

GALAXY DEFENDERS RULEBOOK

HOME PAGE: WWW.GALAXY-DEFENDERS.COM

E-MAIL: INFO@GALAXY-DEFENDERS.COM



DESIGN & DEVELOPMENT:

GREMLIN PROJECT, A BOARD GAME DESIGN STUDIO BY SIMONE ROMANO AND NUNZIO SURACE

ART:

FERNANDO PENICHE

ART DIRECTION:

GREMLIN PROJECT

GRAPHIC DESIGN & LAYOUT:

ADRIANO D'IPPOLITO & FRANCESCA MICHELON
(WWW.MATRIOSKART.IT)

SCULPTURE DESIGN:

RAFFAELE STUMPO

MAP DESIGN:

MARIO BARBATI
(ONEGAMES.COM)

EDITING AND SUPERVISION:

ROBERTO DI MEGLIO, FABIO MAIORANA AND FABRIZIO ROLLA

ENGLISH VERSION EDITING:

JIM LONG

VERSION FRANCAISE :

JASON.V59

PRODUCTION:

ROBERTO DI MEGLIO

JOUEURS TESTEURS :

LUCIO ABBATE, FABRIZIO BARBERINI, ALESSIO BONVINI, MARCO BRUGNONI, MASSIMILIANO CRETARA, SARA ERRIU, RICHARD HAM, CARMINE LAUDIERO, FEDERICO LUISON "KENTERVIN", ROBERTO MANZONI, MONICA MENICHINI, LEONARDO NATI, DANIELE "KINDER" REA, LEONARDO RINA, AND... SALLY & SUNNY!

REMERCIEMENTS A SERENA GALLI, GIANNI LA ROCCA, MARCO SIGNORE, CLAUDIO QUARANTA,

ANDREA FANHONI, CHRISTOPH CIANCI, FABIO GASPARINI, STEFANO CASTELLI, ANDREA LIGABUE, CLAUDIO GAROFALO, LAURENCE D'BRIEN, ALESSIO MOLteni, MASSIMILIANO CALIMERA (GIOCONOMICON.NET), MARCO MOIA AND ALL OUR FAMILIES AND FRIENDS.



A GAME CREATED BY GREMLIN PROJECT

WWW.GREMLINPROJECT.COM



PUBLISHED AND DISTRIBUTED WORLDWIDE BY ARES GAMES SRL
VIA DEI METALMECCANICI 16, 55041, CAPEZZANO PIANORE (LU), ITALY
WWW.ARESGAMES.EU

TABLES OF CONTENTS

1. INTRODUCTION	5
2. CONTENU DU JEU	5
3. APERÇU DU JEU	5
4. INFO & PRÉPARATION	6
5. COMPOSITION DU TERRAIN	8
5.1 TYPES DE TERRAIN	9
5.2 LA LIGNE DE VUE (L.D.V.)	10
5.2.1 VISION HUMAINE (RÈGLE OPTIONNELLE, PAR DÉFAUT = OUI)	10
5.3 PRÉPARER LE CHAMP DE BATAILLE	11
6. SÉQUENCE DE JEU	11
6.1 PHASE DE REACTIVATION	12
6.2 PHASE STRATÉGIE	12
6.2.1 DESIGNATION DE L'AGENT ALPHA	12
6.2.2 OBTENTION DES GO-WINGS	12
6.2.3 RENFORTS	13
6.2.4 VÉRIFICATION DU STATUT DE LA MISSION	13
6.3 BATAILLE	13
6.3.1 TOUR DE L'AGENT	13
6.3.1 TOUR DES ALIENS	13
6.4 PHASE ÉVÉNEMENT & CARTE ÉVÉNEMENT	14
7. LES AGENTS	15
7.1 CLASSES	15
7.1.1 MARINE	15
7.1.2 BIOTECH	15
7.1.3 INFILTRATOR	15
7.1.4 SNIPER	15
7.1.5 HULK	15
7.2 MOUVEMENT	16
7.3 COMBAT	16
7.3.1 TIR ALLIÉ (RÈGLE OPTIONNELLE, PAR DÉFAUT = NON)	18
7.3.2 COMBAT RAPPROCHÉ (RÈGLE OPTIONNELLE, PAR DÉFAUT = NON)	19
7.4 ACTION	19
7.4.1 UTILISER POUVOIRS ET ÉQUIPEMENTS (ACTION)	19
7.4.2 SAUTER PAR UNE FENÊTRE (ACTION)	19
7.4.3 RECHERCHER (ACTION)	19
7.4.4 DÉFONCER UNE PORTE (COMBAT + ACTION)	20
7.4.5 ÉVASION (COMBAT + ACTION)	20
7.4.6 REDEPLOIEMENT TACTIQUE (COMBAT + ACTION)	20
7.4.7 DÉBLOQUER UNE ARME (ACTION + MOUVEMENT OU COMBAT)	21
7.4.8 ACTIONS SPÉCIALES D'ÉMISSION	21
7.5 CONDITIONS DE L'AGENT	21
7.5.1 POINTS DE SANTÉ	21
7.5.2 HÉMORRAGIE	21
7.5.3 MORT	21
7.5.4 ENGAGER DANS UN COMBAT	22
7.5.5 IMMOBILISER (CONDITION CORPORELLE)	22
7.5.6 PARALYSER (CONDITION CORPORELLE)	22
7.6 ARMES	22
7.6.1 ARMES DE MÊLÉE	23
7.6.2 ARMES À DISTANCE	23
7.6.3 ARMES SOIGNANTES	23

7.6.4 ARMES AMELIOREES	23
7.6.5 ARMES ALIEN	24
7.6.6 MUNITION	24
7.6.7 ARMURE A BOUCLIER D'ENERGIE	24
7.7 POUVOIRS ET OBJETS	24
7.7.1 DOMMAGES ET EFFETS SPECIAUX	25
7.7.2 EQUIPEMENTS	25
7.7.2.1 GRENADES	25
7.7.2.2 SENTRY-GUN	26
7.7.3 TACTIQUES	26
7.7.4 CAPACITES & COMPETENCES	26
7.7.4.1 GD-209	27
7.7.4.2 GARDE	27
7.8 GD-WINGS	27
7.9 TECH ALIEN	28
8 LES ALIENS	29
8.1 LES ESPECES ALIEN	29
8.1.1 ALIEN I : CLASSE XENO-BETA	29
8.1.2 ALIEN II : CLASSE SPINE CRITTER	29
8.1.3 ALIEN III : CLASSE XENO-ALPHA	29
8.1.4 ALIEN IV : CLASSE ARACNOS	29
8.1.5 ALIEN V : CLASSE XENO-GREY	30
8.1.6 ALIEN VI : CLASSE NEXUS	30
8.1.7 ALIEN VII : CLASSE XENO-BEAST	30
8.2 STRUCTURE BIOLOGIQUE ALIEN (CARTE ALIEN)	30
8.3 ACTIVATION ALIEN (CARTE RENCONTRE (CLOSE ENCOUNTER))	32
8.4 UNITE ESSAIM	32
8.5 SIGNAUX	33
8.5.1 MOUVEMENT D'UN SIGNAL	33
8.6 SYSTEME DE TELEPORTATION	34
8.6.1 ALIENS TELEPORTES	34
8.7 REVELER DES SIGNAUX	34
8.8 ASSIGNATION D'UN ALIEN	35
8.9 MOUVEMENT ALIEN	35
8.10 LE COMBAT ALIEN	37
8.11 ALIEN MORT	37

1 INTRODUCTION

Bienvenue Soldat !

Si vous lisez ce document, ça veut dire que vos capacités physiques et mentales sont excellentes et que notre planète a besoin de vous !

Vous rejoignez une agence secrète responsable de la détection et de l'éradication de l'activité Alien sur Terre... Continuez à lire, si vous osez, mais gardez à l'esprit deux règles simples :

- Ils sont déjà ici
- Ils ne sont pas amicaux !

Vous ferez partie d'une équipe d'élite composée d'un maximum de 5 agents impliqués dans des missions critiques et tactiques.

Vous rencontrerez des Aliens hostiles, donc soyez prêt à vous confronter à eux sans pitié.

2 CONTENU DU JEU

À l'intérieur de votre boîte de Galaxy Defenders vous trouverez un vaste ensemble de contenus :

Ce Manuel

1 Storybook

28 Miniatures en Plastique

6 Tuiles Carte Recto-Verso

5 Dés BLEU d'Attaque/Défense

5 Dés ROUGE d'Attaque Améliorée

5 Fiches de Profil d'Agent

5 Guides de Références Rapides

22 Cartes Evènement (Event)

32 Cartes de Rencontre (Close Encounter)

22 Cartes Alien

Jetons et Marqueurs :

10 Armes Améliorées

10 Armes Alien

1 Agent Alpha

10 Tactiques Basiques

10 Tactiques Améliorées

23 Equipements (Devices)

15 Compétences

40 Blessures

32 Munitions

20 Boucliers

4 Fragments de Technologie Alien

6 Signaux Humain

9 Signaux Alien

2 Gardes

5 Paralysé/Immobilisé

4 Mines/Flammes

4 Points de Passage (Waypoints)

10 Verrouillé/Bloqué

12 Arme Enrayée (Jam)

1 Amélioré/Arme Alien

4 Points de Téléportation

1 Alien NPC

3 Hex de recouvrement zone de Téléportation

2 Zone de recouvrement de carte

20 HEx Double de recouvrement de carte

1 HEx Double Sally/Sunny

3 Ballons Galactiques



3 APERÇU DU JEU

Galaxy Defenders est un jeu de bataille coopératif, tactique dans lequel 1 à 5 joueurs combattent ensemble contre une menace Alien en approche.

Chaque joueur prend le contrôle d'un agent aux pouvoirs uniques pour défendre la planète de l'invasion Alien.

La bataille pour la Terre s'effectuera dans une campagne scénarisée contre une race Alien contrôlée par le système de jeu lui-même.

Chaque mission peut avoir des fins multiples et le résultat d'une mission changera le cours de l'Histoire.

Les agents acquièrent de l'expérience pendant des missions. L'expérience peut être utilisée pour transformer un bon soldat en un parfait agent de Défense de la Galaxie avec des compétences multiples, tactiques de base et améliorées, et la capacité d'utiliser de nouveaux dispositifs comme des armes humaines avancées et la technologie Alien.

4 INFO & PREPARATION

Le Jeu contient 2 Livrets :

- **Le Manuel :** Fournit des informations et les règles du jeu.
- **Le Storybook :** Contient les règles et la description des Missions.

Ce manuel est divisé en 3 sections :

- Général (Bord **VERT**)
- Agents (Bord **BLEU**)
- Aliens (Bord **ROUGE**)

Chaque section fournit des informations sur les Règles de mission.

La configuration du jeu dépend entièrement de la campagne et de la mission que vous voulez jouer. Toutes les instructions de configuration sont couvertes dans le manuel **Storybook**, mais pour une configuration rapide nous vous suggérons d'organiser le contenu du jeu de cette façon :

Chaque joueur sélectionne ou choisit aléatoirement une **Fiche de Profil d'Agent** et prend la figurine appropriée. Selon les règles de campagne/mission, chaque joueur prend les tactiques, équipements (Devices) et compétences définis. Le nombre de pouvoirs et d'objets disponibles dépend de chaque mission et est limité par la disponibilité des jetons dans l'ENTREPÔT (C'est-à-dire la boîte de jeu). Chaque Agent débute la mission en **pleine santé** et leurs armes **complètement chargées**.

Si un joueur veut jouer avec plus d'un Agent, chaque Agent doit agir indépendamment, comme s'il était contrôlé par un joueur différent. Par exemple, une personne qui contrôle 3 Agents sur la carte est considérée comme 3 joueurs actifs.

Note : Un joueur est considéré comme actif tant que son Agent est vivant.

Le Storybook va vous fournir les instructions pour :

- Préparer la carte.
- Préparer et mélanger le deck Evénements (Events).
- Préparer et mélanger le deck Rencontre (Close Encounter).
- Préparer et mélanger le deck Alien
- Placer les figurines, Signaux et jetons sur le champ de bataille.

En général, rappelez-vous que, **toutes les règles indiquées sur des cartes ou les objets sont prioritaires sur ce manuel et peuvent changer ou remplacer ce qui est écrit ici.**

Pour optimiser l'espace et améliorer l'expérience de jeu, nous vous suggérons d'utiliser la disposition en exemple dans ces pages :





1. Fiche de Profil d'Agent
2. Cartes Alien et Pile de Défausse
3. Cartes Rencontre et Pile de Défausse
4. Cartes Evènement, Evènement climatique en jeu et Pile de Défausse
5. Réserve de Signaux et Pile de Défausse
6. Equipement
7. Compétence
8. Tactiques Basiques et Améliorées
9. Arme Améliorée
10. Arme Alien
11. Figurine de l'Agent
12. Figurine de l'Alien
13. Points de Téléportation
14. Marqueurs de Blessures et de Munition
15. Autre Jetons et Marqueurs



5 COMPOSITION DU TERRAIN

La bataille pour la Terre fait rage au coeur des villes, des déserts et d'autres terrains, probablement jusqu'au vaisseau Alien lui-même, les Agents doivent être préparés pour n'importe quel environnement !

Chaque tuile carte est composée de deux éléments :

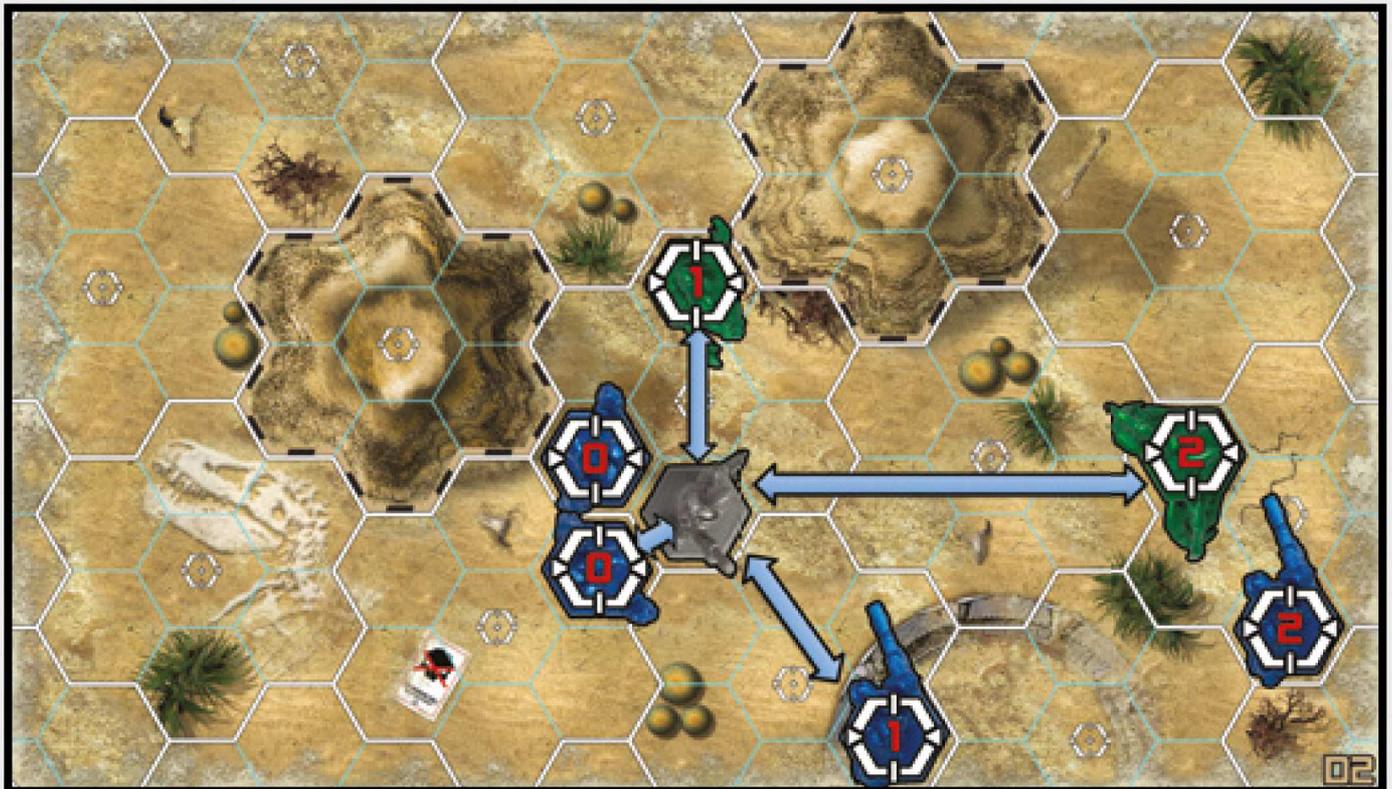
Hex : Est le petit hexagone sur la carte. Il est utilisé principalement pour le mouvement des agents et le combat.

Zone (Area) : Est formée de 7 Hex et peut être reconnue par deux composants principaux :

- Le signe  est imprimé sur le Hex situé au centre de chaque Zone.
- Il possède d'épaisses frontières blanches.

La Zone a plusieurs utilités dans le jeu : Déterminer la Distance ( = Adjacent,  = A 1 zone de distance...) Déplacer les Aliens et les signaux, pour le combat à distance, et plus.

EXEMPLES DE PORTEE ET DISTANCE



Chaque tuile carte peut inclure des constructions différentes, des objets liés au terrain et divers autres objets.

Note : Le bord de la carte contient des hexagones partiels (appelé Hex de bord). Ces hexagones ne sont pas utilisés dans le jeu.

Hex



Les Hex sont utilisés pour traiter le mouvement et le combat. Chaque Hex ne peut contenir qu'une figurine ou signal.

Zone



Une Zone (Area) est un groupe de 7 Hex et est utilisée pour calculer les distances et pour le mouvement Alien.

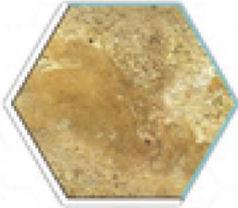
Salle



Une Salle (Room) est une Zone [ou une partie de celle-ci] verrouillée par des Portes et/ou des Fenêtres.

5.1 TYPES DE TERRAIN

Une tuile carte peut contenir différents types de terrain :

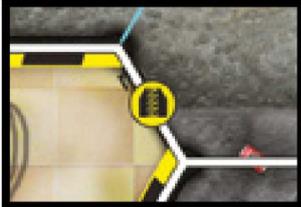


Standard : Un Hex standard peut être traversé normalement par les Agents et les Aliens.



Côté de Hex Bloqué : Une ligne colorée/noire épaisse ne peut pas être traversée et bloque la Ligne de Vue [l.d.v., voir la section 5.2, page 10]. On ne considère pas des Hex qui sont séparés par un côté de Hex bloqué comme adjacent.

Note : La couleur de la ligne [jaune dans l'exemple] peut varier, basé sur le contexte de carte.



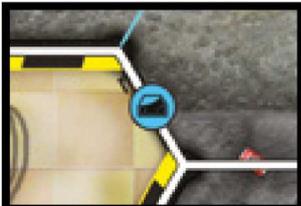
Porte : Peut être traversée normalement. Bloque la Ligne de Vue, à moins que l'attaquant ne soit dans le Hex adjacent au symbole de porte (Ou dans le Hex avec le symbole de porte, si la porte n'est pas sur le côté d'un Hex).



Porte Verrouillée : Quand elle est verrouillée, une porte est l'équivalent d'un côté de Hex bloqué [voir ci-dessus].



Porte/Fenêtre Bloquée : Une mission peut indiquer qu'une porte ou une fenêtre est bloquée. Placez un jeton sur le plateau pour indiquer ce statut. Une porte/fenêtre bloquée est l'équivalent d'un côté de Hex bloqué [voir ci-dessus]. Un jeton bloqué ne peut pas être enlevé par des agents, sauf comme indiqué par les actions spéciales de la mission.



Fenêtre : Peut être traversée avec l'action spéciale "le saut par la Fenêtre". Une fenêtre ne bloque pas la l.d.v.



Hex de Bord : Une moitié de Hex au bord du plateau ne peut pas être traversée et bloque l.d.v.



La traversée de n'importe quel Hex non-bloqué ou Hex du plateau représente un chemin légal. La tentative de traverser un Hex par son côté bloqué ou un Hex de bord représente un chemin interdit et n'est pas autorisé aux Agents, ni aux Aliens ou aux signaux.

5.2 LA LIGNE DE VUE (L.D.V) / LINE OF SIGHT (L.O.S)

Le terme Ligne de Vue (l.d.v.) se réfère à la visibilité d'une cible ou autre élément sur le champ de bataille. Si vous pouvez tracer une ligne droite entre le centre du Hex source et le centre du Hex de destination, sans traverser un Hex Bloqué ou une Porte (À moins que l'attaquant ne soit dans le Hex adjacent au symbole de Porte, ou dans un Hex de Porte), alors vous avez une l.d.v. autorisée.

Les attaques avec des équipements de combat et des pouvoirs peuvent seulement être utilisées contre une cible dans sa l.d.v. sauf quand c'est indiqué différemment.

EXEMPLES DE LIGNE DE VUE



Les Hex Blancs représentent le Champ de Vision.

5.2.1 VISION HUMAINE (REGLE OPTIONNELLE, PAR DEFAUT = OUI)

Cette règle facultative peut être utilisée pour limiter le champ de vision des agents à 180° devant eux, au lieu de 360°. Le devant d'une figurine est indiqué par une encoche sur la base de celle-ci.

En plus de toutes les règles l.d.v. normales, pour tracer la l.d.v. d'un Agent humain, seuls les 3 Hex en face de la figurine peuvent être utilisés.

Cette règle ne change pas les règles sur la révélation des signaux (voir "Révéler un Signal", section 8.7, page 34), lors de la révélation d'un signal, les règles de l.d.v. normales sont utilisées.

Note : Les drones de bataille GD-209 et le Sentry-Gun ont toujours une vue de 360° du champ de bataille.

EXEMPLE DE VISION HUMAINE



Les Hex Blancs représentent le Champ de Vision.

5.3 PREPARER LE CHAMP DE BATAILLE



La section "Configuration de Mission" de chaque mission dans le Storybook contient toutes les instructions pour préparer le champ de bataille, avec les tuiles carte et les jetons à utiliser.

Les tuiles carte sont imprimées sur deux côtés et peuvent être combinées de plusieurs façons différentes. Si un scénario montre une tuile carte séparée des autres, elle représente une zone à laquelle on peut seulement accéder en utilisant les événements spéciaux du scénario.



6 SEQUENCE DE JEU

Galaxy Defenders est joué avec un nombre variable de tours, définis dans chaque mission. Chaque tour est subdivisé en phases suivantes :

1] Réactivation

- Les Pouvoirs & Objets sont réactivés

2] Stratégie

- Désignation de l'Agent Alpha
- Obtention de GD-Wings
- Renforts
- Vérification du statut de la mission

3] Bataille (pour chaque Joueur Actif)

- Tour de l'Agent
 - Action
 - Mouvement
 - Combat
 - Lancer de Touche
 - Lancer de Défense
- Tour des Aliens
 - Piocher une carte Rencontre (Close-Encounter)
 - Activations Aliens
 - Mouvement & Combat, ou
 - Téléportation

4] Événement (Event)

- Piocher
- Résoudre

- Mission Accomplie
- Mission Partiellement Accomplie
- Echech de la Mission

Note : On considère qu'un joueur est actif tant que son agent est vivant. Si un agent meurt, son joueur devient inopérant.

6.1 PHASE DE REACTIVATION

Dans cette phase, il n'y a qu'une seule étape principale :

- **Réactivation des Pouvoirs & Objets** : La plupart des pouvoirs et objets (voir section 7.7 page 24) ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par tour et ils ne peuvent pas être utilisés de nouveau jusqu'à ce qu'ils soient réactivés pendant cette phase.

Tous les pouvoirs et objets sont réactivés simultanément. Les effets les plus communs de cette phase sont :

- Réactivation des compétences (Remplacez face visible les compétences utilisées)
- Réactivation du Bouclier d'Energie de l'Armure (Obtention du Jeton de Bouclier d'Energie (Energy Shield) utilisé)
- Réactivation du "Garde" (Placez un jeton de garde près de la figurine)

6.2 PHASE DE STRATEGIE

Dans cette phase, les joueurs doivent coopérer pour planifier une saine stratégie pour faire face au tour de jeu. Cette phase inclut 4 étapes:

- Désignation de l'Agent Alpha
- Obtention de GD-Wings
- Renforts
- Vérification du statut de la mission

6.2.1 DESIGNATION DE L'AGENT ALPHA



Les joueurs doivent choisir leur leader pour le tour. Commencant en premier, ce leader est appelé l'Agent Alpha. Le joueur contrôlant cet Agent gagne le jeton d'Agent Alpha jusqu'à la prochaine phase de stratégie.

L'Agent Alpha a des devoirs supplémentaires ! :

- Il détermine l'ordre de jeu : l'Agent Alpha agit toujours en tant que premier joueur. Il est le premier à jouer son Agent et le Tour des Aliens. Les autres joueurs prennent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, après l'Agent Alpha.
- Dans la phase Evènement : Il tire la carte Evènement (Event) et applique ses effets.
- Il est le leader : Parfois il doit prendre des décisions pour l'équipe entière, par exemple, pendant n'importe quel désaccord entre des coéquipiers.

L'équipe doit avoir un Agent Alpha. Si l'Agent Alpha meurt sur le champ de bataille pendant le tour, l'agent suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient l'Agent Alpha et son joueur obtient le jeton d'Agent Alpha jusqu'à la phase de stratégie suivante.

Si les joueurs ne s'accordent pas pour désigner l'Agent Alpha, suivez cet ordre de classement :

1. Marine
2. Biotech
3. Infiltrator
4. Sniper
5. Hulk

6.2.2 OBTENTION DES GD-WINGS

Dans cette étape, les Agents peuvent tenter d'obtenir un nouveau rang GD-Wings, ce qui signifie un salaire plus important et, ah ouais, un nouveau pouvoir !

Si les Agents ont tué au moins un Alien dans le tour précédent, alors, en commençant avec l'Agent Alpha et dans le sens des aiguilles d'une montre, ils peuvent essayer de gagner des GD-Wings [voir section 7.8, page 27].



6.2.3 RENFORTS

Rock'n'roll !!! Parfois, pendant une mission, l'Agence aidera les Agents en leur envoyant de nouveaux "jouets". Pour représenter ceci, l'Agent Alpha peut envoyer (c'est-à-dire défausser) pendant la mission 4 fragments rassemblés de Technologie Alien à la base [voir section 7.9, page 28] pour recevoir soit :

- Un Equipement Générique choisi
- Une Arme Améliorée aléatoire

Si un équipement est choisi, l'Agent peut sélectionner un dispositif parmi ceux disponibles dans l'Entrepôt (la Boîte de jeu). Si une arme est choisie, placez tous les jetons d'Arme Améliorée appropriés (c'est-à-dire les Génériques et les armes spécifiques à la classe des agents dans le jeu) dans une tasse et tirer aléatoirement celui-ci. La nouvelle arme est fournie avec le plein de munitions.

Note : Utilisez la même procédure aléatoire quand une nouvelle Arme Alien est livrée.

L'équipement ou l'arme obtenu peut être directement transféré à n'importe quel agent sur la carte, avec l'accord de l'Agent Alpha.

6.2.4 VERIFICATION DU STATUT DE LA MISSION

Finalement, les joueurs doivent vérifier si la mission prend fin par une victoire ou une défaite. Vérifiez les conditions dans la section "d'Objectifs" de la mission, en commençant par le haut de la table. La première condition correspondante indique si la mission est réussie ou non. Ignorez les conditions après la première qui correspond.

6.3 BATAILLE

Pendant la phase de Bataille, chaque joueur Opérationnel joue séquentiellement son tour d'Agent et ensuite le tour des Aliens (comme le joueur actif). Puis, le jeu passe au joueur suivant.

En commençant avec l'Agent Alpha, les joueurs effectuent leur tour (Agent et Aliens) dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le dernier joueur finisse son tour des Aliens.

Note : Les joueurs inopérants n'affectent pas la phase de bataille. Ils doivent passer le tour de l'Agent et celui des Aliens.

6.3.1 TOUR DE L'AGENT

Pendant son tour, l'agent peut exécuter trois activités différentes :

- Mouvement
- Combat
- Action

Ces activités peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre et chaque activité ne peut être exécutée qu'une fois par tour. Il n'est pas possible d'interrompre, et de reprendre après, le Mouvement pour exécuter un Combat; ou d'interrompre, et de reprendre après, le Combat pour exécuter un Mouvement. Cependant, il est parfois possible d'exécuter une Action pendant le Mouvement ou le Combat (par exemple, utiliser un pouvoir ou un équipement pour améliorer un lancer de Touche ou de Défense).

Quelques actions spéciales [voir section 7.4, page 19] peuvent exiger l'utilisation simultanée d'une Action et du Combat ou d'une Action et d'un Mouvement.

Le tour de l'Agent finit quand les trois activités ont été exécutées, ou quand l'agent ne peut pas (ou ne veut pas) exécuter une autre activité.

6.3.2 TOUR DES ALIENS

Le joueur actif doit tirer une carte de Rencontre (Close-Encounter) (voir section 8.3, page 32) du deck de Rencontre pour déterminer ce qui arrive au tour des Aliens. D'habitude, une carte de Rencontre active un ou plusieurs Aliens sur le champ de bataille, selon leur type ou leur rang de couleur. Une fois que la carte de Rencontre est résolue et que tous les Aliens impliqués ont été activés, ou quand il n'y a aucun Alien à activer, c'est la fin du tour des Aliens et le tour de l'Agent suivant commence.

Quand le dernier joueur a achevé son tour des aliens, la phase d'Evènement (Event) commence.

L'ordre normal d'un tour des Aliens est :

- Le joueur actif tire une carte de Rencontre (Close-Encounter).
- Les Aliens sont activés selon la carte tirée.
- Les Aliens Activés exécutent leurs Mouvement et Combat (basé sur leurs cartes Aliens) ou se Téléportent.
- La carte de Rencontre est placée dans sa pile de défausse.

6.4 PHASE EVENEMENT & CARTE EVENEMENT

Pendant cette phase, plusieurs choses peuvent arriver : Le temps peut changer, quelques signaux peuvent se déplacer et de nouveaux signaux peuvent être détectés par le radar des Défenseurs de la Galaxie.

L'ordre normal d'une phase d'évènement est :

- L'Agent Alpha tire la première carte d'Evènement (Event) du deck d'Evènement.
- Tous les effets de la carte Evènement sont résolus dans l'ordre exact dans lequel ils apparaissent et les signaux dans la l.d.v. des agents sont révélés.

Il y a 3 types de carte Evènement (Event) :

- **Evènement Standard** : Les effets sont résolus comme décrit sur la carte. Quand tous les effets ont été résolus, la carte est défaussée.
- **Evènement Spéciaux** : Représente un point clé dans la mission. Le Storybook décrit ce qui arrive quand l'évènement de la mission est résolu.
- **Evènement Météorologique** : Est résolu comme un Evènement Standard, mais les effets Météorologiques restent en jeu jusqu'à ce qu'un autre Evènement Météorologique soit tiré. Le nouvel Evènement Météorologique remplace l'actuel, qui est défaussé.

La plupart des cartes Evènement incluent l'apparition de nouveaux signaux sur le champ de bataille. Pour maintenir l'équilibre du jeu, le nombre de signaux à téléporter peut dépendre du nombre d'Agents en jeu.

The image shows three event cards from the game. Each card has a top section with an icon and a title, a middle section with an illustration, and a bottom section with text and a signal table.

- 1 ID de l'Evènement** : Identifie la carte Evènement.
- 2 Nom de l'Evènement** : Nom de la Carte
- 3 Effets** : Effets de l'Evènement
- 4 Formule d'Equilibrage des Aliens** : Utilisé pour équilibrer le jeu.
- 5 Table d'Apparition des Signaux** : Nouveaux signaux à apparaître sur la carte, basés sur le nombre d'Agents en jeu.

TABLE D'APPARITION DES SIGNAUX

TELEPORT	1	1	2	3	3	SIGNALS.
	1	2	3	4	5	

- 1 Nombre de signaux à faire apparaître
2. Nombre d'Agents en jeu

Ou il peut dépendre d'une comparaison entre le nombre d'Aliens et d'Agents en jeu :

IF $\text{Aliens} < \text{Agents}$:	TELEPORT	0	1	1	2	3	SIGNALS.
		1	2	3	4	5	

Dans cet exemple, si le nombre d'Aliens en jeu [skull] est inférieur [$<$] au nombre d'Agents [X], alors les nouveaux signaux qui apparaissent sur le plateau dépendent de la Table d'apparition des Signaux, autrement rien n'arrive.

Parfois les signaux apparaissent (ou se déplacent) dans la ligne de vue d'un Agent : Dans ce cas, ils sont immédiatement identifiés et révélés (voir section 8.7, page 34), avant qu'un autre effet ne soit résolu. Le mouvement d'un signal révélé prend immédiatement fin.

7 LES AGENTS

Cette section détaille les Agents et leurs actions sur le champ de bataille. Chaque Agent a sa propre feuille de profil d'Agent, regroupant les informations suivantes :



- 1 ID : Nom, Classe et Statut
- 2 Slot tactique : Slot pour tactiques de base et améliorées
- 3 Capacité (Ability) : La capacité innée de l'Agent
- 4 Armure (Armor) : La puissance de défense de l'Agent
- 5 Arme Principale (Primary Weapon) : Arme très puissante
- 6 Arme Secondaire (Secondary Weapon) : Arme de plus faible puissance
- 7 Points de Santé (Health Points) : Le statut de l'Agent en pleine santé
- 8 Mouvement : Mouvement maximum (en Hex) par tour
- 9 Bouclier d'Énergie : Bouclier d'énergie rechargeable de l'Armure, disponible seulement sur des Agents d'élite

Le dos de la feuille est utilisé quand l'Agent atteint le rang de palladium [voir section 7.8, page 27], obtenant le statut D'élite, et gagnant ainsi des statistique améliorées et un Bouclier d'Énergie... Oui soldat, ceci doit être votre but!

7.1 CLASSES



7.1.1 MARINE [AGENT CHROMIUM]

Venant des Forces Spéciales américaines, le Marine est un excellent soldat pouvant gérer de multiples situations de combat, particulièrement avec des ennemis multiples. Il a une capacité de mouvement et une puissance de feu équilibrées.



7.1.2 BIOTECH [AGENT THORIUM]

Le Biotech est l'Agent en service qui possède le plus de connaissances technologiques. Il peut utiliser la Nanotechnologie pour guérir des blessures ou contrôler des drones de guerre. Il aime aussi un peu le style old school... En fait, il a toujours son fidèle fusil de chasse pour les dangereuses rencontres !



7.1.3 INFILTRATOR [AGENT MERCURY]

Un Agent mortel et furtif. Cette spécialiste mortelle préfère se cacher dans les ombres. Elle est rapide et possède une bonne capacité de combat à courte portée.



7.1.4 SNIPER [AGENT IRIDIUM]

Un tireur d'élite silencieux, expert dans le camouflage et dans le combat à distance. Le Sniper a un mouvement moyen et une excellente puissance de feu à longue portée.



7.1.5 HULK [AGENT TITANIUM]

Le Hulk était un mercenaire de renom et est maintenant un des meilleurs Agents; bien que lent, il jouit d'une résistance extraordinaire aux dommages et possède une incroyable puissance de feu.

7.2 MOUVEMENT

Pendant son tour, chaque Agent peut avancer de la valeur de son mouvement par n'importe quel Hex non-bloqué ou Hex sur la carte, en dépensant un point de mouvement pour chaque Hex.

Pendant son mouvement, chaque Agent doit suivre ces règles :

- Ne pas se déplacer de plus d'un Hex pour chaque point de mouvement.
- Ne peut pas traverser un Hex Bloqué ou un Hex du terrain Bloqué, ou un Hex de Bord.
- Ne peut pas traverser un Hex occupé par une figurine Alien.
- Peut traverser un Hex occupé par d'autres Agents (ou des drones amicaux), mais ne peut pas finir son mouvement dans un tel Hex.
- Un Hex de Bord ne peut pas être utilisé quelle que soit la raison.

Un Agent ne peut pas interrompre son mouvement pour exécuter une attaque et le reprendre ensuite.

Les conditions de l'Agent [voir section 7.5, page 21], des Evènements, des pouvoirs et les équipements peuvent modifier ou empêcher le mouvement d'un agent.

Note : Si on prend en compte la règle "Vision Humaine", le joueur peut librement faire tourner sa figurine d'Agent pour regarder dans n'importe quelle direction à la fin de son mouvement.

7.3 COMBAT

Voici la partie la plus passionnante du jeu !

Beaucoup de facteurs peuvent influencer le combat : des armes, des pouvoirs, des équipements et, pour conclure, la chance, parce que même le soldat le plus expérimenté a besoin d'un peu de chance dans la chaleur de la bataille...

Le combat est composé de deux lancers différents :



- **Touche** : Représente la tentative de toucher la cible. Le dé BLEU ou ROUGE est utilisé dans le lancer, comme précisé sur l'arme utilisée. L'attaquant choisit sa cible et son arme puis lance le nombre de dés indiqué par l'arme. Un indique un succès. Plus vous avez de , mieux vous réussissez ! Si un dé indique un , on applique aussi l'effet ou le pouvoir de l'arme. Si un dé indique un , l'arme à distance est enrayée et ne peut pas être utilisée de nouveau avant qu'elle ne soit débloquée [voir section 7.4.7, page 21]. Placez un jeton Enrayé (Jam) sur l'arme comme rappel.

- **Défense** : Représente la tentative d'éviter une Touche réussie. La peau, l'armure et les compétences du défenseur entrent en jeu pour essayer d'éviter ou parer les dégâts ! Le défenseur lance 1 dé BLEU pour chaque résultat obtenu par l'attaquant dans son jet de Touche et annule un pour chaque obtenu. Si un dé indique un , applique aussi l'effet de l'armure (si elle en possède un). Pour chaque résultat restant, infligez une blessure aux points de santé (Health points) du défenseur.



Si le défenseur possède une armure avec bouclier d'énergie, il doit d'abord annuler des Touches en enlevant un point de bouclier d'énergie pour chaque , avant le lancé du dé de défense. N'importe quels résultats restants sont traités normalement en lançant le dé BLEU.

Un effet est seulement appliqué une fois, peu importe combien de sont obtenus, à moins que spécifié autrement. Par exemple, l'effet de l'armure de l'Agent Titanium compte chaque obtenu comme un .

Une attaque ne peut jamais cibler un Hex ou une Zone vide. Par exemple, on ne vous permet pas de cibler un Hex/zone vide pour frapper un ennemi qui est hors de votre l.d.v. avec des DÉGÂTS de Zone.

Le jeu ne prend pas en compte les tirs alliés, donc ce n'est jamais possible pour un Agent de cibler (sauf avec des armes guérissantes) et/ou de nuire à un autre Agent, même avec des DÉGÂTS de Zone, du moins tant que la règle facultative du "Tir allié" est prise en compte (voir 7.3.1, page 18).

Note Importante : Quelques armes, pouvoirs et équipements influencent directement le combat, en modifiant le résultat aux dés de l'attaquant et/ou du défenseur ou en permettant de relancer le dé. Dans ce cas, un dé ne peut être relancé plus d'une fois, même si de multiples pouvoirs et équipements pourraient être utilisés pour affecter le lancer.

Voici un résumé de la signification des symboles qui apparaissent sur les dés [et combien de fois ils apparaissent] :

SYMBOLE	NOM	DESCRIPTION	DÉ BLEU	DÉ ROUGE
	Touche	Indique un coup réussi. Aucun effet sur la Défense.	X5	X7
	Bouclier	Indique une esquivée réussie. Aucun effet sur l'Attaque.	X4	-
	Eclair	Activez l'effet Eclair de l'arme ou du pouvoir utilisé (par l'attaquant) ou de l'armure (par le défenseur).	X2	X3
	GD	Aucun effet sur l'Attaque ou la Défense. Utilisé par les Agents pour évoluer au Rang GD-Wings supérieur (voir section 7.8, page 27).	-	X2
	Munition	L'Agent doit défausser un jeton de Munitions (Max un jeton de Munitions par lancer). Ignorez ce résultat quand vous utilisez une arme de mêlée, ou si l'arme défausse automatiquement un jeton de Munitions (comme avec l'arme à distance de l'Agent Titanium). Aucun effet sur la Défense.	X1	X1
	Enrayé	Ce symbole indique que l'arme à distance utilisée dans l'attaque est enrayée. Après cette attaque, l'arme ne peut plus être utilisée jusqu'à ce qu'elle soit débloquée. Les agents doivent exécuter une action de Déblocage pour utiliser l'arme de nouveau. Aucun effet sur la Défense.	X1	X1
	Alien	Ce symbole indique un échec pour ce dé quel que soit le lancer. Ce résultat ne peut pas être relancé via les pouvoirs des Agents, sauf quand il est spécifiquement indiqué par le pouvoir. Un Alien peut relancer ce symbole s'il a un pouvoir de relance.	X1	X1

EXEMPLE DE COMBAT 1

Marine VS Aracnos BLEU



Le Marine attaque Aracnos BLEU avec son Fusil et lance 3 dés de Touche ROUGE.



4 succès sont obtenus. Un Jeton Munitions doit être défaussé et l'effet Eclair est activé, réduisant le dé de Défense de l'Aracnos. Maintenant, l'Aracnos lance 3 dés de Def BLEU au lieu de 4.



1 bouclier est obtenu et un autre est ajouté par l'effet Eclair de l'armure de l'Alien (l'effet Eclair est appliqué une fois, même si on obtient deux Eclairs). Deux Touches sont annulées et 2 Blessures sont infligées à l'Alien.

EXEMPLE DE COMBAT 2
Hulk Vs Xeno-Beta BLEU



L'Agent Titanium attaque le Xeno-bêta BLEU avec son Vulcan amélioré et lance 4 dés ROUGE.



On obtient trois succès et, en raison du résultat d'ENRAYE, l'arme de Titanium est enrayerée. Grâce à l'effet de l'arme, le résultat MUNITION est ignoré et l'Agent décide de défausser 3 jetons de Munitions pour ajouter 3 succès supplémentaires, pour un total de 6.



Le jeton armure du Xeno-bêta le protège du premier coup. Seul 1 bouclier est obtenu, donc deux coups sont annulés et 4 blessures sont infligées à l'Alien. Le Xeno-bêta meurt (comme l'effet Eclair Régénéré doit être appliqué avant que les blessures ne soient infligées).

7.3.1 TIR ALLIE (REGLE OPTIONNELLE, PAR DEFAUT = NON)

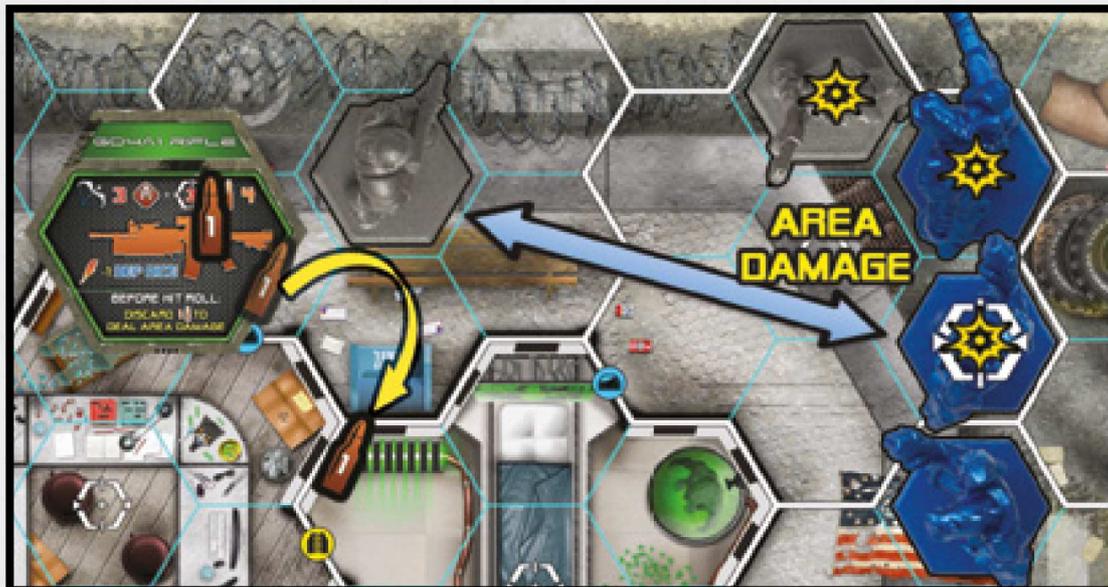
Par défaut, le jeu ne prend pas en compte le tir allié. Pour garder le rythme rapide du jeu, nous vous suggérons d'éviter cette règle, à moins que vous ne vouliez rendre la mission plus stimulante.

Si vous autorisez cette règle, n'importe quel Agent peut être visé (et blessé) par d'autres Agents avec n'importe quelle arme, pouvoir, ou équipement.

Un Agent est immunisé contre ses propres armes, mais pas de ses propres dispositifs. Par exemple, une Arme ayant des DÉGÂTS de Zone ne nuit pas au tireur, mais une grenade ou un tir satellite peuvent blesser le propriétaire, s'il est dans la Zone ciblée.

Le tir allié affecte toutes sortes d'arme, de pouvoir et d'équipement d'Agent, donc vous devez être prudents quand vous tirez avec une arme ayant des DÉGÂTS de Zone.

EXEMPLE DE TIR ALLIE



Le Marine exécute une attaque avec son Fusil, décidant de défausser une Munition pour obtenir des DÉGÂTS de Zone. Chaque figurine dans la Zone doit se défendre contre cette attaque, y compris l'Agent Biotech, quand la règle de Tir Allié est prise en compte.

7.3.2 COMBAT RAPPROCHE (REGLE OPTIONNELLE, DEFAUT = NON)

Par défaut, n'importe quel Agent peut attaquer n'importe quel Alien à portée, même quand l'Agent est engagé dans un Corps à corps. Si vous le souhaitez, vous pouvez augmenter le défi d'une mission en permettant cette règle. Si vous la prenez en compte, un agent engagé dans un Corps à corps ne peut attaquer que les Aliens avec qui il est engagé.

Cette règle ajoute un réalisme significatif à l'expérience de jeu!

7.4 ACTION

Avec cette activité les agents peuvent utiliser leurs pouvoirs ou articles. Un Agent ne peut faire qu'une Action par tour. Alors que le mouvement et le combat ne peuvent jamais être mélangés, l'Action peut être utilisée comme une activité séparée, ou combinée avec le Mouvement et le Combat.

L'union d'une Action avec le Mouvement ou le Combat peut être nécessaire pour exécuter des actions spéciales, ou activer un pouvoir ou un équipement afin d'améliorer le mouvement ou l'attaque de l'Agent.

7.4.1 UTILISER POUVOIRS ET EQUIPEMENTS (ACTION)

En utilisant son Action, un agent peut activer un pouvoir ou un équipement standard:

- Une Capacité (Ability)
- Une Compétence (Skill)
- Une Tactique de Base ou Améliorée
- Un Equipement (Device)

Les pouvoirs et les équipements standard sont couverts plus tard dans les règles [voir section 7.7, page 24-27]. Une capacité (Ability) ou une compétence (Skill) activée ne peut normalement pas être utilisée de nouveau avant la prochaine phase de Réactivation (Refresh). Les tactiques et les équipements ne sont normalement utilisés qu'une fois par jeu.

7.4.2 SAUTER PAR UNE FENETRE (ACTION)

Avec cette action spéciale, l'Agent peut sauter au travers d'une fenêtre (par exemple, en entrant ou en quittant un bâtiment). Sauter par une fenêtre exige seulement l'utilisation de l'Action de l'Agent et est normalement réalisé après ou avant le mouvement.

L'Agent doit être adjacent à un Hex de Fenêtre et utiliser son Action pour sauter par la fenêtre et déplacer l'Agent vers l'autre côté du Hex de Fenêtre.



L'Agent Mercury utilise son mouvement pour se déplacer de 1 Hex, afin d'être adjacente au Hex de Fenêtre.

Ensuite, elle utilise son Action pour sauter par la Fenêtre : Elle entre dans le bâtiment et est déplacée vers le Hex de l'autre côté de la Fenêtre.

Puisque son mouvement a été réalisé en premier, elle ne peut plus se déplacer plus loin.

7.4.3 RECHERCHER (ACTION)

Avec cette action, l'agent passe du temps à chercher de l'équipement ou des objets de Mission. La recherche n'exige que l'utilisation de l'Action de l'agent. L'agent doit être à l'intérieur d'une Zone de recherche (comme décrit "au Briefing" de la mission) et ne peut pas être engagé dans le combat.

L'Agent lance alors 1 . Si le résultat est  ou , il trouve quelque chose d'utile.

Avec un , il peut au choix trouver :

1 Kit de Premier Secours : Guérissez immédiatement l'Agent d'un point de santé (si possible). Le kit ne peut pas être utilisé plus tard : C'est pourquoi, il n'y a aucun jeton pour le représenter.

1 Chargeur : Donnez immédiatement à l'Agent un jeton de Munitions (si possible).

Avec un , il peut choisir un de ces deux objets :

1 Equipement Générique (Generic Device) aléatoirement

1 Fragment de Technologie Alien (maximum une fois par tour, voir section 7.9, page 28].

N'importe quel autre résultat signifie qu'aucun objet n'a été trouvé. L'action de recherche peut être répétée par n'importe quel Agent, indépendamment de n'importe quelles tentatives de recherche ou résultats précédents. En prenant un Equipement aléatoire, mettez tous les jetons d'Equipement Génériques disponibles de l'ENTREPÔT dans une tasse ou un sac et prenez celui-ci aléatoirement.



L'Agent Mercury utilise son mouvement pour se déplacer de 2 Hex. Puis, elle utilise son Action pour chercher à l'intérieur de la pièce.

Elle obtient un  et décide qu'elle trouve une trousse de premier secours. Elle guérit immédiatement un point de santé.

Puisque son mouvement a été réalisé en premier, elle ne peut pas se déplacer plus loin.

7.4.4 DÉFONCER UNE PORTE (COMBAT + ACTION)



Avec cette action, l'Agent peut défoncer une Porte fermée, pénétrer ou quitter un bâtiment.

Défoncer une porte fermée exige l'utilisation de l'Action et du Combat de l'Agent. Ainsi, en défonçant une porte fermée, l'Agent ne peut pas utiliser son combat pour faire autre chose.

L'Agent doit être dans le Hex adjacent à la Porte fermée (ou dans le Hex de la Porte fermée] pour briser la serrure. Enlevez le jeton de serrure et traitez-la comme une porte normale.

7.4.5 EVASION (COMBAT + ACTION)

Une action spéciale d'Evasion peut être tentée pour se dégager du corps à corps avec un Alien.

L'Evasion exige l'utilisation de l'Action et du Combat de l'Agent. Ainsi, en essayant de se dégager, l'Agent ne peut pas utiliser le combat pour faire autre chose.

En temps normal il est vraiment difficile de fuir quand votre ennemi est juste en face de vous ! Pour représenter ceci, l'Agent doit lancer 1  et obtenir un résultat . S'il réussit, il peut s'éloigner en utilisant son mouvement. Autrement, il reste engagé avec l'Alien.

7.4.6 REDEPLOIEMENT TACTIQUE (COMBAT + ACTION)

Il y a des moments où courir est mieux que tirer !

Un Agent peut choisir cette action spéciale pour se déplacer plus loin que son mouvement maximal le permet. Le redéploiement tactique exige l'utilisation de l'Action et du Combat de l'Agent. Ainsi, l'Agent ne peut pas utiliser le combat pour faire autre chose.

Remplacez l'Agent dans n'importe quel Hex vide à l'intérieur de sa Zone actuelle.



L'Agent Chromium utilise son mouvement pour se déplacer de 4 Hex. Ensuite, il utilise son Action combinée avec le Combat pour exécuter un redéploiement tactique à l'intérieur de sa Zone actuelle. En raison du redéploiement tactique, il ne peut pas attaquer ce tour.

7.4.7 DEBLOQUER UNE ARME (ACTION + MOUVEMENT OU COMBAT)



Parfois, pendant un combat, une arme à distance peut s'enrayer. Dans ce cas, l'Agent peut utiliser l'intégralité de son Mouvement ou son Combat, ainsi que son Action, pour débloquer une de ses armes et la rendre de nouveau opérationnelle. Le jeton ENRAYE (Jam) de l'arme est défaussé. L'Agent ne peut pas utiliser l'activité (Mouvement ou Combat) qu'il a choisi pour faire autre chose ce tour.

7.4.8 ACTIONS SPECIALES DE MISSION

Quelques missions indiquent qu'une d'Action doit être utilisée pour exécuter des actions spéciales directement liées à l'accomplissement de la mission : Par exemple, détruire un téléporteur ou sauver un civil.

7.5 CONDITIONS DE L'AGENT

Dans la bataille, l'état mental et physique d'un soldat change souvent, surtout suite à un combat.

7.5.1 POINTS DE SANTE



Chaque Agent commence la mission en pleine santé.

Pendant la bataille, des attaques Aliens peuvent infliger des Blessures, diminuant la santé d'un agent, qui devient Blessé.

Afin de suivre l'état de santé actuel, dès qu'un Agent est blessé, on place un nombre approprié de Blessures (en utilisant des jetons de Blessure numérotés) sur la feuille de profil d'Agent.

Si un Agent subit une attaque qui amène ses points de santé totaux (HP) à 0 ou en-dessous, sa condition change vers Hémorragie.

Le nombre de HP ne peut jamais excéder le nombre indiqué sur la feuille de profil d'Agent.

7.5.2 HÉMORRAGIE

Un Agent en Hémorragie a une capacité opérationnelle limitée. Dans cet état, il doit suivre ces règles :

- Il doit abandonner son combat.
- Son mouvement est réduit à un Hex.
- Il peut utiliser son Action seulement pour activer un pouvoir ou équipement.

Un Agent en Hémorragie peut être représenté sur le champ de bataille en mettant sa figurine sur son côté.

Un Agent en Hémorragie peut retourner à l'état sain si au moins une blessure est guérie (les blessures non guéries restent sur l'Agent). Pour s'en rappeler, remettez la figurine de l'Agent debout.

On considère toujours l'Agent en Hémorragie comme une menace pour les Aliens. Il peut toujours être attaqué (se défendant normalement).

Si un Agent en Hémorragie subit une nouvelle blessure, il meurt.

7.5.3 MORT

Quand l'Agent meurt, son joueur devient inopérant et n'interagit plus avec les autres Agents ou Aliens. Il saute son Tour d'Agent et d'Aliens jusqu'à la fin de la mission. Sa figurine est enlevée de la carte et tous ses pouvoirs, armes et équipements sont défaussés dans l'ENTREPÔT.

On doit passer toutes ses cartes Aliens assignées aux autres joueurs, et suivre les règles d'assignation des Aliens normales comme détaillé dans la section "Assignation Alien" (voir 8.8, page 35).

Note Importante : Ne comptez pas les joueurs inopérants dans la table d'apparition des Signaux des cartes Evènement (Event).

Si tous les joueurs deviennent inopérants, la mission échoue et le jeu prend fin immédiatement.

7.5.4 ENGAGER DANS UN COMBAT

Un Agent devient engagé dans un combat s'il commence son tour ou finit son mouvement adjacent à un Alien (c'est-à-dire à distance 0). On considère qu'il est aussi engagé dans le combat s'il entre en contact avec un Alien à n'importe quel moment en dehors du tour de l'Agent.

Un Agent qui est engagé dans le combat ne peut pas se déplacer ou quitter le combat jusqu'à :

- La mort de l'Alien.
- Obtenir un Jet d'Evasion réussi.

Note : Quelques compétences peuvent aussi être utilisées pour quitter le combat, comme la compétence "Charge" de l'Agent Titanium.

Note : Si on utilise la règle de "Vision Humaine", le joueur peut librement faire tourner sa figurine d'Agent pour regarder dans n'importe quelle direction à la fin de son mouvement, même quand il est engagé dans un combat.

7.5.5 IMMOBILISER (CONDITION CORPORELLE)

Un Agent immobilisé perd son Mouvement jusqu'à la prochaine phase de Réactivation. Cela signifie que l'Agent ne peut pas se déplacer et il ne peut pas utiliser d'action qui exige le Mouvement.

7.5.6 PARALYSER (CONDITION CORPORELLE)

Un Agent paralysé doit sauter son tour entier jusqu'à la prochaine phase de Réactivation. Paralysé compte aussi comme Immobilisé.

7.6 ARMES

Chaque guerre a ses armes et celles-ci sont le salut du genre humain, donc vous savez qu'elles sont épiques ! Chaque Agent commence sa carrière avec deux Armes standard avec un stock de Munition complet (indiqué sur sa feuille de profil d'Agent). Ci-dessous un jeton d'arme typique.



1. **ID :** Nom, rang et restriction de classe.
2. **Valeur d'Attaque :** Le type d'arme, la couleur et le nombre de dé à utiliser dans le lancer de Touche.
3. **Portée :** Portée Maximum autorisée.
4. **Munition :** Nombre maximal de jetons de munitions.
5. **Effet Eclair :** Le pouvoir activé par n'importe quel Eclair obtenu pendant le lancer de Touche.
6. **Pouvoirs Supplémentaires :** Les pouvoirs spéciaux de l'arme.

Il y a trois types d'Armes :

- Les Armes de **Mêlée**, utilisées au corps à corps.
- Les Armes à **Distance**, utilisées principalement au combat à distance.
- Les Armes **Soignante**, utilisées pour soigner les autres Agents.

Beaucoup d'armes offrent un ou plusieurs pouvoirs pendant le combat, comme des effets Eclair ou des pouvoirs supplémentaires.

Les effets les plus courants sont :

- +X Dé de Touche : Augmentez le nombre de dés dans le lancer de Touche.
- +X  : Ajoute X succès au lancer de Touche.
- -X Dé de Défense : Réduisez le nombre de dés utilisé par le défenseur dans le lancer de Défense.
- **Domage de Zone** : L'attaque affecte toutes les cibles dans la Zone; chaque cible doit se défendre séparément contre les Touches obtenues.

L'efficacité de l'arme est classée en trois rangs de couleur :

- **VERT** : Arme standard avec pouvoirs de base.
- **BLEU** : Arme **Améliorée**; version améliorée d'une arme normale.
- **ROUGE** : Technologie d'Arme **Alien**; extrêmement puissant, mais difficile à utiliser sans formation appropriée !

Durant les missions les Agents peuvent obtenir de nouvelles armes, y compris des Armes **Améliorées** et des Armes **Aliens**. Ces armes remplacent les standard. Chaque Agent doit choisir laquelle de ses deux armes actuelles sera remplacée par la nouvelle acquisition.

Un Agent n'est pas obligé de prendre la nouvelle arme qu'il trouve. (Par exemple : Un Agent peut vouloir ne pas prendre une nouvelle Arme Alien, parce qu'il n'a pas la compétence "Connaissance Alien"). Dans ce cas, l'arme sera transférée au siège social GD et sera disponible pour les prochaines missions de la campagne. Dans une mission autonome, remplacez simplement l'arme refusée dans la boîte de jeu.

Des détails supplémentaires sur les armes et leur utilisation figureront dans les sections suivantes.

7.6.1 ARMES DE MELEE

Les armes de mêlée sont identifiées par le symbole  et peuvent être utilisées pour exécuter des attaques de mêlée, qui infligent des dégâts de mêlée.



- 1 ID : Nom, rang et restriction de classe.
2. Valeur d'Attaque : Le type d'arme, la couleur et le nombre de dé à utiliser dans le lancer de Touche.
3. Portée : Portée Maximum autorisée (Normalement 0).
4. Munition : Nombre maximal de jetons de munitions.
5. Effet Eclair : Le pouvoir activé par n'importe quel Eclair obtenu pendant le lancer de Touche.

Les armes de mêlée n'utilisent pas de munitions et ne s'enrayent jamais, ignorez les résultats  ou .

7.6.2 ARMES A DISTANCE

Les armes à distance sont identifiées par le symbole  et peuvent être utilisées pour réaliser des attaques à distance, qui infligent des dégâts à distance.



- 1 ID : Nom, rang et restriction de classe.
2. Valeur d'Attaque : Le type d'arme, la couleur et le nombre de dé à utiliser dans le lancer de Touche.
3. Portée : Portée Maximum autorisée.
4. Munition : Nombre maximal de jetons de munitions.
5. Effet Eclair : Le pouvoir activé par n'importe quel Eclair obtenu pendant le lancer de Touche.

On considère qu'une attaque exécutée avec une arme à distance contre une cible adjacente (distance 0) est toujours une attaque à distance.

7.6.3 ARMES SOIGNANTES

Toutes les armes de guérison sont identifiées par le symbole  et sont utilisées par les Agents pour guérir des Blessures au lieu d'infliger des dégâts. Les armes soignantes sont les seules armes qui permettent aux Agents de se cibler et de cibler d'autres Agents. Ces armes guérissent typiquement une Blessure pour chaque  obtenu. Gardez la trace du nombre de blessures restantes en utilisant les jetons de Blessure numérotés.

7.6.4 ARMES AMELIORES

L'Agence travaille durement pour améliorer son équipement. En fait, pendant la phase de Renfort, les Agents peuvent demander des améliorations pour leurs armes en dépensant les fragments de technologie Alien rassemblés (voir section 7.9, page 28). La nouvelle arme reçue remplacera une des deux armes utilisées actuellement par l'Agent.

Beaucoup d'Armes Améliorées sont limitées à un rôle spécifique, comme chaque classe a ses propres armes spécifiques.

7.6.5 ARMES ALIEN

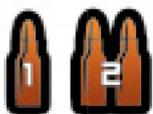
Pour faire face à l'invasion Alien, Les scientifiques GD apprennent à rendre compatible la technologie Alien avec les armes humaines. Cela signifie que les Agents peuvent être équipés d'Armes Aliens, mais il y a toujours un inconvénient, ces nouvelles armes sont difficiles à utiliser sans entraînement spécifique.

Pour représenter cette limitation, si un Agent utilise une Arme Alien sans la compétence "Connaissance Alien", Chaque ⚠️ ou 💀 obtenu au lancer de Touche indique un échec de l'attaque (quel que soit le nombre de succès obtenus sur les autres dés). Si un Agent utilise un pouvoir de relance aux résultats obtenus, la relance peut toujours être utilisée pour éviter l'échec. Un Agent expert avec la compétence "Connaissance Alien" applique les règles normales de combat.

Les armes Aliens Améliorées n'ont pas besoin de munitions (ils utilisent l'énergie au plasma à rechargement automatique) et ne peuvent pas s'Enrayer.

Note : L'Arme Alien "Lasergun" est une Arme générique. C'est pourquoi, elle peut être utilisée par n'importe quel agent en remplacement d'une de ses armes actuelles, mais elle exige toujours la compétence "Connaissance Alien" pour être utilisée normalement sans les limitations indiquées ci-dessus.

7.6.6 MUNITION



Chaque arme à distance Humaine utilise des munitions. Pour représenter ceci, placez un nombre de jetons de Munitions indiqué sur la carte d'arme (Le jeton "2" indique deux jetons "1"). Les munitions sont défaussées quand on obtient un résultat 1 (maximum un jeton par lancer) ou quand un pouvoir demande d'en défausser.

Certaines armes à distance ont une quantité limitée de munitions. Pour tirer avec ces armes, vous avez besoin d'au moins 1 jeton de Munitions disponible sur l'arme.

7.6.7 ARMURE A BOUCLIER D'ENERGIE

L'armure Avancée peut avoir un bouclier d'énergie pour améliorer la protection contre des dégâts de combat. Le symbole 10 ou 20 identifie la présence d'une telle protection.

Pendant la phase de Réactivation, chaque Armure à Bouclier d'Énergie régénère son jeton de Bouclier. Placez le jeton approprié (1 ou 2) sur le symbole d'Armure. Le jeton "2" indique deux jetons "1".



Note : Comme décrit dans la section Combat [voir section 7.3, page 16], chaque jeton doit être enlevé pour annuler un ⚡, avant le lancer de dé de défense. Un jeton "2" est réduit à "1" en annulant le premier ⚡ et est défaussé en annulant le deuxième ⚡.

7.7 POUVOIRS ET OBJETS

Les pouvoirs et les objets sont divisés en 3 catégories de couleur :

- **Standard** : Le pouvoir ou l'objet peut être utilisé 1 fois pendant le tour d'Agent en utilisant son Action.
- **Passif** : Le pouvoir ou l'objet est toujours actif et n'exige pas d'Action.
- **Reaction** : Le pouvoir peut être activé à l'extérieur du tour de l'Agent; il n'a pas besoin d'une Action.

On considère que toutes les capacités, les objets, les tactiques et les compétences sont Standard sauf spécifié autrement.

Pour garder la trace de l'utilisation d'un Pouvoir ou d'un objet Standard ou Reaction, ceux-ci peuvent être retournés (les compétences et les tactiques), défaussés (l'objet), ou un jeton peut être utilisé pour indiquer le pouvoir ou l'objet (par exemple, la capacité "Garde").

Les pouvoirs et les objets peuvent être génériques (utilisables par n'importe quel Agent, sans restrictions de classe), ou strictement liés avec une classe spécifique.

7.7.1 DOMMAGE ET EFFETS SPECIAUX

Quelques pouvoirs et objets peuvent être utilisés pour attaquer et/ou infliger des dégâts. L'attaque/le dommage infligé à la cible est considéré comme dégâts de BASE sauf indiqué autrement.

Les attaques et les dégâts basiques NE sont PAS identifiés par ,  ou autre symbole spécifique. Ils sont défendus comme d'habitude, mais ils ne déclenchent pas d'objet ou de pouvoir offrant des avantages contre un type particulier d'attaque ou de dégât. Par exemple, le pouvoir "Poison Acide" de l'Alien Spine Critter ne déclenche pas l'effet Eclair de l'armure de l'Agent Mercury (protégeant contre les attaques de mêlée), même quand Spine Critter est adjacent à l'Agent. Dans ce cas, l'Agent Mercury lance le dé de défense, mais elle compte seulement les résultats , ignorant les résultats .

- Quand le terme "sur des effets de Touche" (On Hit Effects) apparaît sur un pouvoir ou un objet, il signifie que l'effet décrit doit être appliqué quand le propriétaire obtient un symbole , même si les succès sont annulés par le lancer du Défenseur ou d'une autre façon.
- Quand le terme "subissez X Blessures" (Suffer X Wounds) apparaît sur un pouvoir ou un objet, il signifie que les dégâts ne peuvent être évités d'aucune façon (c'est-à-dire pas de lancer de Défense).

7.7.2 EQUIPEMENTS

Un Agent secret sans équipements ressemble à la Terre sans le Soleil ... Il ne peut pas survivre !

Un Agent peut utiliser son Action pour activer un de ses équipements. Normalement, chaque équipement peut être utilisé une fois par Mission. Après son utilisation, le jeton d'équipement est défaussé à l'ENTREPÔT. Le dispositif peut être réutilisé seulement si l'Agence l'envoie sur le terrain de nouveau, plus tard dans le jeu, pendant la phase de renfort.



1. ID : Nom et restriction de classe.
2. Effet : Description du pouvoir.
3. Portée : Portée Maximum autorisée.
4. Valeur d'Attaque : Le type d'arme, la couleur et le nombre de dés à utiliser dans le lancer de Touche.

7.7.2.1 GRENADES

Les grenades sont des équipements utilisés pour infliger des dégâts et, le plus important, pour leurs effets spéciaux.

La grenade est un équipement, pas une arme, donc l'Agent doit dépenser son Action (et pas son combat) pour exécuter l'attaque.

Quand un Agent attaque avec une grenade, il lance le dé indiqué. Chaque Alien dans la Zone doit se défendre contre chaque  obtenu normalement.

Note : Si on obtient au moins un , les "sur des effets de Touche" (On Hit Effects) sont appliqués indépendamment des résultats du défenseur Alien.

Un Agent avec la compétence "Grenadier" a deux avantages principaux en utilisant des grenades :

- Il peut relancer n'importe quel résultat de son lancer de Touche avec une grenade.
- Quand la compétence arrive en jeu, elle accorde 3 grenades à l'Agent (s'ils sont disponibles).

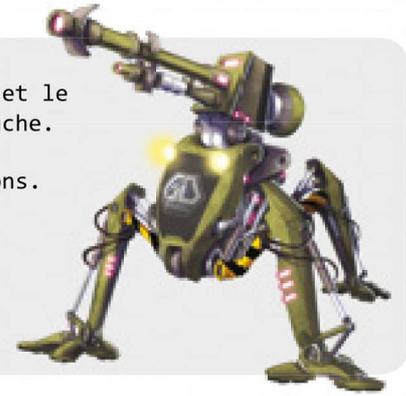


1. ID : Nom et restriction de classe.
2. Effet : Description du pouvoir.
3. Portée : Portée Maximum autorisée.
4. Valeur d'Attaque : Le type d'arme, la couleur et le nombre de dés à utiliser dans le lancer de Touche.

7.7.2.2 SENTRY-GUN



- 1 ID : Nom et restriction de classe.
2. Valeur d'Attaque : Le type d'arme, la couleur et le nombre de dés à utiliser dans le lancer de Touche.
3. Portée : Portée Maximum autorisée.
4. Munition : Nombre maximal de jetons de munitions.
5. Points de Santé : Représente la pleine santé du Sentry-Gun.
6. Mouvement : Mouvement maximal [en Hex] chaque tour.
7. GARDE (GUARD) : Capacité **Reaction** "Garde".



Un Agent Biotech peut utiliser une tourelle de bataille spéciale, appelée Sentry-Gun, s'il reçoit l'équipement "Sentry-Gun". Le Biotech peut utiliser son Action pour déployer le drone sur le champ de bataille. Placez la figurine Sentry-Gun sur n'importe quel Hex vide adjacent au Biotech. En commençant son prochain tour, le Biotech peut utiliser son Action pour exécuter une attaque avec le Sentry-Gun. Les données du Sentry-Gun sont imprimées sur la tuile de l'équipement; il n'y a aucune feuille séparée pour cela. Le Sentry-Gun compte comme un Agent normal (par exemple, il occupe un Hex et peut être visé par des Aliens). Cependant, il n'a pas son propre tour d'Agent, il ne peut pas se déplacer, ne peut pas regagner des munitions, ne peut pas être guéri, a toujours une vision à 360° du champ de bataille (même en utilisant la règle facultative "Vision Humaine") et son arme NE S'ENRAYERA JAMAIS. Cependant, le Sentry-Gun ne prend jamais le tour des Aliens et ne compte pas comme un Agent pour la plupart des cartes Evènement (Event).

Quand les HP du Sentry-Gun atteignent 0, il est détruit. Il doit être défaussé et ne peut plus être utilisé, à moins que l'Agence ne l'envoie sur le terrain de nouveau, plus tard dans le jeu, pendant la phase de Renfort.

 Le Sentry-Gun a la capacité **Reaction** "Garde". Cette capacité peut être utilisée une fois par tour pour exécuter une attaque contre un Alien qui vient juste de se déplacer ou un Alien révélé. (Cette attaque est en supplément de l'attaque que le Biotech peut exécuter avec le Sentry-Gun en utilisant son Action).

7.7.3 TACTIQUES

- 1 Type : Indique si une compétence est Standard, **Passif** ou **Reaction**.
2. Effet : Description du pouvoir.



En acquérant de l'expérience pendant le jeu, les Agents gagneront des tactiques de Base et Améliorée. Ces tactiques représentent des pouvoirs supplémentaires utilisables pendant une mission.

Un Agent peut utiliser son Action pour exécuter une tactique spécifique, une fois par mission. Quand elle est utilisée, retournez la tactique utilisée face cachée. Elle restera face cachée jusqu'à la fin de la mission, ou jusqu'à ce que l'effet de la carte Evènement "Acte de Courage" (Act of Valour) soit tiré.

7.7.4 CAPACITES & COMPETENCES



- 1 ID : Nom, Type et restriction de classe.
2. Type : Indique si une compétence est Standard, **Passif** ou **Reaction**.
3. Effet : Description du pouvoir.
4. Utilisation : Limitations d'utilisation.

Chaque Agent commence sa carrière avec une capacité personnelle (imprimé sur la feuille de profil d'Agent). Pendant des missions, il gagnera une ou plusieurs compétences, représentées par des jetons, augmentant son efficacité dans la bataille. Un Agent peut utiliser son Action pour activer une de ses capacités ou compétences standard.

Quand une compétence est utilisée, retournez son jeton face cachée. On considère la compétence désactivée jusqu'à la prochaine phase de Réactivation. Lors de la prochaine phase de Réactivation, retournez face visible toutes les compétences utilisées.

7.7.4.1 GD-209



1. **ID** : Nom et restriction de classe.
2. **Valeur d'Attaque** : Le type d'arme, la couleur et le nombre de dés à utiliser dans le lancer de Touche.
3. **Portée** : Portée Maximum autorisée.
4. **Munition** : Nombre maximal de jetons de munitions.
5. **Points de Santé** : Représente la santé maximale.
6. **Mouvement** : Mouvement maximal [en Hex] chaque tour.
7. **Bouclier d'Énergie** : Armure à Bouclier d'Énergie rechargeable.



Un Agent Biotech peut utiliser un drone de bataille spécial, le GD-209, s'il acquiert la compétence "GD-209". Une fois par une mission, un Biotech avec cette compétence peut utiliser son Action pour déployer le drone sur le champ de bataille. Placez la figurine de GD-209 sur n'importe quel Hex vide adjacent au Biotech. En commençant son prochain tour, le Biotech peut dépenser son Action pour activer le GD-209; s'il en est ainsi, le GD-209 se déplace immédiatement et combat.

Les données nécessaires du GD-209 sont imprimées sur sa tuile de compétence, il n'y a aucune feuille séparée pour cela.

Le GD-209 compte comme un Agent normal (par exemple, il occupe un Hex et peut être visé par des Aliens). Cependant, il n'a pas son propre tour d'Agent, ne peut pas regagner des munitions, ne peut pas être guéri, a toujours une vision à 360° du champ de bataille (même en utilisant la règle facultative "Vision Humaine") et son arme NE S'ENRAYERA JAMAIS. Cependant, le GD-209 ne prend jamais le tour des Aliens et ne compte pas comme un Agent pour la plupart des cartes Événement (Event). Quand les HP du GD-209 atteignent 0, il est détruit. Il doit être défaussé et ne pourra plus être utilisé durant cette mission. Si vous jouez une campagne, le GD-209 pourra être utilisé de nouveau lors de la prochaine mission.

7.7.4.2 GARDE



Un Agent (ou drone) avec la capacité de Reaction "Garde" peut l'utiliser pour attaquer un Alien qui vient juste de se déplacer ou un Alien révélé. L'attaque peut être exécutée en utilisant n'importe quelle arme disponible, d'après les règles d'attaque habituelles. Par exemple, l'Agent Chromium peut décider d'utiliser son Fusil (si équipé) et défausser une Munition pour infliger des DÉGÂTS de Zone. La capacité peut seulement être utilisée une fois par Tour de jeu. Pour en garder la trace, le joueur doit mettre le jeton de "GUARD" sur le plateau près de la figurine de l'agent (ou du drone), pour indiquer qu'il est prêt à tirer. Après l'attaque, le jeton doit être enlevé.

Le jeton "GUARD" est rendu lors de la phase de Réactivation suivante.

Note : "Garde" est la capacité **Reaction** de base de l'Agent Chromium et de l'Équipement Sentry-Gun du Biotech.

7.8 GD-WINGS

"Ce qui ne nous tue pas nous rend plus forts." Les Agents GD doivent devenir plus forts que l'acier pour combattre le défi Alien !

L'expérience peut améliorer les capacités d'un Agent. En termes de jeu, pendant la phase de stratégie, après la promotion d'Agent Alpha, si au moins un Alien a été tué dans le tour précédent, chaque Agent peut essayer d'améliorer son rang d'un niveau. Lancez 3  pour essayer d'obtenir .

Le nombre de  exigés pour atteindre le rang suivant sur le champ de bataille est indiqué dans la table suivante.

RANG GD-WINGS	AMELIORATION	 NECESSAIRE
COPPER	CAPACITE DU PERSONNAGE (Indiqué sur la Fiche)	Formation de Départ
BRONZE	TACTIQUE DE BASE	
SILVER	1ère COMPETENCE	
GOLD	TACTIQUE AMELIOREE	 
PALLADIUM	AGENT D'ELITE (Retournez la Feuille de Profil d'Agent)	 
PLATINUM	2ème COMPETENCE	  

Avec un jet de GD-Wings réussi, un Agent obtient immédiatement l'amélioration inscrite dans la table pour son nouveau niveau. Le joueur peut librement choisir une compétence ou une tactique parmi celles appropriées pour la classe de son Agent.

Pendant une campagne, chaque Agent ne peut gagner au maximum qu'un rang de GD-Wings par mission. Le nouveau rang est conservé pour la mission suivante. En jouant une simple mission autonome, il n'y a aucune limite de niveau. Chaque Agent commence la mission au rang inscrit et peut atteindre les GD-Wings Platinum.

Note : Une campagne peut indiquer plusieurs autres façons d'améliorer le rang de l'Agent, par exemple en achevant des missions d'entraînement et/ou en atteignant des objectifs spécifiques dans une mission.

7.9 TECH ALIEN

L'Agence rassemble et analyse les fragments de Technologie d'Objets et d'Armes Alien. Le laboratoire de recherche travaille durement pour adapter cette connaissance en améliorations pour l'équipement des Agents. Il y a deux façons d'obtenir des fragments de technologie Alien :

- **En Tuant des Aliens :** Quand le premier Alien est tué pendant une phase de BATAILLE, l'Agent Alpha prend un fragment du jeton de technologie Alien.
- **En Recherchant :** Une mission peut indiquer qu'une Zone (normalement une pièce) peut être fouillée. Si on obtient un  en exécutant une action de recherche à l'intérieur d'une telle Zone, l'Agent Alpha prend un fragment du jeton de technologie Alien.



Seul un fragment de technologie Alien peut être rassemblé par Tour de jeu en tuant des Aliens et un fragment en cherchant. Cette limite peut être ignorée comme indiqué par la mission.

Quand les 4 jetons de technologie Aliens sont rassemblés, l'Agent Alpha contacte l'Agence pendant la phase Renfort pour obtenir une nouvelle Arme ou Equipement directement sur le champ de bataille. Pour cela, vous devez dépenser (c'est-à-dire, défausser) les quatre fragments de technologie Aliens (voir section 6.2.3, page 13).





8 LES ALIENS

Dans Galaxy Defenders, les Aliens sont contrôlés par le jeu lui-même via une intelligence artificielle [I.A]. Système basé sur 2 composants :

- **Les Cartes ALIEN** : Ces cartes représentent l'I.A. de l'Alien. Elles précisent leurs mouvements, pouvoirs, points de santé et armes. Chaque Alien sur le plateau est lié à une carte spécifique pour suivre ses Pouvoirs et HP.
- **Les Cartes Rencontre (Close Encounter)** : Ces cartes sont tirées par le joueur actif au début de chaque tour Aliens pour déterminer quels Aliens doivent être activés.

Ce système permet un comportement différent à chaque espèce Alien et représente aussi le chaos de la bataille, puisque les Agents ne connaîtront pas quels Aliens seront activés pendant le tour Aliens suivant.

8.1 LES ESPECES ALIEN

L'Agence a découvert et a classifié plusieurs espèces Alien.

Ces espèces Alien ont été classifiées en trois niveaux de puissance représentés par un code couleur.

- **VERT** : Pour la forme normale d'une espèce Alien.
- **BLEU** : Pour une forme plus puissante d'Alien.
- **ROUGE** : Pour l'élite d'une espèce Alien... Extrêmement dangereux !



8.1.1 ALIEN I : CLASSE XENO-BETA

Soldat de base, masse corporelle normale, puissance de feu limitée. Les études de l'Agence rapportent un style de combat modérément agressif. Ils favorisent le combat à distance. Leur armure semble leur donner un type de pouvoir régénérateur limité, dans certaines circonstances.



8.1.2 ALIEN II : CLASSE SPINE CRITTER

Alien quadrupède. Leurs sens améliorés permettent le pistage des humains. Les infos indiquent que même quand il est mort, il peut infliger des dégâts en raison de leur sang toxique.



8.1.3 ALIEN III : CLASSE XENO-ALPHA

Troupe d'élite, masse corporelle augmentée, armure renforcée, bonne puissance de feu et en mêlée. Les études de l'Agence rapportent un style de combat agressif.



8.1.4 ALIEN IV : CLASSE ARACNOS

Alien très rapide, en forme d'araignée, équipé d'une armure résistante naturelle. Il peut être très dangereux au corps à corps.



8.1.5 ALIEN V : CLASSE XENO-GREY

Le leader de l'armée Alien, son manque de compétence avec des armes est équilibré par ses facultés mentales incroyables et sa capacité de champ de force.



8.1.6 ALIEN VI : CLASSE NEXUS

Forme Biomécanique construit d'un métal inconnu, ultra-résistant, équipé d'armes mortelles. On doit le considérer comme extrêmement dangereux.



8.1.7 ALIEN VII : CLASSE XENO-BEAST

L'Agence n'a aucune information significative sur cette forme de vie. Les Agents qui entrent en contact avec cet Alien doivent faire preuve d'extrême prudence.

8.2 STRUCTURE BIOLOGIQUE ALIEN (CARTES ALIEN)



Les Aliens sont contrôlés par le jeu lui-même. Chaque Alien est représenté par une carte Alien spécifique, créant un comportement différent pour chaque espèce et rang.

Chaque carte Alien possède plusieurs sections majeures, détaillant le Mouvement de l'Alien, ses Pouvoirs et ses Armes de combat.

- **Nom, Image et Niveau (1-2) :** Identifie l'espèce Alien et le rang [Fond **VERT**, **BLEU** ou **ROUGE**]
- **Section I.A. (4) :** Détaille le Mouvement et les règles de Combat de l'Alien. Il peut aussi contenir les capacités innées influençant l'I.A.
- **Section Compétences et Pouvoirs (3) :** Détaille les Compétences et les Pouvoirs de l'Alien. Lisez cette section attentivement, parce qu'il contient des informations importantes sur la stratégie de l'Alien. Les couleurs indiquent la nature de chaque pouvoir :
 - **NOIR** : Pouvoir Standard
 - **VIOLET** : Pouvoir Passif
 - **ROUGE** : Arme
 - **BLEU** : Pouvoir Reaction

Des symboles supplémentaires peuvent être inclus pour rapidement comprendre la nature d'un pouvoir. Par exemple :

- : Le pouvoir affecte le Mouvement de l'Alien.
- : Le pouvoir actif à la mort de l'Alien.

- **Section Armes :** Liste les Armes à distance et de mêlée utilisées par l'Alien. Chaque arme est identifiée par le type d'arme et la couleur et le nombre de dés à utiliser pour le lancer de Touche. Il peut aussi contenir l'effet Eclair ou un pouvoir supplémentaire (détaillé dans la section Compétences et Pouvoirs de la carte).
- **Section Défense :** Peut contenir jusqu'à trois détails importants; les points de santé, les Pouvoirs Spéciaux de l'armure et les points de l'Armure à Bouclier d'Energie. **Note :** Le bouclier d'énergie de quelques puissants Aliens peut annuler jusqu'à deux chaque tour (comme indiqué par la présence d'un symbole d'Armure à bouclier d'énergie).

Pendant le jeu, des cartes Aliens sont tirées par un joueur quand un signal est révélé ou lorsque c'est exigé par la mission. Chaque carte Alien tirée est assignée à un joueur [voir la section 8.8 "la Mission Alien", page 35].

- 1. Rang :** Niveau **VERT** / **BLEU** / **ROUGE**.
- 2. ID :** Nom et Illustration de l'Alien.
- 3. Pouvoirs :** Capacités innées de l'Alien.
- 4. I.A. :** A.I. règles et pouvoirs affectant le comportement de l'Alien.
- 5. Arme a Distance :** Nom et Pouvoirs.
- 6. Arme de Mêlée :** Nom et Pouvoirs.
- 7. Armure :** Effet Normal et Eclair de l'Armure (si elle en possède).
- 8. Points de Santé :** Représente la pleine santé de l'Alien.
- 9. Bouclier d'Energie :** Armure à Bouclier d'Energie rechargeable.

Les joueurs qui ont une carte Alien assignée doivent lire la carte entièrement, pour jouer l'Alien de son mieux. Quand le jeu exige une activation Alien, le joueur le contrôlant doit lire la section I.A. et appliquer la première règle de comportement possible, en commençant avec (adjacent).

Typiquement les règles de comportement sont basées sur la distance (mesurée en Zones) entre l'Alien et les Agents. Chaque règle de comportement exige une l.d.v. et un chemin de mouvement légal.

S'il n'y a pas de règle de comportement possible, le joueur doit appliquer la dernière règle de comportement de la carte :



La règle de comportement indiquée par ce symbole exige toujours un chemin de mouvement légal, mais peut ignorer l'exigence de l.d.v.. L'Alien, peut donc se déplacer vers un Agent, même s'il ne peut pas le voir.

Le Mouvement et le Combat sont expliqués par la suite (voir section 8.9, page 35 et 8.10, page 37).

EXEMPLES DE MOUVEMENT



XENO-BETA



**MOVE 1 AREA
TOWARD THE
CLOSEST AGENT AND
USE REGENERATE**

Le Xeno-Beta BLEU se déplace vers l'Agent Biotech derrière la dune, même s'il ne peut pas le voir. Il se déplace de centre en centre, puis il avance en avant d'un Hex pour être adjacent à l'Agent (voir section 8.9, page 35).

ARACNOS



**MOVE UP TO 3
AREAS TOWARD THE
MOST WOUNDED
AGENT**

L'Aracnos VERT doit aussi se déplacer vers l'Agent Biotech derrière la dune, même s'il ne peut pas le voir. Il n'y a aucun Agent blessé, donc le Biotech est choisi comme cible même s'il n'est pas blessé.

L'Aracnos se déplace de centre en centre, avançant de 2 Zones, s'arrêtant ensuite, puisqu'il a atteint l'Agent.

Note : Une seule règle de comportement est jouée à chaque tour, même si des règles multiples sont possibles.

L'intelligence artificielle est conçue pour couvrir chaque situation sur le champ de bataille, mais, dans quelques cas, deux options ou plus seront possibles pour un Alien. Par exemple, un Alien choisit sa cible pour tirer ou se déplace vers deux Agents équidistants. Dans de tels cas, le jeu demande aux joueurs d'agir en se mettant à la place d'un Alien venant sur Terre avec un seul but... L'Invasion !

L'Alien doit se comporter de la façon la plus favorable pour son camp et le plus nuisible pour les Agents.

Quand le deck Alien est à court de cartes, on reprend et mélange la pile de défausse pour reformer le deck.

8.3 ACTIVATION ALIEN (CARTES RENCONTRE (CLOSE ENCOUNTER))

Une bataille est un ordre rapide d'actions aléatoires où rien ne peut être facilement prévu !
Pour recréer cette atmosphère, le Mouvement et le Combat Alien sont déterminés par la carte Rencontre tirée.



Dans la première étape du tour Alien, le joueur actif tire la première carte du deck de Rencontre. Cette carte peut concerner :

- Une espèce Alien, et/ou
- Un niveau Alien (couleur), et/ou
- Les Aliens dans une condition spécifique (par exemple, blessé)

Tous les Aliens visibles sur le plateau doivent être activés, en commençant par ceux contrôlés par l'Agent Alpha, puis en continuant par le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur contrôle plus qu'un Alien, le joueur peut choisir l'ordre d'activation de ses Aliens.

L'activation d'un Alien signifie lire la carte Alien appropriée et appliquer la règle d'I.A. indiquée, comme décrit dans la section précédente.



S'il n'y a aucun Alien correspondant sur le champ de bataille, le tour Alien prend fin immédiatement. Cependant, quelques cartes possèdent le symbole DANGER. Dans ce cas, s'il n'y a aucun Alien correspondant sur le plateau (comme indiqué par la section d'Effets de la carte), de nouveaux Aliens sont téléportés sur la carte. Cherchez-les dans le deck Alien, remélangez-les avec la pile de défausse, si nécessaire.

Quand le deck de rencontre est à court de cartes, on reprend et mélange la pile de défausse pour reformer le deck.

8.4 UNITE D'ESSAIM

Quelques Aliens (non inclus dans cette boîte) peuvent avoir le pouvoir Passif "Essaim". Cela signifie qu'une carte Alien seule représente un groupe de deux ou plus de figurines, comptant comme un seul Alien sur le champ de bataille.

L'aspect principal d'une unité d'essaim est que le nombre de figurines est toujours égal à ses points de santé totaux. Par exemple, une unité d'essaim de 3 hps est représentée par 3 figurines sur la carte.

L'activation et le comportement I.A. d'une unité d'essaim, en ce qui concerne les Agents, utilisent toujours la figurine la plus proche de l'unité vers l'Agent.

Une unité d'essaim doit suivre les mêmes règles de Mouvement et de Combat qu'un Alien normal, avec les exceptions suivantes :

- L'unité d'essaim inclut une figurine pour chaque point HP de départ. Quand elle est attaquée, chaque figurine de l'essaim se défend comme un Alien autonome avec 1 HP.
- Quand toutes les figurines de l'unité meurent, l'essaim est détruit et sa carte Alien est défaussée comme d'habitude.
- Quand l'unité d'essaim attaque, elle a une l.d.v. dégagée sur une cible donnée, si au moins une figurine de l'unité a une l.d.v. avec la cible.
- Quand l'unité d'essaim se déplace, la figurine la plus proche d'un Agent se déplace d'abord et ensuite les autres figurines se placent adjacentes à celui-ci.
- Un Agent peut cibler seulement une figurine de l'essaim pour chaque attaque, sauf quand vous infligez des DÉGÂTS de Zone. Dans ce cas, toutes les figurines dans la Zone ciblée sont attaquées.

8.5 SIGNAUX

La technologie de l'Agence peut détecter des mouvements Aliens sur le champ de bataille. La détection de mouvement définit exactement la position, mais ne peut pas fournir d'information supplémentaire quant à la nature de l'Alien. Chaque agent est équipé de la technologie nécessaire pour détecter ces signaux. Dans le jeu, ces signaux sont représentés par des jetons Signaux :



Typiquement pendant la phase Événement, les signaux apparaissent et/ou se déplacent sur le plateau, d'après les règles de mouvement décrites dans la section suivante.

Un signal doit être immédiatement révélé quand il entre dans la l.d.v. d'un Agent.

La révélation d'un signal est toujours la plus haute priorité dans N'IMPORTE QUELLE phase et doit être faite dès que possible.

Quand il est révélé, on retourne le jeton signal, selon les règles "Révéler le Signal" [voir 8.7, page 34]. Une fois révélé, un signal doit être défaussé, sauf si indiqué différemment par les règles de mission.

Pendant la préparation de chaque mission, une réserve de signaux est créée en mélangeant le nombre indiqué de signaux Aliens et Humains (sans regarder), comme spécifié dans le briefing de mission. Ceci produira la pile de signaux utilisables pour la mission et représente le nombre maximal de signaux disponibles sur le plateau en même temps.

Note : Quand la réserve de signaux est vide et qu'un signal doit être téléporté sur la carte, remplissez de nouveau la réserve en mélangeant tous les signaux de la pile de défausse et en les replaçant dans la réserve.

8.5.1 MOUVEMENT D'UN SIGNAL

Les signaux suivent la plupart des règles normales de Mouvement. Ils exigent un chemin légal pour se déplacer, donc ils ne peuvent pas traverser un Hex Bloqué ou côté de Hex (incluant les Portes fermées, ou les Portes Bloquées et les Fenêtres). Le Mouvement du signal doit suivre ces règles :

- Il ne peut y avoir qu'un seul signal ou Alien dans chaque Hex.
- Les signaux se déplacent du Hex de centre en Hex de centre d'une Zone. Quand ceci n'est pas possible, les signaux se déplacent vers un autre Hex de la Zone.
- Un signal doit être immédiatement révélé quand il entre dans la l.d.v. d'un Agent. Le Mouvement du signal révélé prend fin immédiatement.
- S'il y a un choix entre deux mouvements différents pour un signal - un qui va révéler le signal et un autre non - le signal doit se déplacer vers l'endroit où il sera révélé.
- La révélation du signal doit être vérifiée après chaque Mouvement (c'est-à-dire Zone par Zone).
- Les signaux considèrent une Porte non verrouillée ou une Fenêtre comme un Hex standard ou un côté de Hex.
- On ne considère pas les autres signaux/Aliens comme obstacles pour un chemin de Mouvement autorisé. Les signaux peuvent se traverser, mais ne peuvent pas finir leur mouvement sur un Hex occupé.
- Quand le jeu indique de se déplacer vers le Point de Téléportation le plus proche et que le signal est déjà là, il restera dans sa position actuelle.
- Quand le jeu indique de "reculer ou de s'éloigner", cela indique de se déplacer dans la direction d'où le signal est venu ou, quand ce n'est pas possible, de s'éloigner de l'Agent le plus proche.
- S'il n'y a aucun chemin possible disponible, les signaux ne se déplacent pas.

8.6 SYSTEME DE TELEPORTATION

Les Aliens sont transportés sur le champ de bataille grâce à un système de téléportation avancé. Cette technologie compte sur la présence de points de téléportation [P.T.] sur la carte.



L'Agence peut détecter les Aliens téléportés comme des signaux inconnus.

En termes de jeu, quand on téléporte un signal sur la carte :

- L'Agent Alpha lance 1 BLEU pour déterminer le point de téléportation utilisé.
- Piochez un signal de la réserve de signal.
- Placez le signal sur le point de téléportation ou sur le Hex le plus proche (l'Agent Alpha peut décider lequel, s'il y a plus d'un Hex possible), si le P.T. est déjà occupé.

S'il y a plus qu'un P.T. sur la carte, l'Agent Alpha doit lancer 1 BLEU et placer le nouveau signal sur le P.T. avec le symbole correspondant au résultat obtenu.

Note : Le symbole a la priorité sur le symbole de la même face.

8.6.1 ALIENS TELEPORTES

Dans certaines circonstances, le jeu peut téléporter des Aliens au lieu des signaux. Dans ces cas, l'Agent Alpha suit la règle de téléportation normale avec l'exception suivante : au lieu de prendre un signal de la réserve de signal, prenez la carte Alien correspondante (l'Espèce et le Niveau (Couleur)) du deck Alien (Remélanger la pile de défausse, si nécessaire) et placez la figurine appropriée sur le point de téléportation obtenu, ou sur le Hex le plus proche si le P.T. est déjà occupé.

8.7 REVELER DES SIGNAUX

Quand un Agent a un contact visuel avec un signal, celui-ci doit être révélé. Pour représenter ceci, quand il y a une l.d.v. entre un Agent et un signal, l'Agent Alpha ou le joueur actif doit retourner le jeton du signal pour déterminer si c'est Alien ou Humain.

Dans quelques cas, l'ordinateur satellite GD détecte des faux positifs, identifier un être humain comme une présence Alien. Si le jeton de signal révélé montre une forme humaine, enlevez-le de la carte, ou suivez les règles de mission spéciales relatives.

Si le jeton montre un Alien, il doit être remplacé par un nouvel Alien : prenez la carte supérieure du deck Alien avec la figurine appropriée [voir section 8.8, page 35]. Dans les deux cas, une fois révélé, le signal est défaussé.

La révélation d'un signal dans la l.d.v. est toujours la première priorité dans N'IMPORTE QUELLE phase et doit être faite dès que possible. Quand il est détecté, le joueur actif doit mettre en pause son activité actuelle. Par exemple, pendant le Mouvement d'un Agent, le contrôle de la l.d.v. doit être fait après chaque déplacement, Hex par Hex. Si l'Agent a un contact visuel avec un signal, il est révélé immédiatement et ensuite l'Agent reprend son mouvement.

EXEMPLE DE REVELATION DE SIGNAUX



L'Agent Mercury se déplace de 2 Hex. Elle interrompt son mouvement quand elle a une l.d.v. avec le signal. Après la révélation de celui-ci, elle peut reprendre son mouvement.

Note : La règle de l.d.v. normale s'applique pour révéler des signaux, indépendamment de la règle "Vision Humaine" : un signal dans la l.d.v. doit être révélé, même si l'Agent regarde dans une autre direction.

8.8 ASSIGNATION D'UN ALIEN

Chaque fois qu'un nouvel Alien est téléporté sur la carte, l'Agent Alpha doit tirer la première carte du deck alien (remélanger la pile de défausse si le deck est à court de cartes) avec la figurine de niveau appropriée [VERT, BLEU ou ROUGE]. Typiquement ceci arrive quand un signal Alien est révélé ou quand un événement spécial ou une carte Rencontre (Event) est pioché.

La nouvelle carte Alien doit être assignée à un joueur. Ce joueur devient le contrôleur Alien de cet Alien.

Pour entretenir l'équilibre du jeu, l'Agent Alpha assigne des cartes Aliens d'après ces règles :

- La carte est normalement assignée au premier joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui n'a pas de cartes Aliens, ou qui possède moins de cartes Alien que les autres joueurs. En cas d'égalité, la carte Alien est assignée à l'Agent Alpha.
- Exception : Quand une deuxième copie d'une carte Alien est tirée (la même Espèce et Niveau (couleur)), assignez-la au même joueur qui contrôle la première copie. Par exemple, on assigne au joueur qui contrôle un Xeno-Beta BLEU le second Xeno-Beta BLEU quand sa carte est tirée.

Si toutes les cartes Aliens du deck sont assignées (c'est-à-dire que toutes les figurines d'Aliens sont en jeu en même temps), aucun Alien supplémentaire ne peut être téléporté sur le champ de bataille, avant qu'au moins un Alien ne meure.

La révélation d'un signal dans ces conditions n'a aucun effet sauf celui de défausser le jeton.

8.9 MOUVEMENT ALIEN

Le Mouvement Alien est complètement contrôlé par les cartes Aliens. Chaque carte fournit les instructions nécessaires sur comment et quand déplacer un Alien activé.

Les Aliens se déplacent selon leurs règles de comportement spécifiques, qui changent d'Alien en Alien. Par exemple, une espèce agressive essayera de s'approcher rapidement pour entrer en contact avec les Agents, tandis que les troupes légères essayeront d'éviter le combat au corps à corps.

Les règles de Mouvement normales s'appliquent aux Aliens. Par exemple, ils ont besoin d'un chemin légal pour se déplacer, donc ils ne peuvent pas traverser un Hex Bloqué ou un Hex de Bord. Il y a quelques différences entre le Mouvement des Aliens et des Agents, indiquées ci-dessous.

En déplaçant des Aliens, gardez à l'esprit ces directives :

- Il ne peut y avoir qu'un Alien ou signal dans chaque Hex.
- Pour appliquer une règle de comportement, il doit y avoir une l.d.v. et un chemin de mouvement légal. Seule la règle + peut être appliquée sans l.d.v.
- Les Aliens se déplacent normalement Hex de centre en Hex de centre d'une Zone. Quand ceci n'est pas possible ou quand nécessaire, les Aliens se déplacent vers un autre Hex de la Zone.
- A la fin de son mouvement, un Alien peut se redéployer sur n'importe quel Hex vers la Zone de destination, et finir son mouvement en étant adjacent aux Agents - essayant d'engager la cible originale et autant d'autres Agents que possible.
- Les Aliens peuvent se dégager d'un corps à corps sans un test d'"Evasion". Ils peuvent toujours se dégager si cela est exigé par leur I.A.
- Les Aliens considèrent une Porte ouverte ou une Fenêtre comme un Hex standard ou un côté de Hex.
- On ne considère pas les autres Aliens et Agents comme des obstacles pour un chemin de mouvement légal. Les Aliens peuvent les traverser, mais ils ne peuvent pas finir leur mouvement sur un Hex occupé.
- Quand l'I.A. ordonne à un Alien de se déplacer vers le point de téléportation le plus proche et que l'Alien y est déjà, il restera sur sa position actuelle.
- Quand l'I.A. dit de "reculer ou s'éloigner", cela indique de se déplacer dans la direction d'où l'Alien est venu ou, quand ce n'est pas possible, de s'éloigner de l'Agent le plus proche.
- Une règle de comportement indique "Se déplacer Adjacent à ..." signifie que l'Alien doit essayer d'entrer dans la Zone de la cible, dans un Hex adjacent à la cible. Si ceci n'est pas possible, l'Alien doit se déplacer vers une Zone adjacente, finissant son mouvement dans un Hex adjacent à la cible.
- Si, pour une raison quelconque, la règle de comportement appropriée ne peut pas être appliquée, appliquez la règle suivante. Si aucune règle ne peut être appliquée, l'Alien reste dans sa position actuelle.

EXEMPLES DE MOUVEMENT



XENO-BETA

1 ATTACK WITH
BLASTER AND MOVE
AWAY 1 AREA

Le Xeno-bêta **BLEU** est à une distance de 1 Zone De l'Infiltrator. Il tire sur elle avec son Blaster, et s'éloigne ensuite.

ARACNOS

+ MOVE UP TO 3
AREAS TOWARD THE
MOST WOUNDED
AGENT

L'Aracnos **VERT** ne voit pas d'Agent. Il y a un Biotech blessé hors de sa l.d.v. Et il y a un chemin légal par la porte ouverte. L'Aracnos s'avance vers l'Agent. Après le déplacement de 2 Zones, il s'arrête, adjacent au Biotech.



8.10 LE COMBAT ALIEN

Chaque carte Alien dicte aussi le comportement de combat d'un Alien. Quand une règle d'I.A. indique d'attaquer un Agent, le joueur contrôlant la carte Alien prend le dé et commence le combat en utilisant les armes et les Pouvoirs de l'Alien.

Si plus d'un Agent peut re-cibler, l'Alien attaque l'Agent le plus blessé. Si plusieurs Agents ont le même nombre de Blessures, il attaque l'Agent avec le moins de HP restant.

Le système de combat utilisé pour les attaques Aliens suit les mêmes règles qu'expliquées avant [voir section 7.3, page 16], avec les exceptions suivantes :

- Les Aliens ignorent toujours les résultats  et  , comme les Armes Aliens NE S'ENRAYENT jamais et n'utilisent pas de Munitions.
- Le résultat  représente toujours un echec, mais il peut être relancé normalement par un Alien avec un pouvoir de relance.
- Il n'y a aucun "Tir Allié" Alien. Jamais aucun Alien n'inflige de dégâts à un autre Alien, même avec des armes infligeant des DÉGÂTS de Zone.

Le choix des armes à Distance ou de Mêlée est basé sur la section I.A. de la carte. Souvenez-vous, une attaque réalisée avec une à arme à Distance est toujours considérée comme Attaque à Distance même si elle est exécutée contre une cible adjacente.

Pour garder la trace des Blessures infligées à chaque Alien, les jetons de Blessure peuvent être placés sur la carte Alien ou près de la figurine sur le plateau.

8.11 ALIEN MORT

"S'il saigne ... nous pouvons le tuer!"

Les Aliens peuvent être durs à tuer, mais c'est votre but ! Quand les Blessures d'un Alien égalent ses points de santé totaux, il meurt. Si c'est le premier Alien tué pendant le tour, l'Agent Alpha prend 1 fragment de technologie Alien [voir section 7.9, page 28]. La figurine est enlevée du plateau et sa carte est placée dans la défausse Alien.



VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊTS À JOUER!

**L'INVASION COMMENCE ET LES AGENTS GD DOIVENT SE PRÉPARER
POUR LEUR PREMIÈRE RENCONTRE...**

**IL EST TEMPS DE COMMENCER À LIRE LE STORYBOOK
ET DE JOUER VOTRE PREMIÈRE MISSION.**





AND, LAST BUT NOT LEAST, WE WISH TO THANK EACH OF OUR KICKSTARTER BACKERS, WHO HELPED US TO CREATE AND SHAPE GALAXY DEFENDERS!

GALAXY DEFENDERS

Matěj Satovíc
Mykalson
Russell Lee
Samuel Svanda
Stefan Frey
Stefan Zappe

EARTH DEFENDERS

Cape Fear Games
Chris Robbins
Ed Kieran
LPG sas

SQUADS

Angel Ricci
Kolby Reddish
Larry Chia
Shannon Espinoza
Stefan Frey
Taylor Grow

ARMORED AGENTS

Adam Walck
Chris Baginski
Mathias Desbois
Drew Grich
Gary H. Wshik, M.D.
Gary McGrath
Ian O'Neil
J. Quincy Sperber
James Perlmutter
Jeffery Murphy
Kevin Lai
Marco Mbi
Matthew Dive
Michael Hurst
Nicole Holland
Roberto Poli
Roy Davis
Ryan Johnson
Sam Blawinkel
Silvia Illari
Styaki Artem
Tim Burnett
Tim Overkamp
Timothy Reed

TEAMS

Aaron Wood
Donald Christanson
Duane Crago
Eddie Villaluna
Frank Clark (Eolin)
Jason Stealey
John "Jack" Onstott
Jon Shelky
Jorge Luis Alana
Mark Jimenez
Patrick R Leacock
Phil Christiansen
Scott Alden
Ted Elrick
Tim Titsworth

ELITE AGENTS

Aaron Phillips
Aaron Seymour
Adam Bacon
Adam Brown
Adam Canning
Adam Coker
Adam Floerchinger
Adam Garrido
Adam Hennings
Adam Kennah
Adam Pinto
Adam Rapkins
Adam Sadler
Adam Tucker
Adam Wilson
Aksel Palm
Alain Marti
Alan Baxter
Alan DeCamp
Alan Smith
Alberto Bonfanti
Alessandro Melchionno
Alessio Andreoli
Alex de Burgh
Alex Hunt
Alex Parker
Alex Rosenwald
Alexander Chang
Alexandre Rivabon Justino
Anton Yoshi
Alywn Fruge
Amelia
Anders H. Pedersen

Anders Pedersen
Andre Chloff
Andrea Cupi do
Andrea Guliani
Andreas Mbnitzer
Andres Hernandez Baldoví
Andres Samanego
Andrew Carlstrom
Andrew Caudill - SCC
Andrew Cowen
Andrew Diaz
Andrew Goldman
Andrew J. Hayford
Andrew Park
Andrew Sekela
Andrew Stingel
Andy Dunks
Andy Smith
Anna Patrone
Anthony Mastrangeli
Anthony Ci ver
Anthony Rubbo
Antonio Luliu Ludovic
Antonio Alvarado Herrera
Antonio De Rosa
Antonio Mendoza
Anthony Spencer
Arnold Shunneson
Ashley Gardner
Atticus Gifford
Avi Zacherman
Barowski, Alexander
Bastian Di edrich
Ben Croft
Ben Hansen
Ben Thornton
Ben Wenger
Bendik Vedeler
Benjamin Arnault
Benjamin Bement
Benjamin Fowler
Benjamin Norrest
Benjamin Steinhauer
Bill Nadey
Billy Jackson
Billy Lee
Bobby Rappolt
Bobby Warren
Brad Barrett
Brad Kane
Brad Zepecki
Bradley Pflugh
Brandon Barlow
Braxton Nevaras
Brent Johnson
Brent Lloyd
Brent Matyas
Brenton Testor
Bret Kelsey
Brett Lea
Brett Lopez
Brett Orr
Brian Bishop
Brian Hunt
Brian Jarzyna
Brian Lucier
Brian Mbrnoe
Brian Perch
Brian Sass
Brian Severson
Brian Van Dyk
Brian West
Brooks Murrell
Bruno Ferrarini
Bruno Maros de Borobia
Bruno Sérgio Ramos Pires
Bryan Boothe
Bryan Hehmann
Bryant Ross
Bryce Nielsen
C Matt Pappathan
Cameron Esfahani
Cara Tucker
Carlos Bruno Alves
Carlos Daniel Muñoz Diaz
Carlos El véci o Apareci do Santos
Carlos Garcia Lei va
Carlos Qiveira
Carlos Sandico IV
Carter Brent
Casi e Davi s
Chad Mbach
Charles Gomez
Charles Stoll
Chi Chui
Chris Banaszak
Chris Clarke
Chris Congem
Chris Herbert
Chris Mbnestero
Chris Nagati
Chris Page
Chris Port

Chris Rennie
Chris Rivers
Chris Szymanski
Chris Tham
Chris Woods
Christian Nauheimer
Christian Nord
Christine Biancheria
Christopher Bourassa
Christopher Brennan
Christopher Cowles
Christopher Islaub
Christopher Perkins
Christopher Roche
Christopher Szklas
Chuck Merrill
D Sugioka
Dakota Lovrien
Daudi o Maricelli
Dai y Skaggs
Dai mens Zeilinger
Dai ff Hutton
Dai nton Hoford
Dai n Peake
Dai n Villalobos
Dai g Hackl
Dai nton Meloni
Dai nton Muscatello
Dai nton Thornock
Dai nton Yu
D. Braza
D. J. Cole
Dakota Wolff Nicolucci
Dale Hall
Damean Rendell
Damen Manka
Damen Lai ng
Damen Richardson
Dan Derby
Dan Porter
Dan Senne
Daniel Blackburn
Daniel Imbach
Daniel Kirk
Daniel Koehl
Daniel Magnan
Daniel Molina
Daniel Plantenberg
Daniel Reece
Daniel Urdzik
Daniel Vandenbor
Dani e Di Mattia
Darryl Jam
Daryl Bewey
Daryl McLeod
Daryl Tay Howe Liang
Dave Horn
Dave Rancourt
Dave Rancourt
Dave Skogstad
David Acton
David Alton
David Bezi o
David Bol egoh
David C Mason
David Douglas
David Dou ch
David Finn
David Fuentes
David Hoffmann
David Huet
David Hughart
David J Solie
David Joyce
David McAvoy
David Miller
David Rapp
David Schoenmann
David Sussman
David Wolfe
David Zimmerman
David Cazzadoro
Deacon Wardlow
Dennis Karaffa
Deon Beswick
Derek Jankowski
Derek Kuper
Derek B Kyzar
Diana Nati
Dipenrijkk Mark
Dirk Grabenkamp
Dirk Johnson
Donald Lovejoy
Donald Tansey
Doug Childs
Dr Adrian Bai
Dr R J Fluck
Dr Thomas Schmidt
Duane Ores
Dustin D Cameron
Dustin Robb
Ed Kowalczewski
Ed Maranville
Eddy Marquez

Eduardo Korsgaard
Edward Calabig
Edward Parks
Edward Sagritalo
Eileen Lee
Elijah Kautzman
Emilio G Acevedo
Enrico Salvato
Eric
Eric Berglund
Eric Eckstein
Eric Heine
Eric Johnson
Eric Ludy
Eric Tewell
Erik Berglund
Erik Volkert
Eugene Koh
Evan Rattner
Ewan Anderson
Fabian Kern
Fabian Stork
Fabien Meyeville
Fabrice Masson
Fabrizio Ferreira
Federico Luison
Felipe Ricardo Machado
Felix Le Rouzes
Felix Munoz
Fernando M. Benavidez
Francesco Neri
Francis Gagnon
Francis Garot
Francis Guilbeault
Francis Polach
Frank Branham
Frank Karl
Franklin Scott
Fredrik Wærnberg
G Michael Bridge
Gabriel Vasquez
Gabrielle Querre
Garry Shortland
Gary Giliam
Geoffrey Briggs
Geoffrey Ford
Geoffrey Squire
Geoffroy Emalin
George M G bbs Jr.
Gerard Martel
Gianluca Troiani
Gilbert Camara
Gilbert D. Fussell
Gen Green
Gen Howard
Grant Stewart
Greg Merwin
Gregoire Thillay
Gregory Frank
Guilherme Chaves Corrêa
Guillaume
Gustavo Russo
Qwo-Yueh Rudolf Kuo
Hector Rivera
Heiko Vaelde
Henrik Schmidt
Herb Leist
herbert seifert
Hilger Presch
Howard Li
Hugo Machado dos Santos
I Heath
I. E. Tegel
Ian Dimitri
Igor Shtaynagel
Ingo Arendt
Inkari Coelho Bonilha
Ipac Zsolt
Jack Cameron
Jack Gulick
Jack McNaughton
Jake Kainu
Jake Rose
James Dundas
James Grimley
James King JR
James McHugh
James Mblloy
James S Hodge
James Smith
James Weber
James Wckline
James Wikinson
James Young
Jami e Smith
Jared Kinkade
Jared Orlando
Jason Chen
Jason Connerley
Jason Detmers
Jason Goodman
Jason Hayes
Jason Jibben
Jason Krish

Jason Lee
Jason Liswood
Jason Shrapnel
Jay Berry
Jeff Fields
Jeffrey Andres Williams
Jeffrey Owen
Jeffrey S. Rsdon
Jeffrey Smith
Jemearl Smith
Jennifer Abe
Jerad Grimes
Jeremy Copley
Jeremy Maul e
Jerry Tresman
Jianxiang Alvin Ong
Jimmy Dillon
Joanna Griebel
Joao Pedro Sffair
Joe Fredo
Joe Held
Joe Kadi sak
Joe Passingham
Joel Lim
Joel Simard
John Akin
John Bruns
John Burket
John Di Mai o
John Di Poni o
John F Pachi n
John Falcon
John Hodgkinson
John Ibarzabal
John Jones
John Lambert
John Meeks
John Przyłepa
John Retrum
John Rivera
John Ross
John Simpson
John Steenson
John Sterle
John Talcott
John Wilson
John Wolard
Johnat han Palmer
Jon Francum
Jon Greisz
Jon White
Jonat han Apuan
Jonat han Loyd
Jonat han Tang
Joris Doucet
Jose Vargas
Joseph Estepa
Joseph Lau Kong Ki n
Joseph S Forster
Joseph Toni zzo
Joseph Zakszewski
Josh G over
Josh Herrshoff
Josh Kaufman
Josh Payne
Josh Utley
Josh Wilson
Joshua Hernandez
Joshua Krzych
Joshua Lloyd
Joshua Msher
Julian Sotirov
Justin Bagley
Justin Barnes
Justin Edwards
Justin Green
Justin Hall
Kai Pusck
Keith Denard
Keith Kikawa
Kevin Marn
Ken Hseler
Ken Shannon
Kendon Bagley
Kenneth Thronberry
Kenny Perry Jr.
Kevin Applby
Kevin Benoit
Kevin Stover
Kevin W Brennan
Kyle Buckingham
Kyle Grindling
Kyle Pnches
Kyle Shults
Lance Hinkel
Lance King
Larry Rice
Lars Holgaard
Laur a Burns
Leandro Ferreira
Lecompte Arnaud
Lee Chek Tin
Lee Fisher
Leo Sebastiano

L i e v e N a c h t e g a e l
L i n d s e y D o y l e
L i z d e B u r g h
L o i s M Z a l e s k i
L o r e n z o P a l l o t t i
L o r i s Z a n o t o
L o u i s M r n e a u
L o y k o M k h a i l
L u c a s C r o s b y
L u c a s S p e a r s
L u c i o A b b a t e
L u i s H B e r n a b e, I I I
L u k a s D o u b r a v s k y
L u k e P a s s i n g h a m
L u k e P l a t f o o t
M a d s S c h u l t z
M a n f r e d L a n e r
M a r c v o n C a n a l
M a r c - A n d r e W e b e r
M a r c e l V e r m e u l e n
M a r c e l o S o u z a
M a r c o B r u g n o n i
M a r c o G r i l l i n i
M a r c - C l i v i e r F a f a r d
M a r c u s A r e n a
M a r c u s L i n d b e r g
M a r c u s P o l k
M a r i o K a s c h u l i a
M a r k A n d e r s o n
M a r k C u r t i s
M a r k F r e e m a n
M a r k H o m
M a r k H o r n e f f
M a r k J. M u i r
M a r k M r c h a n d a n i
M a r k P a d d i n g
M a r k S c r e e n
M a r k S o m g y i
M a r k V a b u l a s
M a r k u s C a n z
M a r s h a l l S c o t t V e a c h
M a r t i n O s s w a l d
M a s s i m i l i a n o C r e t a r a
M a s s i m o R o l l i
M a t h i e u L a p i e r r e
M a t t B r a n s t a d
M a t t H e n d r i c k s
M a t t R o l l e f s o n
M a t t h e w A a r o n
M a t t h e w C h a n g
M a t t h e w C o m p t o n
M a t t h e w E v a n s
M a t t h e w H e n d r o n
M a t t h e w K o k a l y
M a t t h e w M c M a h o n
M a t t h e w R i n i
M a t t h e w R y a n
M a t t h i a s F r o s c h l
M a t t h i e u S c h l o e s i n g
M a x f i e l d S t e a r t
M a x w e l l F r a t t o l i n
M a y k e l D o s S a n t o s B r a z
M e g a n Q u i z
M c h a e l B a s k a l
M c h a e l B o e h m
M c h a e l B u c h a n a n
M c h a e l B u r c h a m
M c h a e l C o r c o r a n
M c h a e l D o r e
M c h a e l E i c h n e r
M c h a e l E l l i s
M c h a e l H a r p e r
M c h a e l J. M u n t
M c h a e l K n e c h t
M c h a e l L u c a s
M c h a e l M c N a l l y
M c h a e l M e a d o r
M c h a e l M o r r i s
M c h a e l S. P i t c h e r
M c h a e l S c h u l t z
M c h a e l Z o r n
M c h e l M a g a l i
M c k e y N u t t a l l
M k e G a s c h
M k e G a n g o l d
M k e W n i n g h a m
M l e s C h e v e r t o n
M l e s M a t t o n
M r k o Z e n n a r o
M r F u r s h a n
M u r l T r a i n h a m
N a d a v A b r a m v i t z
N a n c y D u r g i n s
N a n c y H u t c h i n s
N a t h a n B r o w n
N a t h a n Z a c h a r i a s
N e a l R i d e o u t
N e i l C h r i s t i a n s e n
N g H o n C h u n g
N i c h o l a s V i t e k
N i c k K o l a c i a
N i c k S t i e r
N i c o l a A t t i
N i c o l a s M a c l e r
N i k i f o r o v N i k o l a y
N o a h C a l d w e l l
N o e l W i k i n s o n
O i v i e r P r e v o t
O m a r L u i g i R u o t i
P a s c a l R o u x
P a s q u a l e P r i o l o
P a t r i c k D o l a n
P a t r i c k J o y n t
P a t r i c k K n i g h t l y
P a t r i c k S t a n g i e r

P a t r i k S w a r d
P a u l B r e l s f o r d
P a u l Q u a e r s m a
P a u l H a s w e l l
P a u l S a c c o
P a u l S i m m o n s
P e g g y C a r p e n t e r
P e t e M i l l e n
P e t e r B a x t e r
P e t e r L i t t l e
P e t e r O g g e l s b y
P h i l l i p F a t k a
P h i l l i p G r e e n b e r g
P i e r r e L a n e z a c
P i e r r e T h e r r i e n
Q u i n t i n A n g
R a n d C h u a T L
R a n d a l l F i s c h e r
R a n d y L o f t o n
R a p h a e l B a r i l l a r o
R a p h a e l M n e z e s d o N a s c i m e n t o
R a y m o n d B e c k m a n n
R a y m o n d L e e
R e b e c c a T r u a x
R e e u w s B r u n o
R e i n e r P e r i l l o
R e n a t o N u n e s C o s e n t i n o
R i c h a r d G s s i n g
R i c h a r d G u e r r e r o
R i c h a r d H s u
R i c h a r d J e n k i n
R i c h a r d K a i
R i c h a r d L i n n e l l
R i c h a r d R e i d
R i c h a r d V a l e n t e
R i c k C o l l i n s
R i c k y T a f o y a
R o b L u g t o n
R o b M c C o r d
R o b Y a n
R o b e r t B u s h e l l
R o b e r t D a v i s
R o b e r t D e L u n a
R o b e r t D i C h i a r a
R o b e r t I v e r s e n
R o b e r t I w a n
R o b e r t J o h n s o n
R o b e r t M a c a r y
R o b e r t M c K e a g n e y
R o b e r t M t c h e l l
R o b e r t S c o t t C l a r k
R o b e r t W I s o n
R o b e r t Y e e
R o b i n E r i k s s o n
R o b i n S i m o n s
R o g e r i o d e L e o n P e r e i r a
R o l f L a u n
R o n B a a l k e
R o n C h a r i t y
R o n M u s i a l
R o n a l d R e c t o r
R o s s K r i s t j u h a n
R o y T a n
R u s s e l l G r a n b e r r y
R y a n C a l l b e c k
R y a n H o c k e m e y e r
R y a n N a k a g a w a
S a c h a M a l l a i s
S a i H o n g C h e n g
S a m K e n k e l
S a m u e l B r a n a - S o t o
S a n t e B o s c o l o C h i o
S a r a h B e r g s t r o m
S a r a h R e e d
S c o t t A r e n s
S c o t t B o r r o
S c o t t M i l l e r
S c o t t S e i d l e r
S e a n P e a r s o n
S e a n P o l m a n
S e a n S i c h e r
S e a n S m i t h
S e b a s t i a a n K o k
S e b a s t i a n S p a t z e k
S h a n e S t e e l y
S h a n n o n W a d e
S h a u n M c M e n a m i n
S h e i l a D a v i s
S h e l b y M e h l
S i m o n e C o n s o l a z i o n e
S i z y a k i n A r t e m
S n y k a l i n V i a d i m i r
S o n i a d e L i a n o s
S o p h i e L a c r o i x
S p e n c e r M a r s t i l l e r
S p e n c e r Q i s o n
S t a c y B r a x t o n
S t e f a n o C a s t e l l i
S t e f a n o L u c a B r a n b i l l a
S t e p h a n S z a b o
S t e p h e n H i l l
S t e p h e n M o n t g o m e r y
S t e p h e n P h u n g
S t e p h e n S e e f e l d
S t e r l i n g B r u c k s
S t e v e B e n t o n
S t e v e C a l t a g i r o n e
S t e v e C o x
S t e v e E l l i o t t
S t e v e G a l e
S t e v e H a m m
S t e v e L a u b n e r
S t e v e M c E w a n
S t e v e n C h a n d l e r
S t e v e n J W i l s o n

S t e v e n M c C r e e r y
S t u a r t F e r n
S t u a r t G a i r n s
S t u a r t G a n v i l l e
S t u a r t L i s t e r
S u m a n S u b r a m a n i a m
S u m m e r L u i
S v e n S i e r w a l d
T e i k C h o o i C h
T e r r y S i m o
T h e o G a r k e
T h i b a u t D e B a l m a i n
T h i r r y D e G a g n e
T h o m a s H e i n i g
T h o m a s K a n d r i s
T h o m a s L a n g e
T h o m a s W i l l o u g h b y
T h o r b e n W o h l e r
T i m D a n l e y
T i m M c F a d d e n
T i m W i l s o n
T i m o S t e p p e r
T i m o t h e e L i c i t r i
T i m o t h y K a s p r z a k
T i m o t h y W i l l i s
T i z i a n o D' U r b a n o B a s i l e
T o C h i F u n g
T o b i a s S c h i n d l e r
T o b y d e B u r g h
T o d S i s t r u n k
T o d d H a y e s
T o m H a n k s
T o m m y R u n e s s o n
T o n y T r a n
T r a c y B e n n e t t
T r a v i s B o t t s
T r a v i s M y e r s
T r a v i s S k i n n e r
T r e n t C a r r
T r o e l s P e d e r s e n
T r o y R y d e r
T r o y S t r a m
T y l e r Y a z z i e
T y s o n B. C r a m
V a s i l e i o s K a k k o s
V a s i l i s F o u k a r a k i s
V i c t o r Q u i z L o p e z
V i l l a r s A l a i n
V i n s o n H u m
V i t a l y F e d y u n i n
W a l t e r G a g a j e w s k i
W a l t e r M u l d e r
W a y d e Z a l k e n
W a y n e F o l e y
W a y n e K a u f m a n
W e i J e n S e a h
W e s l e y H a y w a r d
W e s l e y S t e e v e s
W i l l L e a d e r
W i l l i a m K l o s e
W i l l i a m P a y n e
W i l l i a m R e g e r
W i l l i a m V e n z
W i l l i a m W o d y a r d
W i l l o w P a l e c k
W i l y M a d s e n
W o l f g a n g W e b e r

ROOKIE AGENTS

A a r o n B e l m e r
A d a m B a r n e s
A n d r e a M a g i e r a
A n d r e w M c G r a t h
A n t h o n y D i c k e y
A n t h o n y D o n i s i
B i l l C a r o
B l a i s e B r o s s a r d
B r e n d a n B u r c h e l l
B r i a n O w k l a
B r i a n K o c h
B r i a n R i c h a r d s
B r y a n A. W a t s o n
B y r o n C a m p b e l l
C. B r i a n B u c k l e w
C h a r l e s P e a r s o n
C h r i s T o k a s h i k i
C h r i s t o p h e r H o g a n s o n
C h r i s t o p h e r R e e l e y
C h r i s t o p h e r R o g e r s
C h r i s t o p h e r S c h w a r z o t t
C h r i s t o p h e r S t o c k d a l e
C l a y t o n H e l m e
C l i f f F u h r m a n
C o r e y C o l e m a n
D a m o n A s h e r
D a n T h u r o t
D a n W e b b
D a n i e l B l a c k w e l l
D a n i e l D r i c k m a n
D a r r e l R a i n e s
D a v i d C a r r u s
D a v i d F e l t o n
D a v i d N e w p o r t
D a v i d P e a r s o n
D a v i d V i l l a
D o n a l d P o y n t e r
D o n o v a n C o r r i c k
D o u g Q u e l a n d
D o u g L a w
D o u g G a l e
D o u g H a m m
D o u g L a u b n e r
D o u g M c E w a n
D o u g S t e v e n C h a n d l e r
D o u g S t e v e n J W i l s o n

E r i k L i n d
E r i k Q u i v e r
G a r y O v e r m o y e r
G a r y T a n i g a w a
G e o r g e B r e d e n
G r e g F r a n c i s c o
G r e g o r y D a l e s a n d r e
I a n B e c k
J a c k H e a r o n
J a c o b B a z a r
J a c o b C a i n
J a m e s A. B r o w n
J a m e s A n t e l l
J a m e s M c C a n n
J a m e s Q u o
J a m e s S t r i d e r
J a m e s o n C o l b u r n
J a s o n C o o k i n g h a m
J a s o n G f f o r d
J a s o n H a r t m a n
J a s o n R a c z k o w s k i
J a s o n R o b e r t s
J a y L e e
J e d W e g n e r
J e f f S c h w a r t z
J e f f T i l d e n
J e f f Y e a c k l e
J e f f e r y P r o i a
J e f f e r y M. T r u m b o r e
J e f f e r y H o f f m a n
J e f f e r y W e l f a r e
J e n n i f e r E. K u i p e r s
J e r e m i a h W i g h t
J e s s i c a H o n e y c u t t
J i m J u s t J r.
J o h n B a r n e s
J o h n C o b b
J o h n C z a h o r
J o h n H a r r i s
J o h n S u l l i v a n
J o h n T r o b a r e
J o n a t h a n B a g e l m a n
J o n a t h a n P e a r s o n
J o r d a n W k l u n d
J o s e p h R h o d e s
J o s h C a r e y
J o s h G i l z o w
J o s h W i l h i t e
J u s t i n S t e u r i c h
J u s t i n T o m i n s o n
K e i t h A m b r o s e
K e n n e t h S c h e u b e r J r
K e n n e t h W u
K e v i n B i l l m a n
K e v i n E r s k i n e
K e v i n M e e k s
K e v i n V r e e l a n d
K e v i n W u
M a r c Y a b l o n
M a r k F a d d e n
M a r k H a n n a
M a r k M a d d e n
M a r k S a u t m a n
M a t C o u r t e m a n c h e
M a t t W e i f
M a t t h e w J a c k s o n
M a t t h e w T S t r a n d
M c h a e l D a m e c o u r
M c h a e l F a n n o
M c h a e l P e l l e t i e r
M c h a e l P o t t e r
M c h a e l W a n B i e s b r o u c k
M k e D a n e m a n
M k e H o u s e r
M k e M a l l e y
M r g a n W e s t b r o o k
N a t h a n A n o r
N a t h a n G r e e n
N a t h a n L a x
N a t h a n e l H o l l i b a u g h
P a t r i c k D i e v e n y
P a t r i c k P e t e r s e n
P a u l S c h n e i d e r
R. A. F e r r a r a
R i c h K i r k l a n d
R o b e r t K u s t e r
R o b e r t S k e e n s
R o b e r t S t e n c e l
R o d o l f o M a s t r a p a s q u a
R o g e r M a r t i n
R o n Q a r k
R o n D a v i s
R o r y S h e e h a n
R u b y H a r v e y
R u s s e l l M i l l e r
R y a n E n g
R y a n S t r o n g
S a m u e l P o l i o
S c o t t F e r r i e r
S c o t t Z i r n g i b l e
S e a n B r u l e t
S e b a s t i e n H a h n
S h a n Y i n
S h a w n M a c F a r l a n d
S t e p h e n H o n e a
S t e p h e n W a n d z e k
S t e v e V r o o m a n
S t e v e n H o w a n d
S t e v e n M b t
S t e v e n P u l i d o
S t u a r t C a m p b e l l
T i m o t h y S c h r o e d e r
T i n a Q u i n o n e s
T o d d H o u g h
T o n y N g u y e n

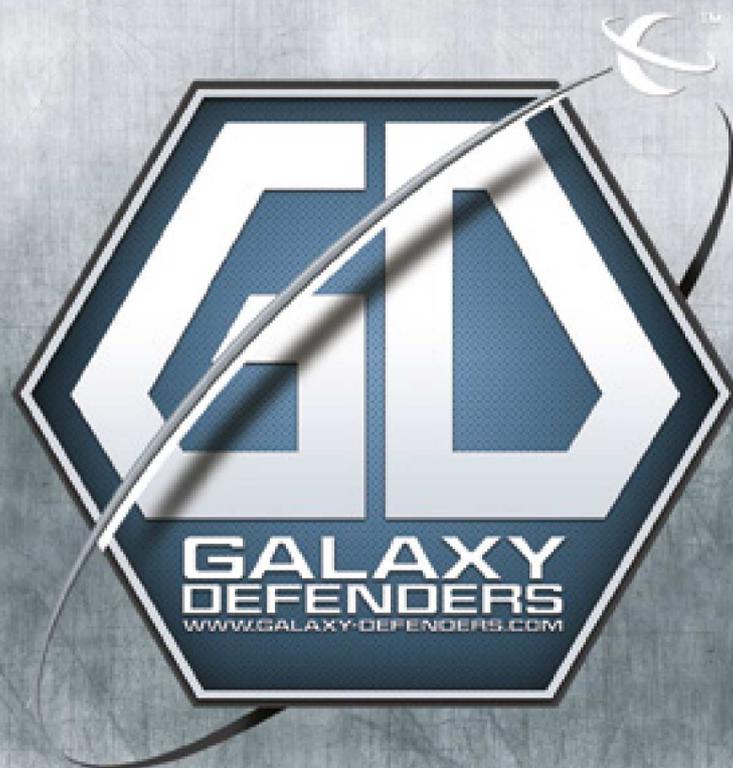
T r o y S t r a m
V i n c e n t E. H o f f m a n
W a l t e r S m i t h
W i l l i a m R e t e r t

SCIENTISTS

A n n D. C h r i s t y
A p r i l W a l t e r
B r i a n G a u t r e y
C h r i s S a n n y
C h r i s S e v e r s
D a v i d W a n d z e k
G e o r g e G a b b s
H o l l y S t r a w
I v y A r k f e l d
J a m e s M a s t e r t o n
J a m e s W a l l e t t
J a s o n G f f o r d
J e n n y H a d d a d M o s h e r
J e r e m y F. C a r e y
J o h n W h i t e h a i r
K e e B l a s z c z y n s k i
K r i s s i e M c J o h n s o n
K y r a D a v i s
L e i g h t o n M a r t z
L i l y V a n d e n b o r
M a r k D i l l o n
M c h a e l H a v e n
M c h a e l T a n i g a w a
M b r i e n W y n J o n e s
R e b e c c a F r a n c i s c o
R o b M a r t i
R y a n W h i t e
S h a u n Y i n
T a m y S t e n c e l
T h o m a s S c o t t
T r e n f F a d d e n
T y T r i e b e n b a c h

SUPPORTERS

A a r o n B e a r d
A d a m
A d a m J. M a r q u i s
A l e s s a n d r o M i a n e s i
A l e s s i o M b l t e n i
A n d r e a B u f f a r d i
A n d r e y S k i d c h e n k o
A n n a P a t r o n e
A n t o n e l l a P a l u n b o
B e n C a r l t o n
B e n M s k y
B e r i t L a r s e n
B e t s y
B i l l R e a s e r
B r i a n C o u l t r u p
C a m e r o n C a s e
C o r r a d i o M l o n e
D a n i e l F e r r e i r a C a l d a s
D a n i e l e "K i n d e r" R e a
D a r i u s d u P l e s s i s
D a t a C a r e S r l
D a v e M
E r i c h E i c h n e r
F a b i o P o l i d o r i
G u s t a v o L a r s e n Q o r l i a
I s a a c ' W i l l i t W o r k'
D a n s i c k e r
J o e T w e d d e l l
J o e r g H a a r m a n n
J o r d a n K y l e S i r v e n
J o s e p h G a r d n e r - S k y C r y s t a l
A r t s M i n i a t u r e a n d T e r r a i n
J o s e p h P r o p a t i
J P M a n z a n a
J u l i a n o d e S o u z a S i l v a
K y l e C h e r r y
L e i g h M a r r i t t
L u c a P e t r o n e
M S t a c y
M a r c o S i g n o r e
M a r i o B a r b a t i
M a r k T a o r m i n o
M a s s i m i l i a n o C a l i n e r a
M a t t e e
M k e W i l k i e
N a t i L e o n a r d o
P a o l o M a n t o a n
P a o l o P a l m a
P a u l
P e t e r S c h n a r e
R o d n e y H u s s m a n n
S a l l y & S u n n y
S a n n o p 2
S e r e n a G a l l i
S i l v a n a A l b e s i a n o
S i l v i o T o r r e
S i m o n e P e s e n t i G r i t t i
S t e v e B
T h o m a s P a l z e r
V i c t o r B u g g
V i n c e n t A r e b a l o
V i n c e n t C h a n
v o n D o r f f y
W a y n e P e r e a n u
X a n d e r V



HOME PAGE: WWW.GALAXY-DEFENDERS.COM

E-MAIL: INFO@GALAXY-DEFENDERS.COM

