkt*.

Overmind erhält je 1 *ENTFÜHRUNGSMARKER* pro kontrollierter *Region*.

EXPLORATIONS-MARKER werden gegen *ENTFÜHRUNGSMARKER* eingetauscht.

Für 5 *ENTFÜHRUNGSMARKER* erhält der Overmind einen *UPGRADE-NODE*.

Mit *Upgrade-Nodes* kann er auf der *Upgrade-Tabelle* *Einheiten-Verbesserungen* kaufen. (Pro Einheit nur ein Pfad)

Außerdem kann der Overmind *ENTFÜHRUNGSMARKER* ausgeben, um *Ultimative Mutationskarten* zu kaufen, die er gegen *einfache Mutationskarten* in seinem Deck austauscht. (Das Deck hat immer 20 Karten.) (→ 6.2 *Modelle aktivieren / mögl. Aktionen*)

Schließlich beginnt der nächste Spieler mit der *Missions-Auswahl* in der nächsten *Globalen Operationsphase*. (→ 5A.1 *Mission wählen*)

5A.7. Spiel Ende

Nach 5 *Runden* endet das Spiel der *Kampagne*.

Sieger ist, wer die meisten *Siegpunkte* erreicht hat.

5B. Narrativer Modus (auch Solo-Modus und Schnelles Spiel)

Spiel-Aufbau und Ablauf:

5B.0. Spielvorbereitung

Helden und Overmind Rollen verteilen.

Missions-Karte aufbauen:

abhängig von der gespielten Mission.

- *Tokens platzieren:* GEFAHREN-(HAZARD) MARKER und SCHRAUBENSCHLÜSSEL-MARKER werden auf die entsprechend markierten Felder gelegt.

Auf jedes Gebäude und in jeden Verbindungsraum wird ein EXPLORATIONS-MARKER gelegt (unerforschte Seite nach oben).

- *Erkundungsdeck* und *Gefahrendeck* werden gemischt und bereitgelegt.

5B.1. Mission wählen

Weltkarte aufbauen:

Es wird nur die Zählleiste für die Alienpunkte des Overmind verwendet.

Mission aus Mission Book wählen

Zu Beginn wird *Mission 1* vorgelesen, aufgebaut und gespielt.

Nach Abschluss der Mission haben die Spieler die Wahl zwischen Mission 2A, 2B, 2C und 2D.

Der Ausgang der 2. Mission bestimmt die Wahl der 3. Mission. (3A-3H)

5B.5. Konflikt-Phase (SPIELBLAUF auf dem Feld)

Helden und Aliens treten einander auf dem Spielfeld gegenüber.

Das Spiel findet in *Runden* statt, in denen Helden und Aliens *abwechselnd aktiviert* werden (→ 6. *Eine Mission spielen*)

Jede Seite hat dabei eigene *Ziele*, die sie erreichen muss, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Das Erreichen eines Missions-Ziels (oder das Ausscheiden aller Modelle einer Seite) beendet die Mission sofort; die gegnerische Seite ist der Verlierer.

5B.6. Missionsziele

Ziele werden durch die Mission vorgegeben. (Es kommen *keine Hidden Agenda Karten* zum Einsatz.)

Besonderheiten:

Mission 4 spielt immer auf dem Overmind Mutterschiff.

Spawn: 1. Runde je 2 Einheiten in den unteren 2 Spawnpunkten; 2. Runde je 2 Einheiten in den oberen 2 Spawnpunkten; ab dann jede Runde 1 Einheit (Spawnpunkte wechseln *sich im Uhrzeigersinn* ab).

Mission 5 spielt im Controllraum des Mutterschiffs. (→ 10.3. *KI-Prioritäten für Mission 5*)

Der Ausgang der 3. Mission bestimmt die Wahl der 4. Mission. (5A-4L)

Der Ausgang der 4. Mission bestimmt die Wahl der 5. Mission. (5A-5E)

Der Ausgang der 5. Mission bestimmt den Gewinner der Kampagne.

5B.2. Spielfeld Aufbau

je nach Vorgabe im **Mission Book**:

Das Spielfeld wird entsprechend der Missionsangaben aufgebaut.

5B.3. Helden Aufbau

6 Helden müssen gewählt werden:

Zu wenige Spieler → einem Spieler werden mehrere Helden zugewiesen.

- Jeder Held erhält am Anfang der Kampagne je 6 Neon-Rush Tokens.

- Die Wählscheiben werden auf ihren Ausgangswert gesetzt. (Maximum)

Raumstation aufbauen: Zu Beginn stehen nur *Hauptquartier* und *Warenhaus* zur Verfügung.

Im Laufe des Spiels kann die Raumstation durch weitere Räume ausgebaut werden.

5B.4. Overmind Aufbau

Truppenzusammenstellung:

Je nach Mission stehen eine Anzahl *Punkte* zur Verfügung.

Alien-Modelle und **Blip-Tokens** wählen:

Bonus Mission (→ Regelheft *Top Secret Files*, Seite 10): Kann jederzeit zwischen 2 Missionen gespielt werden.

5B.7. Auflösungsphase

Nach dem Ende einer Mission erhalten die Spieler Belohnungen und bereiten sich auf die nächste Mission vor.

Helden erhalten Ressourcen und Gegenstände, der Overmind erhält Upgrade-Nodes und Entführungs-Punkte.

Helden: Sieg bringt als Belohnung 3 *Gegenstände* vom Gegenstands-Stapel; (Niederlage: keine Belohnung)

Die Spieler erhalten evtl. auch durch die Mission eine zusätzliche Belohnung;

Sie dürfen außerdem die *Raumstation ausbauen* und *Gegenstände* mit Hilfe der Ressourcen *verbessern*.

Die einzelnen Helden dürfen Räumen in der Raumstation zugeordnet werden, um *Bufs* für die nächste Mission zu erhalten.

Schließlich *heilt jeder Held je 1 Schadenspunkt*.

Overmind:

SCHRAUBENSCHLÜSSEL- und EXPLORATION-MARKER werden gegen ENTFÜHRUNGSMARKER eingetauscht.

Für 5 ENTFÜHRUNGSMARKER erhält der Overmind einen UPGRADE-NODE.

- Der Overmind wählt die *Alien-Modelle* aus, die er verwenden möchte, bis zum maximalen Punktwert.

Zu Missionsbeginn stellt der Overmind dann aber keine Modelle auf, sondern er platziert seine BLIP-TOKENS entsprechend den Aufstellungsregeln auf der Missionskarte mit der verdeckten Seite nach oben. Sie werden erst im Laufe des Spiels durch die Alien-Modelle ersetzt.

- Zusätzlich erhält der Overmind in jeder Mission (sofern nicht anders angegeben) 2 DECOY-TOKENS (Ablenkungs-Marker) für 0 Punkte. (Sobald ein DECOY-TOKEN enthüllt wird, wird es aus dem Spiel entfernt und nicht durch ein Modell ersetzt.)

Der Overmind zählt die *eingesetzten* Einheiten-Punkte während einer Mission auf der *Punkte-Leiste auf der Weltkarte* mit. Wird dabei aus irgendeinem Grund den Punktwert der Mission überschritten, können die Heldenspieler eine Reihe von Alien-Modellen vom Brett entfernen, die dem überschrittenen Punktwert entsprechen, oder der Overmind zieht die überschrittenen Punkte von seinen ev. noch vorhandenen Verstärkungs-Markern ab.

Mit Upgrade-Nodes kann er auf der *Upgrade-Tabelle* Einheiten-Verbesserungen kaufen. (Pro Einheit ein Pfad)

Außerdem kann er ENTFÜHRUNGSMARKER ausgeben, um *Ultimative Mutationskarten* zu kaufen, die er gegen *einfache Mutationskarten* in seinem Deck austauscht. (Das Deck hat immer 20 Karten.) (→ 6.2 *Modelle aktivieren / mögl. Aktionen*)

Die nächste Mission wird entsprechend des Ausgangs der letzten Mission gewählt.

5B.8. Spiel Ende

Nach der 5. Mission endet die Kampagne. Sieger ist, wer die 5. Mission gewonnen hat.

6. Eine Mission spielen

6.1. Deployment

Die Helden wählen 2 *Deployment-Punkte* (oder von der Mission vorgegeben). Sie platzieren je einen Helden auf diesem Feld und zwei weitere Helden angrenzend.

Der *Overmind-Spieler* wählt ebenfalls 2 *Deployment-Punkte*, die sich mindestens zwei Spielplanteile weit von den Helden entfernt befinden müssen, und platziert seine *Blip-Tokens* innerhalb von 2 Feldern um diese *Deployment-Punkte*.

6.2. Modelle aktivieren / mögliche Aktionen:

1. Helden

Jedes Modell hat immer zwei *Aktionen*, die es nacheinander ausführt. Keine Aktion darf zweimal ausgeführt werden.

1. **BEWEGEN:** bis zu seinem Bewegungswert („Movement“) in Feldern, orthogonal oder diagonal. (Durch Öffnungen und an Hausecken nur orthogonal!)

2. **SPRINT:** zweite Bewegung bis zur Hälfte des Bewegungswert (abgerundet).

3. **ANGRIFF:** Nah- oder Fernkampfatacke

4. **PSYCHO-ANGRIFF:** nur Modelle mit Psycho-Kräften, Attacke ignoriert *Sichtlinie*; (kann von Helden nur mit *Meditationsraum* in der Raumstation abgewehrt werden.)

5. **INTERAGIEREN:** mit *SCHRAUBENZIEHER-MARKERN*, *MISSIONS-MARKERN* u.a. (Helden Gegenstände: - ausrüsten: je 1 im „In-Use“-Slot / - tauschen: von Rucksack zu Rucksack)

Der resultierende Schaden wird dem Modell zugefügt. Sind die Lebenspunkte auf 0 reduziert, ist das Modell ausgeschaltet.

Wenn alle Angriffe fehlschlagen, muss keine Verteidigung gewürfelt werden; kann aber, wenn dies evtl. zu speziellen Effekten (Bonis) führt.

Es werden nie mehr als 5 Würfel geworfen. Sollte der *Attackenwert* 5 überschreiten (Modifizierungen), werden *Blanks* je überschüssigem Wert als *Treffer* gezählt. (Z.B.: 7 *Attacken*: 5 Würfel: 3 *Treffer* + 1 *Blank* = 4 *Treffer*)

Schuss- / Fernkampf-Werte: Die *Reichweitenangabe* gibt dann an, wie weit das Modell sehen kann (*LOS*).

Nicht alle Modelle haben eine *Attacke* für *Short* oder *Long Range*; Ein Wert von 0 kann nicht verbessert werden, so ein Modell kann auch keine entsprechende Waffe ausrüsten.

Psychic Attack: wie *Fernkampf-Angriff*; kann aber nur mit speziellen Fähigkeiten geblockt werden.

Nahkampf: *Benachbarte verfeindete Modelle* befinden sich im *Nahkampf* und können nicht schießen.

„*Friendly Fire*“: *Schussattacken auf Modelle im Nahkampf*, die nach ev. *Modifizierung* / *Re-Rolls* *Blank* sind, *verursachen kritische Treffer* auf das befreundete Modell im *Nahkampf*.

Fliehen aus dem Nahkampf: Jedes angrenzende Modell darf eine *Freie Attacke* durchführen; das fliehende Modell erhält -1 *Verteidigung*

An Feinden vorbeilaufen: zählt pro Feld als *Fliehen* aus dem *Nahkampf*

Fear-Attack (Angst-Attacke): verwendet den *Nahkampf-Attackenwert*; bei min. 1 *Treffer* ist das Ziel *erschüttert* (*Shaken*, siehe unten.)

6. **OVERWATCH:** Lege einen *OVERWATCH-MARKER* neben das Modell. Es kann außerhalb seiner *Aktivierung* ein feindliches Modell mit einer *Fernkampfatacke* angreifen, sobald dieses sich in *Reichweite* bewegt. (Dies geschieht nach dem *Aufdecken eines Blip-Tokens*, aber bevor das *Alien-Modell* sein *Verhalten* durchführt.) *Overwatch* löst automatisch auf das erste gültige *Ziel* aus. Hat sich das *Heldenmodell* zuvor bewegt, erhält es einen *Malus* von -1 auf die *Attacke*.

7. **EXTRAKTION:** Held auf *Deployment-Punkt* darf sich auf die *Raumstation* bewegen.

Sind alle Helden aktiviert, kommt der *Overmind-Spieler* an die *Reihe*.

2. Overmind

1. **FORCED MUTATION CARDS** ziehen (einfache *Mutationskarten*, gelbe Rückseite): 1. *Runde* 5 *Karten*; jede weitere *Runde* 2 *Karten*. (*Handkartenlimit* 5 *Karten* pro *Runde*.)

MUTATIONSKARTEN ausspielen:

Immer während einer *Mission* (bevor eine *Aktion* einen *Würfelwurf* erfordern würde)

Supreme Option: 2 *Karten* abwerfen.

(Am Ende der *Mission* wird der *Ablagestapel* des *Mutationsdecks* zurück ins *Mutationsdeck* gemischt.)

- **UNTERBRECHUNG:** 1x pro *Runde*: 2 *Mutation Cards* abwerfen, um die *Aktivierung* eines *Helden* zu unterbrechen. *Overmind* darf dann eine eigene *Einheit* aktivieren. (Diese *Einheit* kann danach in der *Runde* nicht mehr aktiviert werden.)

- **KARTEN ABWERFEN:** zu Beginn seiner *Aktivierungsphase* darf der *Overmind* bis zu 2 *Karten* abwerfen, um bis zu 2 *Karten* nachzuziehen.

Spezielle Effekte:

- **Erschüttert / Shaken:**  Modell / *Einheit* führt sofort seine *maximale Bewegung* direkt weg vom *angreifenden Modell* aus. In dieser *Runde* kann es das *angreifende Modell* nicht angreifen.

- **Betäubt / Stun** (min. 1 *Treffer* mit *Stun-Waffe*):  Das Modell / die *Einheit* kann sich nicht gegen *Nahkampf-Attacken* verteidigen; muss nächste *Aktion* nutzen, um sich zu erholen (=Zustand beenden).

- **Niedergeschlagen / Knocked Down** (min. 1 *Treffer* mit *Knock Down-Waffe*):  Modell / *Einheit* kann nicht angreifen; muss nächste *Aktion* aufstehen (=Zustand beenden).

- **Zurückstoßen / Push Back:**  Modell / *Einheit* geht genau 1 *Feld* zurück (eines der drei möglichen *Felder*); kann es das nicht, wird es *betäubt*.

- **Flächeneffekte:** je nach *Karten-Angaben*

Neon-Rush-Marker: je *Token* kann jederzeit 1 *Würfel* neu geworfen werden (*Re-Roll*)

Würfelseiten:

Treffer:  *Angreifer* erzielt 1 *Treffer*; kein Effekt bei *Verteidigung*

Doppelter Treffer:  *Angreifer* erzielt 2 *Treffer*; kein Effekt bei *Verteidigung*

Kritischer Treffer:  *Treffer*, der *Verteidigung* ignoriert; wird vor dem *Verteidigungswurf* abgerechnet

Verteidigung:  *negiert* 1 *Treffer*; kein Effekt bei *Angriff*

Doppelte Verteidigung:  *negiert* 2 *Treffer*; kein Effekt bei *Angriff*

Blank: kein Effekt (*Ausnahme*: *Attackenwert* >5, siehe oben)

2. **ALIENS AKTIVIEREN:** 2 verschiedene *Aktion*, wie *Helden* (außer *Extraction*)

Entfernt der *Overmind* eine *Heldenfigur* aus dem *Spiel*, erhält er dafür 2 *ENTFÜHRUNGSMARKER*. (→ 6.4 *Missions-Ende*)

BLIP-TOKENS können nur aus folgenden drei *Aktionen* wählen:

- **BEWEGEN:** bis zu 5 *Felder*
- **UMDREHEN:** *Modell* ersetzt *Blip-Token*. (War dies die erste *Aktion*, so erhält das *Modell* eine zweite, reguläre *Aktion*.)
- **INTERAGIEREN:** *Blip-Tokens* können *Gebäude* erforschen (*EXPLORATION-TOKENS*) und *Ressourcen* sammeln (*SCHRAUBENSCHLÜSSEL-TOKENS* aufsammeln);

(*Schraubenschlüssel-Tokens* geben dem *Overmind* 1 *Entführungsmarker*, *Exploration-Tokens* hingegen 2; (→ 5A/B.7 *Auflösungspause*)

Erleidet ein *Blip-Token* *Schaden*, wie es automatisch umgedreht. Ist es in *LOS* und *Reichweite* eines *Helden* wird es automatisch umgedreht.

Das durch *Schaden* oder *LOS/Reichweite* platzierte *Modell* darf sofort seine *VERHALTENS-AKTION* durchführen. (→ 4. *Alien Profil Karten*)

6.3. Kampf:

Der *Kampfwert* (*Angriff* / *Verteidigung*) gibt an, wie viele *Kampfwürfel* geworfen werden.

1. *Attacken* würfeln – ev. *modifizieren* – *Treffer* ermitteln;
2. *Verteidigung* würfen – ev. *modifizieren* – *Verteidigung* ermitteln;
3. *Schaden* = *Treffer* – *Verteidigung*

6.4. Missionsende

Helden:

Sieg: *Belohnung*: 3 *Gegenstände vom Gegenstands-Stapel* / *Niederlage*: keine *Belohnung*;

Außerdem erhalten die *Spieler* evtl. durch die *Mission* eine *Belohnung*.

Sie dürfen außerdem die *Raumstation ausbauen* und *Gegenstände verbessern*.

Die einzelnen *Helden* dürfen *Räumen in der Raumstation zugeordnet* werden, um *Bufs* für die nächste *Mission* zu erhalten.

Schließlich *heilt jeder Held je 1 Schadenspunkt*.

Overmind:

Alle *SCHRAUBENSCHLÜSSEL-* und *EXPLORATION-MARKER* werden gegen *Entführungsmarker* eingetauscht: 1 *Entführungsmarker* bringt 1 *Ultimative Mutationskarte* (*Deckgröße* bleibt bei 20 *Karten!*).

Für je 5 *Entführungsmarker* gibt es einen *Upgrade-Node*: mit denen er *Ultimative Mutationskarten* oder auf der *Upgrade-Tabelle Einheiten-Verbesserungen* oder kaufen kann (je *Einheit* nur ein *Pfad*). (Erfolgreich abgeschlossene *Hidden Agendas* (*Conquest Modus*) gewähren dem *Overmind* ebenfalls *Upgrade-Nodes*.)

Im *Eroberungs-Modus* folgt die *Globale Operationsphase* (→ 5A.1).

Im *Narrativen Modus* folgt die *nächste Mission*.

7. Besonderes Terrain & Gebäude

„Angrenzende Felder“ sind orthogonal und diagonal.



Freie Fläche; Malus auf den Verteidigungswert von -1



Deckung; Bonus auf den Verteidigungswert von +1



Schraubenschlüssel können auf diesen Feldern aufgehoben werden; ziehe eine entsprechende Karte



Gefahren-Felder (Feuer): können durch Angriff (2 Schaden / 1 Kritischer Schaden) zerstört werden; ziehe dann eine Gefahrenkarte („Hazard“)



Deployment: Hier werden zu Beginn einer Mission Modelle und Blip-Tokens platziert. Diese Felder können zerstört werden (2 Schaden / 1 Kritischer Schaden) (außer der Helden-Deployment-Zone); sie können dann nicht mehr genutzt werden (Extraction).

Sichtlinie (LOS - Line of Sight): Wände und Modelle behindern LOS und Bewegung;

LOS existiert, wenn eine ununterbrochene Linie von einer Ecke des Ausgangsfeldes zu einer Ecke des Zielfeldes gezogen werden kann.

8. Raumstation & Gegenstände

8.1. Raumstation

- Die Räume der Station werden mit **Ressourcen** gebaut; Helden, die sich zwischen Missionen in den Räumen aufhalten, erhalten entsprechende **Bufs**;

- Helden können auch **während der Mission von Deployment-Feldern zur Raumstation** und wieder zurück wechseln, um sich dort **Boni** zu holen:

1. **Interakt-Aktion auf Deployment-Feld:** Bewege den Helden in einen Raum auf der Raumstation; er erhält die entsprechenden Boni

2. nächste Runde: Bewege den Helden **zurück auf das Spielfeld** auf eines der beiden Helden-Deployment-Felder; dies beendet seine Aktivierung in dieser Runde;

8.2. Gegenstände

Schraubenschlüssel gewähren Gegenstandskarten (zufällig gezogen); deponiere den gezogenen Gegenstand zuerst im Rucksack;

- Waffen (modifizieren die Attacken)
- Rüstung (modifiziert die Verteidigung)
- Verbrauchsgegenstände („Consumables“) (je nach Karte)

Ressourcen: Gegenstände haben Ressourcen-Symbole, gegen die sie auf der

Reichweite (RW): wie viele Felder ein Feld vom Ursprungspunkt (exklusive) entfernt ist. (RW 1 = benachbarte Felder)

Gebäude: Sind mehrere Gebäudeteile durch Türen verbunden, zählen sie als separate Räume desselben Gebäudes und erhalten je ein eigenes **Exploration Token**. Gebäude können durch Türen oder zerstörte Wände betreten werden.

Wird ein Gebäude / Raum zum ersten Mal betreten, wird das Exploration Token entfernt und eine **Exploration Card** gezogen.

Angriffe (Nah- und Fernkampf) von außerhalb auf Modelle in Gebäuden haben ein Malus von -1 Attacke.

XXL Modelle können Wände zerstören (→ 4.4. **XXL-Modelle**). Zerstörte Wände heben den Gebäude-Angriffs-Malus auf.

Raumstation getauscht werden können; der Held mit dem Gegenstand muss sich nach der Mission im Warehouse aufhalten um Ressourcen zu tauschen.

Ressourcen können:

- gegen **Neon-Rush-Tokens** getauscht werden;
- **Gegenstände upgraden**;
- zum **Ausbau der Raumstation** genutzt werden.

8.3. Slipsteel Sentry

Das Slipsteel Sentry-Modell kann nur verwendet werden, wenn der **Slipsteel Control Room** in der **Raumstation** gebaut wurde. Der Sentry verbraucht während der Mission je Runde, in der er aktiviert wird, **1 Power-Cell-Ressource**. Diese muss zuvor im Control Room bereit liegen.

Der bedienende Spieler stellt seinen Helden während der Mission auf den **Slipsteel Control Room**. (Er „bedient“ den Slipsteel.)

Slipsteel Sentry behält seinen Schaden zwischen Missionen; er kann nur für je 1 Metall-Token auf der Raumstation repariert werden (nicht während Missionen).

Das Modell darf Gegenstände tragen und tauschen, aber nicht nutzen.

Zählt als XXL-Modell (kann Wände zerstören). (→ 4.4. **XXL-Modelle**)

- Darf nicht in der Twilight Expansion verwendet werden
- In der Abyss Expansion verwendet er keinen Oxygen Tracker

10. Solo-Regeln / Alien-KI

(Nur im Narrativen Modus) Halte das Alien-Spawn-Deck bereit.

10.1. Overmind-KI

Die Reihenfolge entspricht der Priorität, nach der Aktionen abgehandelt werden.

Alien-Aktivierung Reihenfolge:

- Am *nächsten zur Mitte* des Spielfeldes
- Höchste *Einheitenkosten*
- Die meisten *Attacks*

Alien Bewegung:

Immer die *kürzeste Route* auf *Ziel in LOS*, auch durch Gebäude; alternative Route, falls der Weg blockiert ist.

1. *Modelle mit Fernkampf (RW>0)* bewegen sich auf die optimale, weitest entfernte *Schussdistanz*
2. *Modelle mit Nahkampf (RW=0)* bewegen sich auf so nah wie möglich ans Ziel heran.
3. *Blip-Tokens* in Helden-LOS werden automatisch umgedreht (*Behaviour!* → *4. Alien Profilkarten*)
4. Auf *Missions-Marker / VIP* zu
5. Auf *nächsten Helden* zu

Alien Kampf Prioritäten-Folge:

1. *Nahkampf vor Fernkampf!*
2. *Nächster Held*
3. *Niedrigster Verteidigungswert* der Helden
4. *Höchster Attackenwert* der Helden
5. Alle Aliens müssen *denselben Helden in RW* angreifen; wird ein Held ausgeschaltet, wird neues Modell gewählt
6. Kann ein Modell nicht angreifen, begibt es sich in *Overwatch*

Alle Modelle einer Einheit nehmen am Angriff teil (→ 4.1. Alien Einheiten)

Fernkampfattacken auf Modelle im Nahkampf unterliegen der *Friendly Fire* Regel.(→ 6.3 *Kampf*.)

Behavior (automatisches Alien Verhalten)

Prioritäten-Folge:

1. Angreifen
2. Interaktion
3. Bewegung

XXL Modelle Prioritäten-Folge:

1. Wände zerstören
2. Angreifen
3. Interaktion
4. Bewegung

10.2. Spawning:

Zu Beginn der 1. Runde:

3 Spawn-Karten: platziere die entsprechenden BLIP-TOKENS auf den angegebenen Deployment-Feldern;

Zu Beginn jeder weiteren Runde:

1 Spawn-Karte: platziere die entsprechenden BLIP-TOKENS auf den angegebenen Deployment-Feldern;

10.3. Mutationsdeck

Am Beginn der Runde werden bis zu 2 Karten gezogen.

Ihre Effekte werden auf die erste aktivierte Einheit angewandt.

10.4. KI Prioritäten für Mission 5

1. Gesundheit < 50% → Heilen (Einheit mit wenigsten Modellen / nächste Einheit)
2. Bewegung nur, wenn auf Rotem Feld (Freie Fläche)
3. Bewegung auf nächsten, besetzten Traktor-Beam zu
4. Spawne 1 Einheit
5. Angreifen