



GALAXY DEFENDERS STORYBOOK

HOME PAGE WWW.GALAXY-DEFENDERS.COM

E-MAIL: INFO@GALAXY-DEFENDERS.COM



Alors les mecs, vous avez aimé votre première semaine de formation ici à l'Agence ? Trop Dur ? Oh allons, vous êtes les meilleurs des meilleurs. Ce n'est pas trop dur pour vous.

La Difficulté est une agréable douceur par rapport à ce qui vous frappera sur le champ après cette formation. Oui. Vous regretterez que ce ne soit pas seulement dur. Ce sera nettement pire. Aliens, ouais. Ils vous l'ont dit et vous ne le croyez toujours pas, hein ?

Non, ce n'est pas une blague. Non, ce n'est pas un film. Non, nous n'en sortirons probablement pas avec notre santé mentale intacte.



1 INTRODUCTION

Ce manuel fournit des instructions détaillées pour préparer les missions des Galaxy Defenders dans leurs tentatives désespérées pour éviter la destruction du Genre Humain, comme envisagé par les Xenos.

Les règles nécessaires pour le mode de Campagne sont aussi incluses. Dans ce mode, chaque action modifie le déroulement futur de la campagne. Nous suggérons fortement de jouer le jeu de cette façon, pour mieux comprendre l'histoire de Galaxy Defenders.

2 PREPARATION DE MISSION

Cette section explique la structure d'une mission GD et comment utiliser les informations de configuration.

2.1 BRIEFING

Cette section décrit le rang des Agents, leurs équipement au début de la mission et leurs objectifs. Pour garder le bon ton, nous vous suggérons de la lire juste avant le début de la mission.



45-60 MN

GD-WINGS

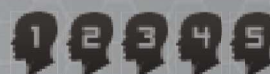
POUR MISSION AUTONOME :
COPPER

EQUIPEMENTS

1 PAR AGENT

ARMES

0 ARMES AMÉLIORÉES
0 ARMES ALIEN



POUR LES MISSIONS AUTONOME :
Le RANG GD-WINGS de départ, si la mission est jouée seule.

PENDANT LA CAMPAGNE :
Chaque Agent commence par le rang de sa dernière Mission.

Le nombre d'équipements que chaque Agent reçoit au début de la mission. Pendant la préparation, les joueurs peuvent coopérer pour choisir les équipements les plus utiles, basés sur le briefing de mission. Les équipements choisis peuvent être la classe désignée ou GÉNÉRIQUE.

Type et quantité d'Armes AMÉLIORÉES et ALIEN assignées au début d'une mission.

POUR LES MISSIONS AUTONOMES
Ces armes doivent être sélectionnées aléatoirement entre celles GÉNÉRIQUE et les classes en jeu.

PENDANT LA CAMPAGNE :
Le nombre maximal d'Armes AMÉLIORÉES et ALIEN assigné au début d'une mission, choisies parmi celles disponibles au Quartier Général.

Le nombre minimal et maximal d'Agents qui peuvent jouer la mission.

Le temps évalué nécessaire pour achever la mission.

2.2 PREPARATION



Cette section contient toutes les informations nécessaires pour la préparation de la mission :

ZONE DE DEPART GD :

Représente la Zone de déploiement des figurines d'Agent.

RESERVE DE SIGNAUX :

Décrit comment créer la RÉSERVE DE SIGNAUX. Habituellement ceci est fait en ajoutant et en mélangeant des jetons de SIGNAUX ALIENS et HUMAINS. Parfois il y a aussi des règles spécifiques pour placer les SIGNAUX sur le champ de bataille.



L'icône  indique que des SIGNAUX spécifiques doivent être gardés jusqu'à arriver en jeu en raison d'un effet d'ÉVÉNEMENT SPÉCIAL avec l'icône  pendant la mission.

Les SIGNAUX placés sur la carte au début de la mission sont tirés de la RESERVE DE SIGNAUX.

JETONS EN JEU :

Indique quels jetons doivent être placés sur le champ de bataille au début de la mission.

JETONS SPECIAUX :

Indique les jetons spéciaux exigés. L'icône  indique que le jeton spécifique doit être gardé de côté jusqu'à entrer en jeu par un effet d'ÉVÉNEMENT SPÉCIAL avec l'icône  pendant la mission.

ZONE DE RECOUVREMENT :



Indique quelles Zones doivent être placées sur la carte au début de la mission.

CARTES ALIENS et FIGURINES EN JEU :

Indique quelles figurines Aliens doivent être placées sur la carte au début de la mission après la première DESIGNATION D'AGENT ALPHA. Leurs cartes ALIENS doivent être identifiées et assignées aux Agents au début de la mission selon la règle "ASSIGNATION DES ALIENS" (voir section 8.8, page 35 du Rulebook).

CARTES ALIENS et FIGURINES :



Précise les cartes Aliens et les figurines utilisées dans la mission (n'incluant pas celles déjà sur la carte au début de la mission) et comment créer le deck ALIEN. Habituellement, ceci est fait en ajoutant toutes les cartes ALIENS indiquées et en les mélangeant pour créer le deck. La figurine spécifique à chaque carte sera placée sur le champ de bataille quand la carte appropriée est tirée.

L'icône  indique que la carte ALIEN et sa figurine doivent être mises de côté jusqu'à son arrivée en jeu quand l'effet d'un ÉVÉNEMENT SPÉCIAL avec l'icône  est révélé pendant la mission. Quand cela arrive, placez la figurine Alien sur le lieu indiqué et assignez la carte ALIEN comme d'habitude (à moins que le scénario n'indique le contraire).

Gardez à l'esprit, que ces cartes ne font pas partie du deck ALIEN initial au début de la mission. Une fois en jeu, les cartes deviennent une partie du deck, et donc elles peuvent être mélangées à nouveau avec le deck quand celui-ci est vide.

DECK RENCONTRE (Close Encounter) :


Indique comment créer le deck de RENCONTRE. Habituellement, ceci est fait en ajoutant toutes les cartes RENCONTRE indiquées et en les mélangeant pour créer le deck.

L'icône  indique que la carte RENCONTRE doit être mise de côté. Elle est ajoutée au deck quand l'effet d'un ÉVÉNEMENT SPÉCIAL avec l'icône  est révélé pendant la mission.

Gardez à l'esprit, que ces cartes ne font pas partie du deck RENCONTRE initial du début de la mission. Une fois dans en jeu, les cartes deviennent une partie du deck, et donc elles peuvent être mélangées à nouveau avec le deck quand celui-ci est vide.

DECK EVENEMENT (Event) :

Indique comment créer le deck d'ÉVÉNEMENTS. La tableau contient la liste des cartes intégrant le deck d'ÉVÉNEMENTS et les instructions pour construire le deck. Habituellement, ceci est fait en mélangeant ou en ajoutant des cartes à plusieurs piles séparées avant de créer le deck final, pour que les ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX soient tirés dans le tour approprié.

L'icône  indique que la pile de gauche doit être placée au-dessus de la pile de droite.

Cet exemple montre la préparation du deck EVENEMENTS de la Mission 1 :

DECK EVENEMENTS



[UN EVENEMENT SPÉCIAL "A" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 4ÈME ET LE 7ÈME ÉVÉNEMENT].

- Créez une petite pile (1) en mélangeant les EVENEMENTS : T, J et L
- Créez une petite pile (2) en mélangeant les EVENEMENTS : A, G, M et K
- Créez une petite pile (3) en mélangeant les EVENEMENTS : N, F, P, R et S
- Placez la pile 1 sur le dessus de la pile 2
- Placez la nouvelle pile (1+2) sur le dessus de la pile 3
- Le Deck Evènements (1+2+3) est maintenant complet
- Un Evènement Special A va apparaître entre le 4ème et le 7ème Evènement

2.3 REGLES SPECIALES DE MISSION

Cette section contient toutes les règles spéciales qui s'appliquent SEULEMENT à la mission actuelle.

Ces règles remplacent les règles de jeu normales et sont essentielles à l'accomplissement de la mission.

2.4 OBJECTIFS

Cette section répertorie :

- Le nombre maximal d'EVENEMENTS/TOURS de la mission (à moins qu'elle ne soit achevée avant).
- Les objectifs qui déterminent si la mission est un succès, un succès partiel, ou un échec.
- En mode campagne, la mission suivante, basée sur le résultat de la mission actuelle.


Pendant la dernière étape de la phase de STRATÉGIE, les joueurs doivent vérifier si les conditions de victoire/défaite de la mission sont atteintes. Le résultat est basé sur la première condition réalisée, en commençant par le haut de la table "Objectifs" de la mission.

2.5 EFFETS DES CARTES D'EVENEMENT SPECIAL

Cette section précise les cartes d'effets spéciaux du deck EVENEMENTS. La colonne à sélectionner et à appliquer peut dépendre des résultats des missions précédentes.

Quand un effet exige une téléportation, placez ou déplacez le SIGNAL/ALIEN à un Hex/POINT DE TÉLÉPORTATION particulier, si ceci n'est pas possible parce qu'il est déjà occupé, lors de la téléportation, placez, ou déplacez le SIGNAL/ALIEN sur un Hex adjacent [décidé par l'AGENT ALPHA].

La table suivante décrit une mission typique. Ici, les effets d'un ÉVÉNEMENT spécial "A" varient selon les résultats de la mission précédente. Il peut y avoir plusieurs conditions différentes qui changent les effets de cartes EVENEMENT SPÉCIAL.

CARD LIST		
 Evenement Spécial A	Lisez et appliquez cette section, si votre mission précédente a été PARTIELLEMENT ACCOMPLIE. Appliquez cette section, si vous jouez une mission autonome.	Lisez et appliquez cette section, si votre mission précédente a été ACCOMPLIE.
EFFECTS	EFFECTS: 1, 2, 4...	EFFECTS: 1, 3, 5...

Nous vous suggérons de ne pas lire cette section, jusqu'à ce que la carte appropriée soit tirée pendant la phase EVENEMENT de la mission, évitez de gâcher l'ambiance du jeu.

2.6 DEBRIEFING

Cette section contient la conclusion à lire, dépendante des résultats de mission des Agents.

Lisez ce chapitre seulement quand la mission est finie.

3 JETONS SPECIAUX

La plupart des missions demandent de placer sur la carte plusieurs jetons spéciaux :

FLAMME	
	N'importe quel Agent traversant ce jeton subit immédiatement 1 BLESSURE.
FLAMME ÉTEINTE	
	N'importe quelle flamme traité avec l'EXTINCTEUR (Equipement Spécial de Mission) devient une FLAMME ÉTEINTE et n'inflige pas de BLESSURE quand elle est traversée par les Agents.
ARMEMENT BLEU	
	Dès qu'un Agent atteint ce jeton, défaussez-le et piochez une nouvelle ARME AMÉLIORÉE. Si toutes les ARMES AMÉLIORÉES ont été trouvées, le jeton permet d'obtenir une nouvelle ARME ALIEN. L'arme est envoyée pendant l'étape RENFORTS de la prochaine phase STRATÉGIE, d'après les règles spéciales de mission, en premier lieu, ou les règles de Renfort standard (Les règles supplémentaires du mode campagne sur les renforts sont détaillées dans la section 5.1, page 8).
ARMEMENT ROUGE	
	Dès qu'un Agent atteint ce jeton, défaussez-le et piochez une nouvelle ARME ALIEN. Si toutes les ARMES ALIENS ont été trouvées, ignorez simplement l'effet. L'arme est envoyée pendant l'étape RENFORTS de la prochaine phase STRATÉGIE, d'après les règles de mission spéciales, en premier lieu, ou les règles de Renfort standard (Les règles supplémentaires du mode campagne sur les renforts sont détaillées dans la section 5.1, page 8).
POINTS DE PASSAGE	
	Les POINTS DE PASSAGE sont utilisés pour indiquer des Hex clés, pour le mouvement ou autres effets spéciaux définis dans les règles spéciales de mission ou par les cartes d'ÉVÉNEMENT SPÉCIAL.
MINES	
	L'effet des MINES est défini dans les règles spéciales de mission. Elles sont habituellement activées par un ALIEN qui entre dans la ZONE.
PIÈGE	
	L'effet d'un PIÈGE est défini dans les règles spéciales de mission. Il est habituellement activé par un ALIEN qui entre dans la ZONE.
ALIENS NPC	
	Ce jeton représente des personnages/objets ALIENS spéciaux pendant la mission.



Armes stationnaires : elles peuvent être utilisées comme une arme (avec un champ de vision de 180°, mesurés du HEX du canon] par n'importe quel Agent dans le HEX du siège (PAS DU HEX du canon) et l'utilisation de son COMBAT.

L'attaque est exécutée avec les stats de SUNNY/SALLY d'après les règles de Combat standard.

4 JOUER UNE MISSION AUTONOME

Si vous voulez jouer (ou rejouer!) une mission dans le mode autonome, chaque joueur choisit un ou plusieurs Agents et les équipes comme inscrit dans la section relative à la mission. Utilisez le Rang de l'Agent indiqué pour déterminer ses compétences, tactique et niveau.

Suivez la préparation indiquée. Quand une carte d'EVENEMENT SPÉCIALE est tirée, ses effets se reportent toujours à la colonne la plus à gauche de la section "Effets des cartes d'Evènement Spécial". Enfin, choisissez si vous souhaitez utiliser des règles facultatives et commencez.

5 JOUER UNE CAMPAGNE

Le mode de campagne dans Galaxy Defenders vous permet de jouir de la pleine expérience de jeu. Les joueurs choisissent leur équipement et leurs Agents, se spécialisant au fur et à mesure qu'ils gagnent des rangs, mais ils regretteront aussi la possible mort de leur Agent. Une mission abandonnée dans une campagne n'indique pas toujours la fin, mais elle aura des conséquences dans les missions suivantes, exigeant probablement des Agents d'accomplir des missions complètement différentes.

Pendant une campagne, n'importe quels arme et équipement étudiés dans les laboratoires GD deviennent disponibles pour les missions suivantes. Elles peuvent aussi être réassignées quand la mission le permet.

Les Agents gagnant des GD-WINGS dans une mission doivent faire attention à bien choisir leurs compétences et tactiques, parce qu'une fois choisies, il n'y a aucun retour.

Entre les missions, après le briefing, n'importe quel joueur peut choisir un Agent différent, s'il le désire. L'Agent nouvellement choisi entre sur le champ avec n'importe quelle arme disponible dans le QUARTIER GENERAL (en respectant les limites d'arme de mission) et le rang de sa dernière mission.

Si, pendant une mission, les Agents obtiennent les quatre fragments de TECHNOLOGIE ALIENS et demandent un Equipement dans l'étape RENFORTS de la phase de STRATÉGIE, l'Equipement est choisi selon un accord entre joueur. Si un accord ne peut pas être obtenu, c'est l'AGENT ALPHA qui choisit l'équipement.

Pour garder une trace du niveau d'avancement, des armes acquises et des Points de Défense (voir section 7, page 9) gagnés dans une campagne, vous pouvez utiliser la Feuille de Campagne dans la section utilitaire de notre site Web :

[HTTP://WWW.GALAXY-DEFENDERS.COM](http://www.galaxy-defenders.com)

5.1 APPELER DES RENFORTS

Dans une campagne, appeler des renforts en dépensant les quatre jetons de TECHNOLOGIE ALIENS pendant l'étape RENFORTS de la phase de STRATÉGIE offre plusieurs options différentes. L'AGENT ALPHA peut demander :

- Un Equipement GÉNÉRIQUE au choix
- Une nouvelle ARME AMÉLIORÉE

Si l'Equipement est sélectionné, l'Agent peut choisir n'importe quel Equipement parmi ceux disponibles dans l'ENTREPÔT (c'est-à-dire : la boîte de jeu).

Si une nouvelle arme est sélectionnée, toutes les ARMES AMÉLIORÉES sont mélangées (sauf celles déjà utilisées par les Agents ou déjà disponibles dans le QUARTIER GENERAL), indépendamment du nombre et de la classe des Agents en jeu. Si les Agents n'acceptent pas immédiatement la nouvelle arme, elle est conservée dans le QUARTIER GENERAL et réassignée aux Agents.

Note : Quand il n'y a plus d'ARMES AMÉLIORÉES à mélanger, celles-ci peuvent être remplacées par des ARMES ALIENS.

Toute arme livrée durant les RENFORTS est pleinement chargée (Maximum de jetons Munitions).

Quand la mission exige la livraison d'une nouvelle ARME ALIEN, utilisez la même procédure de sélection.

5.2 GAGNER DES GD-WINGS DANS UNE CAMPAGNE









Pendant une campagne, chaque Agent peut gagner un seul rang par mission. Le rang gagné sera conservé pour la mission suivante, selon la section "GD-WINGS" (voir 7.8, page 27 du Rulebook). De plus, pendant une campagne, si un Agent rate tous ses jets pour gagner un rang pendant la mission, il peut tenter un dernier lancer à la fin de la mission.

5.3 LA MORT D'UN AGENT

Parfois un Agent doit se sacrifier pour permettre à ses compagnons de sauver la planète... Ce moment triste a aussi des conséquences pendant une campagne.

Un Agent mort peut retourner dans la campagne, mais en perdant tous les rangs précédemment obtenus; ainsi, il commence sa prochaine mission au rang de Copper. N'importe quelle arme issue de recherche ou possédée peut être utilisée de nouveau par cet Agent.

5.3.5 IMPACT PUISSANT (REGLE OPTIONNELLE, DEFAULT = NON)

Cette option rend chaque Combat plus mortel et spectaculaire en limitant le pouvoir défensif de l'Agent et de l'armure Alien. En termes de jeu, pendant le lancer de défense, le défenseur lance 1 dé Bleu pour chaque résultat  obtenu par l'attaquant, mais seulement pour les cinq premiers  (c'est-à-dire un maximum de 5 dés BLEU défensif), annulant un  pour chaque résultat  obtenu. Les  obtenus et le BOUCLIER D'ENERGIE fonctionnent comme d'habitude. Chaque résultat  inflige une blessure aux points de santé du défenseur. Pour résumer, cela signifie que autant les Agents que les Aliens ne peuvent normalement pas obtenir plus de cinq icônes  en lançant les dés, bien que les effets , des pouvoirs supplémentaires et des objets puissent toujours être utilisés pour augmenter le nombre de protections totales.

6 NIVEAU DE DIFFICULTE

Galaxy Defenders peut être joué avec différentes "options"; le niveau de difficulté désiré peut être atteint en activant ou non des règles facultatives.

Ces options peuvent être récapitulées en quatre niveaux de difficulté :

FACILE		NORMAL		DIFFICILE		TRES DIFFICILE	
VISION HUMAINE	OFF	VISION HUMAINE	ON	VISION HUMAINE	ON	VISION HUMAINE	ON
COMBAT RAPPROCHE	OFF	COMBAT RAPPROCHE	ON	COMBAT RAPPROCHE	ON	COMBAT RAPPROCHE	ON
IMPACT PUISSANT	OFF	IMPACT PUISSANT	OFF	IMPACT PUISSANT	ON	IMPACT PUISSANT	ON
TIR ALLIE	OFF	TIR ALLIE	OFF	TIR ALLIE	OFF	TIR ALLIE	ON

7 SYSTEME DE POINT DE DEFENSE (DPS) - OPTIONNEL

Si vous souhaitez garder la trace de vos résultats pendant une mission ou une campagne, vous pouvez utiliser le Système de Point de Défense [DPS]. Chaque mission est liée à une table avec des valeurs de point pour chaque résultat. Additionnez simplement tous les points [positifs/négatifs] et le total indique à quelle niveau se situe les performances de votre équipe.

La feuille DPS est disponible dans la section utilitaire de notre site Web :

[HTTP://WWW.GALAXY-DEFENDERS.COM/MISSION.PHP](http://www.galaxy-defenders.com/mission.php)

8 MISSIONS

Cette section inclut les 12 missions de la Campagne de GD.

Des nouvelles missions seront publiées par le Site Web GD officiel :

[HTTP://WWW.GALAXY-DEFENDERS.COM/MISSION.PHP](http://www.galaxy-defenders.com/mission.php)

Des nouvelles missions téléchargeables seront disponibles dans le futur et plus important encore, les meilleures missions personnalisées créées par des joueurs du monde entier seront publiées ici.

ID MISSION	NOM DE LA MISSION	RAPPORT DE MISSION			DPS
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	
		RÉUSSITE <input type="checkbox"/>	RÉUSSITE PARTIELLE <input type="checkbox"/>	ECHEC <input type="checkbox"/>	

Vous pouvez Photocopier cette page pour une utilisation personnelle.



TIRED OF FIGHTING ALIENS ?

HAVE A BREAK!

CHALLENGE THEM TO A
NOT-SO-FRIENDLY GAME OF

GALAXY BALL

THE SPORT WHERE YOU CAN WIN BY
SCORING TOUCHDOWNS... OR
CRUSHING YOUR OPPONENTS
ON THE FIELD!

TO DOWNLOAD THIS FREE PRINT- AND- PLAY EXPANSION FOR GALAXY DEFENDERS VISIT:
[HTTP://WWW.GALAXY-DEFENDERS.COM/GB-CARDS.PHP](http://www.galaxy-defenders.com/gb-cards.php)

MISSION 1 - CLOSE ENCOUNTERS

BRIEFING

GD-WINGS

POUR MISSION AUTONOME :
COPPER

EQUIPEMENTS

1 PAR AGENT

ARMES

0 ARMES AMÉLIORÉES
0 ARMES ALIEN



45-60 MN

Les Agents sont envoyés dans le désert pour enquêter sur l'apparition de créatures étranges. Une fois arrivés, les Agents sont éblouis par d'étranges lumières artificielles qui changent progressivement de forme pour devenir des Aliens jamais vu ailleurs que dans les films de SF...

"Agent Alpha au QG des Défenseurs de la Galaxie, nous avons un problème! - Terminé"

"Nous recevons les images, Agent Alpha. Le Xenos utilise des dispositifs de téléportation... détruisez-les à tout prix ! Nous vous envoyons des renforts."

"AGENTS, votre mission est de détruire les points de téléportation et de revenir vivant ! Terminé."

PRÉPARATION



ZONE
D'ARRIVÉE
DES AGENTS

RESERVE DES SIGNAUX



X7



X1

Mélangez tous les Signaux.
Choisissez aléatoirement 2 SIGNAUX et placez-les comme indiqué.

JETONS EN JEU



X2



X1



X1



X1



X1



X1

JETONS SPÉCIAUX

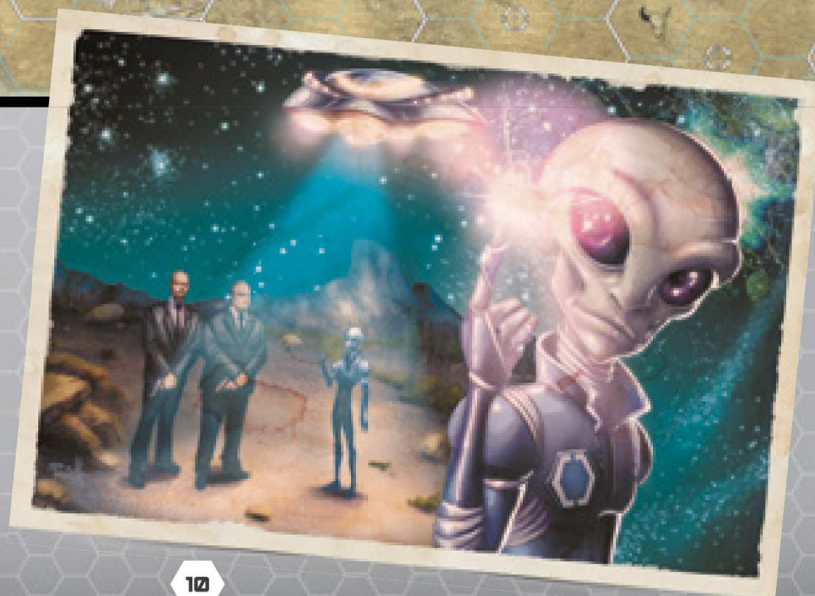
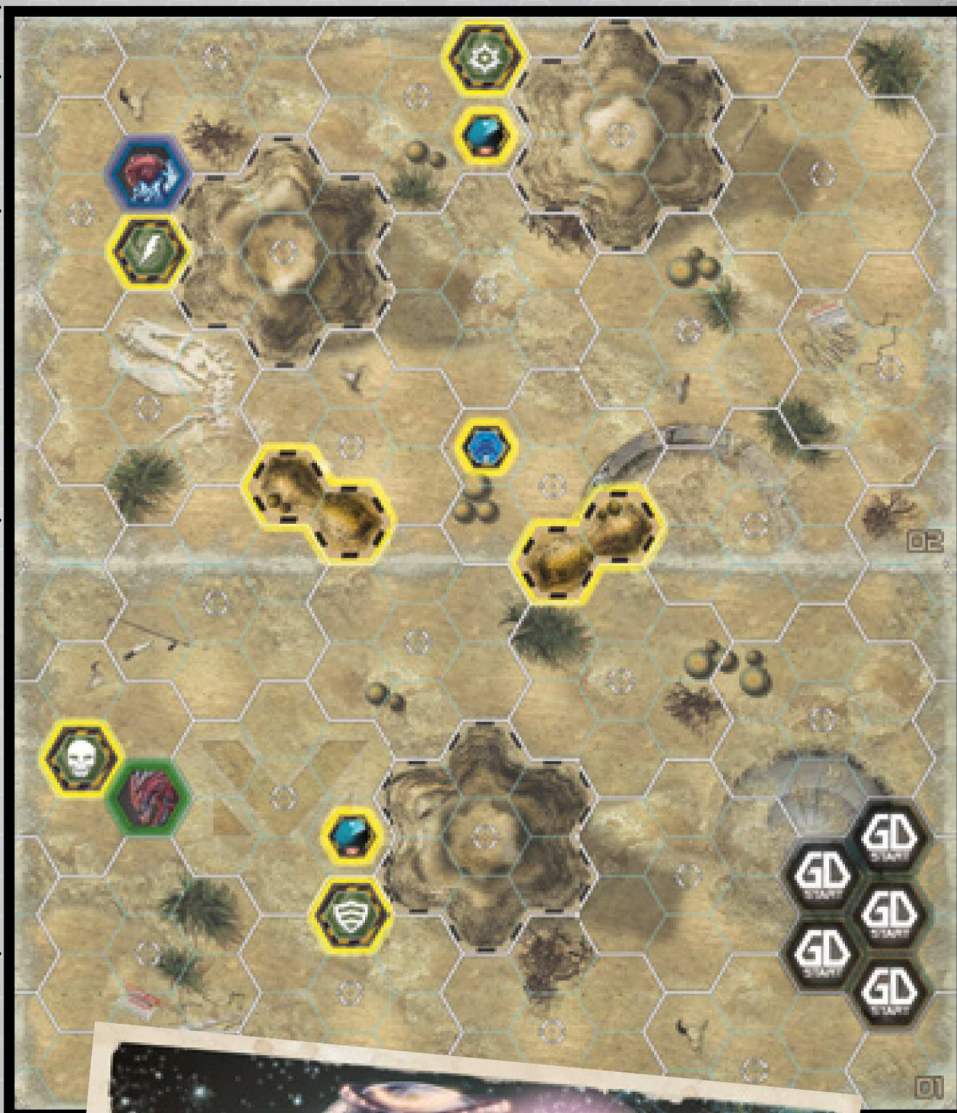


X4

ZONE DE RECOUVREMENT



X2



CARTES ET FIGURINES ALIEN EN JEU

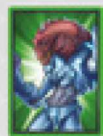


X1



X1

CARTES ET FIGURINES ALIEN



X2



X1



X1



X2



X1

DECK DE RENCONTRE



X1



X1



X2



X2



X2



X2



X1



X1



X1



X1

DECK EVENEMENT



MELANGER

MELANGER

MELANGER



MELANGER




MELANGER

(UN ÉVÈNEMENT SPECIAL "A" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 4ÈME ET LE 7ÈME ÉVÈNEMENT).

REGLES SPECIALES DE MISSION

ACTIONS SPÉCIALES DE MISSION

DÉTRUIRE :

Pour détruire un POINT DE TÉLÉPORTATION (P.T.), un Agent, qui n'est pas ENGAGÉ dans le combat, doit être adjacent au P.T. et dépenser son ACTION. Une fois fait, placez un Jeton FLAMME  sur le P.T., il sera détruit lors de la prochaine phase de STRATÉGIE.

OBJECTIFS

La Mission prend fin avec la phase STRATEGIE du 11ème Tour.

STATUT DE LA MISSION	RAPPORT DE MISSION	MISSION SUIVANTE
Tous les P.T. sont détruits.	Réussite	2-3
Au moins 2 P.T. sont détruits à la fin de la mission.	Réussite Partielle	2
La moitié des Agents sont morts OU moins de deux P.T. sont détruits à la fin de la mission.	Echec	1



EFFETS DES CARTES D'EVENEMENT SPECIAL

LISEZ CE CHAPITRE SEULEMENT QUAND LA CARTE D'ÉVÈNEMENT SPÉCIAL LIÉE EST TIRÉE.



"Ici Le QG des Défenseurs de La Galaxie. Tous Les signaux sont ciblés et nous sommes prêts à Les faire sauter ... dans 3-2-1. FEU! Danger .., je me répète, Danger. Les relevés d'énergie des téléporteurs augmentent, nous vous recommandons la plus grande prudence !!!"

EFFETS :

- Détruisez tous les SIGNAUX en jeu.
- Placez le XENO-ALPHA VERT  sur le T.P. le plus éloigné des Agents et assignez sa carte ALIEN à L'AGENT ALPHA.
- Mettez la carte RENCONTRE #°8  au-dessus du deck de RENCONTRE.

DEBRIEFING

MISSION ACCOMPLIE

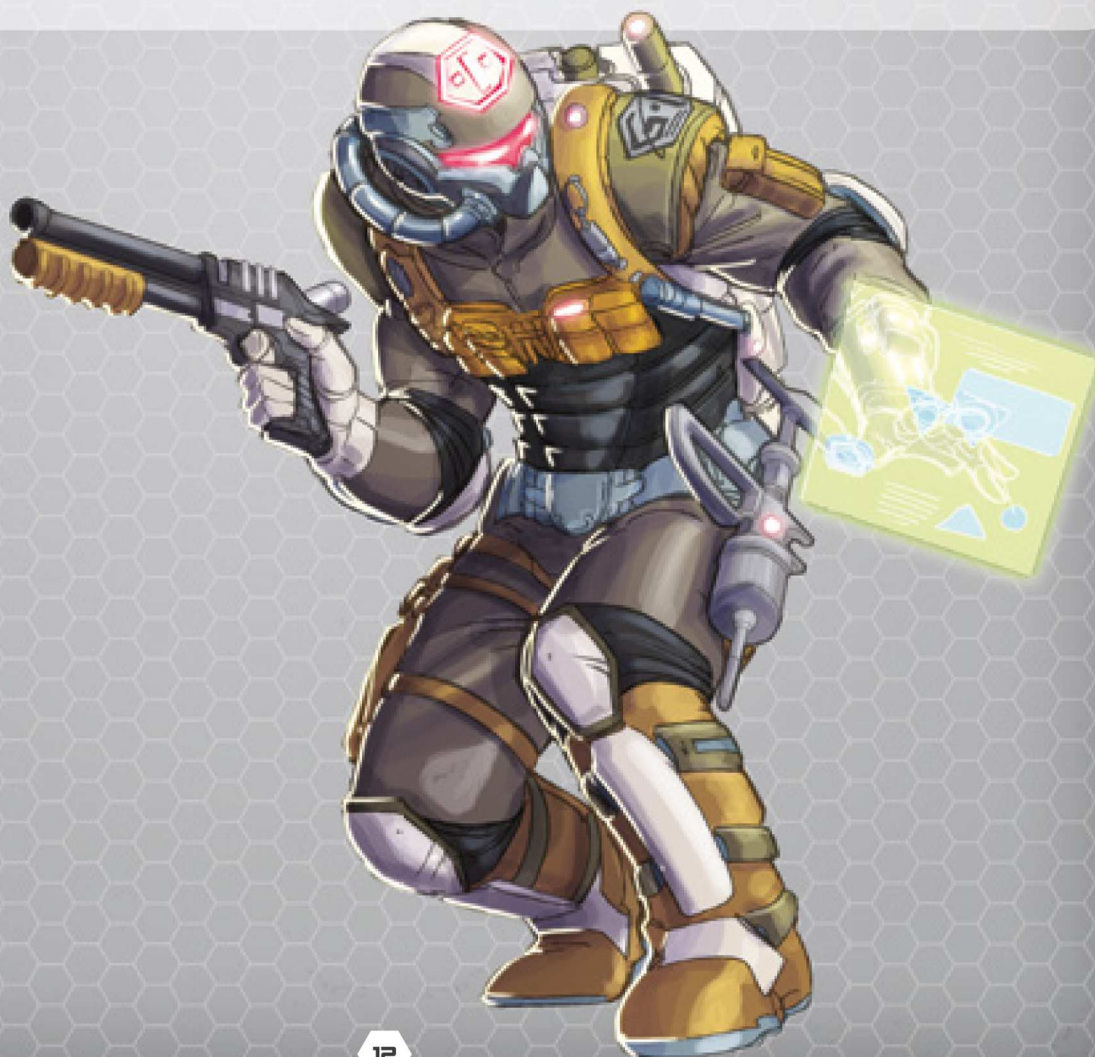
"Ici Le QG des Défenseurs de La Galaxie. Bon travail, Agents. Votre formation intense et difficile était utile pour stopper ce premier assaut. Nous interceptons maintenant des signaux en fuite. Ils se dirigent vers La Zone 51. Nous entrons en contact avec la sécurité locale, qui peut probablement s'occuper de quelques Xenos.

MISSION PARTIELLEMENT ACCOMPLIE

"Ici Le QG des Défenseurs de La Galaxie. Bien joué, Agents. Néanmoins, nous n'avons que partiellement arrêté ce premier assaut. Nous interceptons maintenant des signaux restants. Ils se dirigent vers La Zone 51. Nous entrons en contact avec la sécurité locale, mais ils n'arriveront pas à repousser l'attaque tout seul. Nous en demandons beaucoup, mais la planète a toujours besoin de vous... "

ECHEC DE LA MISSION

"Ici Le QG des Défenseurs de La Galaxie. RETRAITE. Je répète, RETRAITE. Ils sont partout! Malgré nos efforts, nous ne pouvons pas Les arrêter. C'est la fin de toute vie Humaine... La prophétie maya était juste ! Elle était juste en retard... "



MISSION 2 - NEW HOPES

BRIEFING

GD-WINGS

POUR MISSION AUTONOME :
BRONZE

EQUIPEMENTS

1 PAR AGENT

ARMES

1 ARMES AMÉLIORÉES
0 ARMES ALIEN



60-90 MN

Le QG des Défenseurs de la Galaxie envoie les Agents renforcer la sécurité de la Zone 51. En entrant dans le site, les Agents détectent des combats éloignés, mais les signaux du scanners ne sont pas clairs et il est impossible de préciser s'il s'agit d'Aliens ou d'Humains.

"L'Agent Alpha à QG, nous avons un problème dans L'interprétation des signaux Aliens. Nous détectons un grand nombre de cibles dans la zone, mais nous sommes arrivés trop tard et Les scientifiques sont tous mort ou alors il n'y a aucun Alien tout près. Me recevez-vous, QG ?

"Ici QG. Nous captons des communications des survivants - ils demandent un sauvetage immédiat. Maintenez votre mission. Nous traitons la défaillance technique."

"AGENTS, votre mission est de sauver Les scientifiques."

PRÉPARATION



ZONE
D'ARRIVÉE
DES AGENTS

RESERVE DES SIGNAUX



X7



X5



X1

Prenez 2 SIGNAUX HUMAINS et deux SIGNAUX ALIENS, mélangez-les et placez 2 de ces SIGNAUX près de chaque T.P. de la carte S2 comme indiqué. Répétez la même procédure pour la carte C1. Mélangez tous les SIGNAUX restants.

JETONS EN JEU



X8



X2



X1



X1



X1



X1

ZONE DE RECOUVREMENT



X3



X2



X1



X1



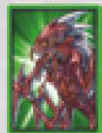
CARTES ET FIGURINES ALIEN EN JEU



X1



X1



X1

CARTES ET FIGURINES ALIEN



X1



X1



X1



X2

MELANGER

DECK DE RENCONTRE



X1



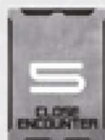
X1



X1



X2



X1



X1



X1



X1



X1



X1

MELANGER

DECK EVENEMENT



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER



(UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "B" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 3ÈME ET LE 5ÈME ÉVÈNEMENT).

REGLES SPECIALES DE MISSION

SIGNAUX HUMAIN :

Les Signaux Humain révélés représentent les scientifiques. Une fois révélé, ils restent en jeu et continuent à se déplacer avec l'ensemble des SIGNAUX non révélés pendant la phase EVENEMENT.

Chaque scientifique possède 2 POINTS DE SANTÉ et se défend normalement. Si un scientifique meurt, son SIGNAL est enlevé de la carte et défaussé dans l'ENTREPÔT au lieu de la PILE DE DEFAUSSE des SIGNAUX.

Les ALIENS peuvent cibler les SIGNAUX HUMAINS révélés comme s'ils étaient des Agents et considèrent un SIGNAL HUMAIN comme l'Agent le plus blessé et le plus faible.

ACTIONS SPECIALES DE MISSION

SAUVER :

Pour sauver un scientifique, un Agent qui n'est pas ENGAGÉ dans le combat doit être adjacent à un SIGNAL HUMAIN et utiliser son ACTION. Il téléportera le scientifique loin du conflit. Enlevez le SIGNAL HUMAIN du jeu (mais rendez-le à l'ENTREPÔT, pas dans PILE DE DEFAUSSE des SIGNAUX).

RECHERCHER :

Les Agents peuvent exécuter l'Action de RECHERCHE dans n'importe quelle pièce d'un bâtiment dans la carte C1.

OBJECTIFS

La Mission prend fin avec la phase STRATEGIE du 11ème Tour.

STATUT DE LA MISSION	RAPPORT DE MISSION	MISSION SUIVANTE
3 ou plus scientifiques sont sauvés ET au moins la moitié des Agents (arrondi au chiffre inférieur) est toujours vivante à la fin de la mission.	Réussite	3
La moitié des Agents (arrondi au chiffre inférieur) sont morts OU moins de 3 scientifiques sont sauvés à la fin de la mission.	Echec	4

EFFETS DES CARTES D'EVENEMENT SPECIAL

LISEZ CE CHAPITRE SEULEMENT QUAND LA CARTE D'ÉVÈNEMENT SPÉCIAL LIÉE EST TIRÉE.



Lisez ceci si la Mission 1 est partiellement réussie.

"Ici QG des Défenseurs de la Galaxie... Nous avons constaté que la défaillance est causée par un brouilleur de signaux Alien. Nous ne pouvons pas - je répète, nous ne pouvons pas - annuler leurs brouilleurs. Continuez l'identification visuelle. Terminé."


EFFETS :

- Prenez tous les SIGNAUX en jeu, ajoutez un SIGNAL ALIEN de la RÉSERVE DE SIGNAL, s'il y en a un, et mélangez-les tous.
- Prenez la moitié des SIGNAUX mélangés (arrondi au chiffre inférieur) et placez-les sur les HEX adjacents à chaque P.T. de la carte C1.
- Placez les SIGNAUX restants sur les HEX adjacents à chaque P.T. de la carte S1.

Lisez ceci si la Mission 1 est réussie.

"Ici QG des Défenseurs de la Galaxie... Nous avons constaté que la défaillance est causée par un brouilleur de signaux Alien. Nous ne pouvons pas - je répète, nous ne pouvons pas - annuler leurs brouilleurs. Continuez l'identification visuelle. Terminé."

EFFETS :

- Prenez tous les SIGNAUX en jeu, ajoutez ensuite les SIGNAUX HUMAIN  et mélangez-les tous.
- Prenez la moitié des SIGNAUX mélangés (arrondi au chiffre inférieur) et placez-les sur les HEX adjacents à chaque P.T. de la carte C1.
- Placez les SIGNAUX restants sur les HEX adjacents à chaque P.T. de la carte S1.

DEBRIEFING

MISSION ACCOMPLIE

"Ici QG des Défenseurs de la Galaxie. Retourner à La base immédiatement avec tous Les scientifiques sauvés. Félicitations pour Le sauvetage. Les gens que vous avez sauvés nous aideront dans notre combat contre cette menace Alien."

ECHEC DE LA MISSION

"Ici QG des Défenseurs de la Galaxie. Nous avons perdu Le signal du dernier survivant. Quittez La zone immédiatement. Retournez à La base. IL n'y a plus aucune personne vivante... Les Aliens contrôlent La base. "

MISSION 3 - STAR TECH

BRIEFING

GD-WINGS

POUR MISSION AUTONOME :
BRONZE

EQUIPEMENTS

2 PAR AGENT

ARMES

2 ARMES **AMÉLIORÉES**
0 ARMES **ALIEN**



60-90 MN

Les Agents sont de retour au QG des Défenseurs de la Galaxie, où les scientifiques sauvés les attendent pour les remercier de leur avoir sauvé la vie.

"Agents, Les scientifiques que vous venez de sauver sont ici pour nous rapporter une information très urgente."

"Bon retour Agents! Il y a deux ans, un vaisseau spatial Alien s'est écrasé sur notre planète. Nous l'avons étudié et avons déchiffré un peu la technologie Alien pour vous aider dans ce conflit. Heureusement, l'agence GD a décidé de ne pas laisser le vaisseau dans la Zone 51... Donc nous pouvons toujours essayer de récupérer la technologie, mais nous avons besoin de votre aide. Nous vous avons vus en action - vous êtes les hommes qu'il nous faut pour accomplir cette mission ! "

"Les pilotes ont déjà les coordonnées de la base secrète, vous y serez en un rien de temps ..."

"AGENTS, votre mission est de rechercher et de récupérer la technologie Alien cachée à l'intérieur des bâtiments."



PRÉPARATION



ZONE
D'ARRIVÉE
DES AGENTS

RESERVE DES SIGNAUX



X7



X1

Mélangez tous les Signaux

JETONS EN JEU



X2



X1



X1



X1

ZONE DE RECOUVREMENT



X1



X1

CARTES ET FIGURINES ALIEN EN JEU



X1



X1



X1

CARTES ET FIGURINES ALIEN



X1



X1



X2



X1



X1



X1

MELANGER

DECK DE RENCONTRE



X1



X1



X1



X1



X1



X2



X1



X1



X1



X1

MELANGER

DECK EVENEMENT



EVENT

MELANGER



EVENT



EVENT



EVENT



EVENT

MELANGER



EVENT



EVENT



EVENT

MELANGER



EVENT



EVENT



EVENT



EVENT

MELANGER

(UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "C" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 4ÈME ET LE 6ÈME ÉVÈNEMENT).
(UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "D" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 7ÈME ET LE 9ÈME ÉVÈNEMENT).

REGLES SPECIALES DE MISSION

TECHNOLOGIE ALIEN :

Les fragments de TECHNOLOGIES ALIENS ne sont pas gagnés comme d'habitude dans cette mission. En fait, il est impossible d'obtenir des fragments en tuant des Aliens. La seule façon d'obtenir des fragments est d'exécuter l'ACTION de RECHERCHE.

ACTIONS SPÉCIALES DE MISSION

RECHERCHER :

Un Agent, qui n'est pas ENGAGÉ dans le combat, peut dépenser son ACTION pour tenter une RECHERCHE de fragments de TECHNOLOGIES ALIEN à l'intérieur des salles de n'importe quel bâtiment sur le champ de bataille. Quand vous souhaitez RECHERCHER lancez 1 . Si vous obtenez , prenez un fragment de TECHNOLOGIE ALIEN. N'importe quel autre résultat signifie que vous ne trouvez rien. Il n'est pas possible d'obtenir plus d'un fragment de TECHNOLOGIE ALIEN par salle indépendamment du nombre d'Agents recherchant. Chaque Agent peut continuer à chercher dans une salle donnée tant qu'un fragment de TECHNOLOGIE ALIEN n'a pas été trouvé. Pour chaque tentative après la première, l'Agent peut ajouter 1 de RECHERCHE, jusqu'à deux dés de bonus (Maximum 3 lancés). Par exemple, si l'Agent Mercury recherche dans la tente du désert de la carte D2 à son premier tour, elle lance 1 et elle n'obtiendra une réussite qu'avec un ; si elle échoue, le tour suivant elle lancera 2 , ayant toujours besoin d'un résultat pour réussir.

OBJECTIFS

La Mission prend fin avec la phase STRATEGIE du 13ème Tour.

STATUT DE LA MISSION	RAPPORT DE MISSION	MISSION SUIVANTE
Quatre fragments de TECHNOLOGIES ALIENS ont été trouvés ET au moins la moitié des Agents [arrondi au chiffre inférieur] est vivante.	Réussite	5
Au moins la moitié des Agents est mort OU moins de quatre fragments de TECHNOLOGIES ALIENS n'ont pas été trouvés à la fin de mission.	Echec	5

EFFETS DES CARTES D'EVENEMENT SPECIAL

LISEZ CE CHAPITRE SEULEMENT QUAND LA CARTE D'ÉVÈNEMENT SPÉCIAL LIÉE EST TIRÉE.



Un bruit métallique étrange résonne dans l'air et une créature robotisée apparaît, il s'est téléporté avec un des commandants Aliens.

"QG GD, ici Agent Alpha. Nous avons détecté une créature hostile, jamais vue auparavant. En attente des infos sur la façon de l'engager. Terminé."

"ici QG. Balayage... La créature n'est pas organique; il est fait d'un matériau inconnu. Nous ne savons pas - je répète NOUS NE SAVONS PAS - si vos armes peuvent même l'endommager!"

EFFETS :

- Placez le XENO-ALPHA **BLEU** sur P.T. .
- Placez le NEXUS **VERT** adjacent au XENO-ALPHA **BLEU**.



"Agent Alpha, ici QG. Les scientifiques nous disent qu'ils peuvent vous envoyer un nouveau jouet en un rien de temps, si vous avez déjà récupéré une technologie Alien; Sinon, vous êtes coincés avec Les produits maison !"

EFFETS :

- Pendant les RENFORTS de la prochaine phase STRATÉGIE, l'AGENT ALPHA peut choisir une nouvelle arme de l'ENTREPÔT [la boîte de jeu] :
Si au moins **trois** fragments de TECHNOLOGIES ALIENS ont été trouvés, il peut choisir une ARME **ALIEN**. Sinon, il doit choisir une ARME **AMÉLIORÉE**. L'arme obtenue peut être directement transférée à n'importe quel Agent sur la carte avec l'accord de l'AGENT ALPHA.

DEBRIEFING

MISSION ACCOMPLIE

"QG GD, ici Agent Alpha. Nous demandons L'évacuation immédiate. Nous avons trouvé ce que nous cherchions. Le Mech Alien semble imperméable à nos armes. Seule la technologie Alien peut L'endommager. Terminé."

"Ici QG, évacuation en cours. Debriefing immédiat aussitôt que vous êtes de retour. Nous devons comprendre comment procéder. Bon travail, Agents."

ECHEC DE LA MISSION

"QG GD, ici Agent Alpha. Nous demandons L'évacuation immédiate. Nous n'avons trouvé qu'une partie de ce que nous cherchions, mais nous ne pouvons pas rester plus longtemps. Les Aliens nous chargent en masse et Le Mech Alien est imperméable à nos armes. Il peut seulement être endommagé par la technologie Alien ! Vous nous entendez, QG ?"

"Ici QG, évacuation en cours. Debriefing immédiat aussitôt que vous êtes de retour. Espérons que Les scientifiques peuvent encore nous aider après cet échec."

MISSION 4 - ALIEN NATION

BRIEFING

GD-WINGS

POUR MISSION AUTONOME :
BRONZE

EQUIPEMENTS

2 PAR AGENT

ARMES

2 ARMES AMÉLIORÉES
0 ARMES ALIEN



60-90 MN

En retournant au QG, les Agents font un débriefing avec le peu de scientifiques survivants. Dès que les Agents entrent dans la salle de briefing, un des scientifiques commence à parler. "Nous apprécions vos efforts, mais peu d'entre ont survécu et l'ennemi a récupéré la technologie Alien que nous analysons."

Un des commandants de l'Agence continue, "Tout n'est pas perdu. Nous avons trouvé l'avant-poste Alien."

"AGENTS, votre mission est de prendre d'assaut l'avant-poste et reprendre la technologie volée en combattant et en pillant les cadavres Xeno-Alpha et Beta."

PRÉPARATION



ZONE
D'ARRIVÉE
DES AGENTS

RESERVE DES SIGNAUX



X7



X1

Mélangez tous les SIGNAUX.
Prenez aléatoirement 3 SIGNAUX et
placez-les comme indiqué.

JETONS EN JEU



X3



X1



X1



X1

JETONS SPÉCIAUX



X4

ZONE DE RECOUVREMENT



X2



X3



X1



X1



X1



X2



CARTES ET FIGURINES

ALIEN EN JEU



X1



X1



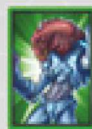
X1



X1

CARTES ET FIGURINES

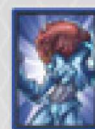
ALIEN



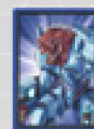
X2



X1



X1



X1



X1

DECK DE RENCONTRE



X1



X1



X1



X1



X2



X2



X1



X1



X1



X1

DECK EVENEMENT



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER



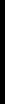
MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER

MELANGER

MELANGER

MELANGER

(UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "C" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 4ÈME ET LE 6ÈME ÉVÈNEMENT).
(UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "D" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 7ÈME ET LE 9ÈME ÉVÈNEMENT).

REGLES SPECIALES DE MISSION

PHASE DE REACTIVATION :


Les étapes suivantes doivent être exécutées dans chaque phase de REACTIVATION :

- Enlevez tous les Aliens XENO-ALPHA ou XENO-BETA tués sans jeton POINT DE PASSAGE sur eux et défaussez leurs cartes ALIENS dans la pile défausse.
- Défaussez tous les jetons POINT DE PASSAGE sur le champ de bataille. Ils peuvent être réutilisés pendant le tour suivant.

TECHNOLOGIE ALIEN :



Les fragments de TECHNOLOGIES ALIENS ne sont pas gagnés comme d'habitude dans cette mission. En fait, il est impossible d'obtenir des fragments en recherchant ou tuant des Aliens. La seule façon d'obtenir des fragments est d'exécuter l'action Spéciale de Mission REPENDRE LA TECHNOLOGIE ALIEN.

XENO-ALPHA & XENO-BETA

Chaque fois qu'un Agent tue un Alien XENO-ALPHA ou XENO-BETA, n'enlevez pas la figurine correspondante (et la carte ALIEN) du champ de bataille. Au lieu de cela, placez-la sur son côté avec un jeton POINT DE PASSAGE  sur celui-ci. S'il n'y a plus de jetons de POINT DE PASSAGE, enlevez immédiatement la figurine Alien et défaussez sa carte comme d'habitude. Les Aliens Tués sur le champ de bataille ne peuvent pas être activés par des cartes RENCONTRE (Close-Encounter) et n'engage plus le combat quand il est adjacent à un Agent.

ACTIONS SPÉCIALES DE MISSION

REPENDRE LA TECHNOLOGIE ALIEN :

Un Agent, n'est pas ENGAGÉ dans le combat, quand il est adjacent à un XENO-ALPHA ou XENO-BETA tué, il peut dépenser son ACTION pour essayer de REPENDRE LA TECHNOLOGIE ALIEN. Lancez 1 . S'il obtient , il récupère un fragment de TECHNOLOGIE ALIEN, donc la figurine Alien tuée et sa carte ALIEN sont immédiatement défaussées comme d'habitude. N'importe quel autre résultat indique que rien n'arrive. D'autres Agents peuvent essayer de REPENDRE LA TECHNOLOGIE ALIEN en utilisant leur ACTION pendant leur tour.

OBJECTIFS

La Mission prend fin avec la phase STRATEGIE du 15ème Tour.

STATUT DE LA MISSION	RAPPORT DE MISSION	MISSION SUIVANTE
Quatre fragments de TECHNOLOGIES ALIENS ont été trouvés ET au moins la moitié des Agents [arrondi au chiffre inférieur] est vivante.	Réussite	5
Au moins la moitié des Agents est morte OU moins de quatre fragments de TECHNOLOGIES ALIENS ont été trouvés à la fin de mission.	Echec	5

EFFETS DES CARTES D'EVENEMENT SPECIAL

LISEZ CE CHAPITRE SEULEMENT QUAND LA CARTE D'ÉVÈNEMENT SPÉCIAL LIÉE EST TIRÉE.



"Agent Alpha, ici QG. Les scientifiques nous disent qu'ils peuvent vous envoyer un nouveau jouet en un rien de temps, si vous avez déjà récupéré une technologie Alien; Sinon, vous êtes coincés avec les produits maison !"

EFFETS :

- Pendant les RENFORTS de la prochaine phase STRATÉGIE, l'AGENT ALPHA peut choisir une nouvelle arme de l'ENTREPÔT [la boîte de jeu] :
Si au moins un fragment de TECHNOLOGIES ALIENS a été trouvé, il peut choisir une ARME ALIEN. Sinon, il doit choisir une ARME AMÉLIORÉE. L'arme obtenue peut être directement transférée à n'importe quel Agent sur la carte avec l'accord de l'AGENT ALPHA.



"Ici QG. Nous détectons un vaisseau Alien au-dessus de vous avec des fortes émissions d'énergie - Risque de téléportation possible. Ils doivent essayer d'évacuer leurs blessés. Dépêchez-vous !"

EFFETS

- Enlevez (en défaussant les figurines et les cartes ALIENS) les 2 Aliens XENO-ALPHA ou XENO-BETA les plus blessés de la carte, ignorez cet effet s'il n'y a aucun XENO-ALPHA ou XENO-BETA blessé.
- Défaussez tous les jetons POINT DE PASSAGE du champ de bataille. Ils peuvent être réutilisés au prochain Tour.

DEBRIEFING

MISSION ACCOMPLIE

"QG GD, ici Agent Alpha. Sortez nous de là. Nous avons trouvé ce que nous cherchions et les Aliens deviennent ennuyeux. M'entendez-vous ?"

"Ici QG, Agent Alpha. Roger. Évacuation ordonnée. Vous serez dehors dès que possible. Faites un debriefing sur le retour. Bon travail, Agents !"

ECHEC DE LA MISSION

"QG GD, ici Agent Alpha. Sortez nous de là. Nous avons seulement trouvé une partie de ce que nous sommes venus chercher, mais nous ne pouvons pas rester plus longtemps. Les Aliens massent leurs forces. M'entendez-vous ?"

"Ici QG, Agent Alpha. Roger. Évacuation ordonnée. Vous serez dehors dès que possible. Faites un debriefing sur le retour. Espérons que les scientifiques peuvent encore nous aider après cet échec."

MISSION 5 - STARSHIP TROOPS

BRIEFING

GD-WINGS

POUR MISSION AUTONOME :
SILVER

EQUIPEMENTS

0 PAR AGENT

ARMES

2 ARMES AMÉLIORÉES
1 ARMES ALIEN



120-180 MN

Les Agents sont de retour au QG après leur tentative de récupération de la technologie Alien. Les Agents sont convoqués à une réunion pour établir de nouvelles stratégies contre l'attaque Xeno, mais lorsqu'un des commandants commence à parler, l'alarme se met à sonner partout dans la base.

"Tous les officiers à leur poste de combat. Ceci n'est pas un exercice, je répète - ceci n'est pas un exercice. Un Vaisseau Alien s'est posé dans notre périmètre. Tous les opérationnels, à leurs postes ! Tout le personnel civil, doit se rassembler aux abris."

"AGENTS, votre mission est de défendre la base et de repousser cette attaque !"

PRÉPARATION



ZONE
D'ARRIVÉE
DES AGENTS

RESERVE DES SIGNAUX



X7



X1

Mélangez tous les SIGNAUX.
Prenez aléatoirement deux SIGNAUX et
placez-les comme indiqué.

JETONS EN JEU



X2



X1



X1



X1



X1



X1

JETONS SPECIAUX



X3

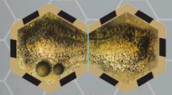
ZONE DE RECOUVREMENT



X3



X1



X1



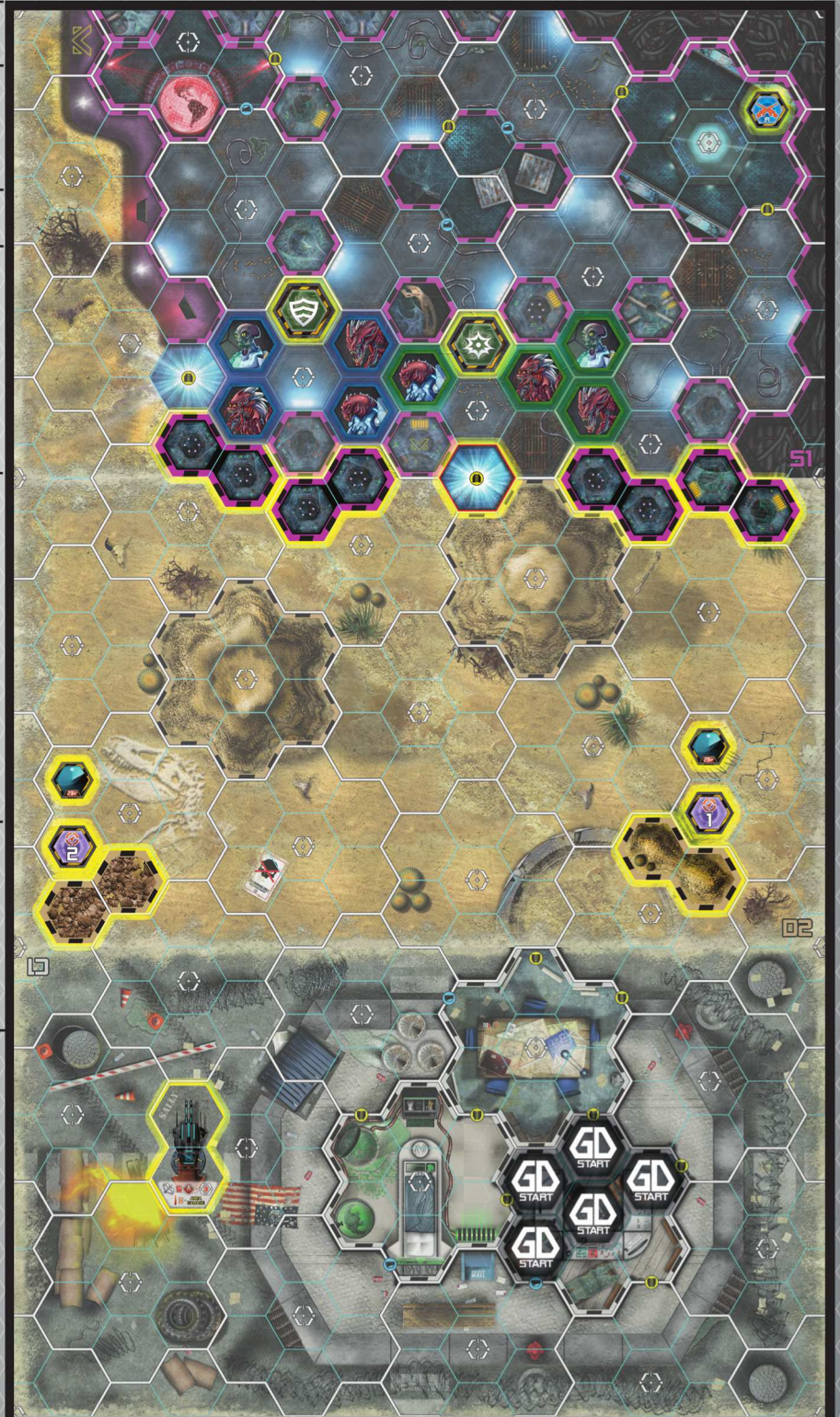
X1



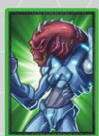
X1



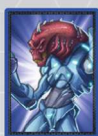
X1



CARTES ET FIGURINES ALIEN EN JEU



X1



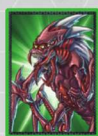
X1



X1



X1



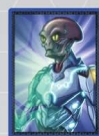
X1



X1

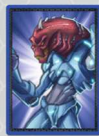


X1



X1

CARTES ET FIGURINES ALIEN



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1

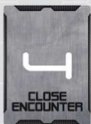
DECK DE RENCONTRE



X1



X1



X1



X1



X1



X2



X1



X1



X1



X1



X1



X1

DECK EVENEMENT



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER

UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "C" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 4ÈME ET LE 6ÈME ÉVÈNEMENT].
(UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "E" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 7ÈME ET LE 8ÈME ÉVÈNEMENT].
(UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "A" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 9ÈME ET LE 10ÈME ÉVÈNEMENT].

REGLES SPECIALES DE MISSION

MINES :

Pendant l'étape RENFORTS de la première phase Stratégie de la mission, l'AGENT ALPHA peut placer un certain nombre de MINES égal au nombre de missions accomplies avec succès jusqu'à présent (jusqu'à trois max).

Si ceci est une mission autonome, l'AGENT ALPHA peut placer deux MINES.

Les MINES peuvent être placées dans n'importe quelle ZONE de C1 et D2 et sont identifiées sur la carte avec le jeton MINES sur le HEX de centre de la ZONE. Dès qu'un Alien entre dans cette ZONE, les MINES éclatent, attaquant tous les Aliens dans cette ZONE avec 4 .

SALLY :

Placez deux jetons MUNITIONS sur l'arme stationnaire SALLY au début de la mission.

XENO-GREY :

Le XENO-GREY ne peut pas être activé par un autre XENO-GREY et ne peut pas être visé par le pouvoir "Sauvent le Maître" (Save the Master). Si n'importe quel XENO-GREY meurt, enlevez-le du jeu (en défaussant sa figurine et sa carte ALIEN dans l'ENTREPÔT au lieu de la PILE DE DEFAUSSE).

ACTIONS SPÉCIALES DE MISSION

RECHERCHER :

Les Agents peuvent exécuter l'ACTION de RECHERCHE dans les salles de n'importe quel bâtiment de la carte C1.

OBJECTIFS

La Mission prend fin quand la dernière carte EVENEMENT (EVENT) a été tirée. .

STATUT DE LA MISSION	RAPPORT DE MISSION	MISSION SUIVANTE
Au moins deux Agents sont toujours vivants à la fin de la mission.	Réussite	6
Au moins un Agent est vivant à la fin de la mission.	Réussite Partielle	6
Tous les Agents sont morts.	Echec	5

EFFETS DES CARTES D'EVENEMENT SPECIAL

LISEZ CE CHAPITRE SEULEMENT QUAND LA CARTE D'ÉVÈNEMENT SPÉCIAL LIÉE EST TIRÉE.



Lisez ceci si la mission précédente était la 4ème ou si la mission précédente a échoué.

"Les Agents, prenez garde! Nous détectons des Leaders Xeno qui entrent sur le champ de bataille !"

EFFETS :

- Placez le XENO-ALPHA BLEU  sur le P.T. .
- Placez le XENO-ALPHA VERT  sur le haut du deck Alien.
- Placez la carte Rencontre #8  sur le haut du deck Rencontre (EVENT).

Lisez ceci si la mission précédente était la 3ème et a été un succès.

"Les Agents, prenez garde! Nous détectons des Leaders Xeno qui entrent sur le champ de bataille !"

EFFETS :







- Placez le XENO-ALPHA VERT  sur le P.T. .
- Placez le XENO-ALPHA BLEU  sur le haut du deck Alien.
- Placez la carte Rencontre #8  sur le haut du deck Rencontre (EVENT).



Lisez ceci si la mission précédente était la 4ème ou si la mission précédente a échoué.

"Un Lourd bruit métallique se fait entendre au travers des tirs et, d'un des téléporteurs, apparaît une sentinelle Alien mécanique."







EFFETS :

- Déplacez le P.T.  sur le POINT DE PASSAGE 1 et déplacez-y le XENO-GREY BLEU (s'il est toujours vivant).
- Déplacez le P.T.  sur le POINT DE PASSAGE 2 et déplacez-y le XENO-GREY VERT (s'il est toujours vivant).
- Placez le NEXUS BLEU  adjacent au P.T. .
- Mélangez la carte ALIEN NEXUS VERT  dans le deck ALIEN.
- Placez la carte Rencontre #9  sur le haut du deck Rencontre (EVENT).

Lisez ceci si la mission précédente était la 3ème et a été un succès.

"Un Lourd bruit métallique se fait entendre au travers des tirs et, d'un des téléporteurs, apparaît une sentinelle Alien mécanique."




EFFETS :

- Déplacez le P.T.  sur le POINT DE PASSAGE 1 et déplacez-y le XENO-GREY BLEU (s'il est toujours vivant).
- Déplacez le P.T.  sur le POINT DE PASSAGE 2 et déplacez-y le XENO-GREY VERT (s'il est toujours vivant).
- Placez le NEXUS VERT  adjacent au P.T. .
- Mélangez la carte ALIEN NEXUS BLEU  dans le deck ALIEN.
- Placez la carte Rencontre #9  sur le haut du deck Rencontre (EVENT).



"Pendant une seconde, Le temps semble se figer et ensuite une Bête gigantesque apparaît, grognant et hurlant vers Les Agents".

EFFETS :

- Placez le Xeno-Beast ROUGE  adjacent au P.T. . Assignez sa carte Alien à l'Agent Alpha.
- Placez la carte Rencontre #11  sur le haut du deck Rencontre (EVENT).

MISSION ACCOMPLIE

Arrivant à bout de force, les Agents savent que ceci sera leur dernière position, mais soudainement les communicateurs se remettent à fonctionner. "Agents, mettez vous à couvert immédiatement ! Les chasseurs et l'artillerie convergent sur le périmètre. Terminé !" Les moteurs à réaction et les explosions d'artillerie étourdissent presque les héros et quand la poussière retombe, les Aliens ne sont plus là. Peut-être se sont-ils échappés par téléportation.

MISSION PARTIELLEMENT ACCOMPLIE

Arrivant à bout de force, les Agents savent que ceci sera leur dernière position, mais soudainement les communicateurs se remettent à fonctionner. "Agents, mettez vous à couvert immédiatement ! Les chasseurs et l'artillerie convergent sur le périmètre. Terminé !" Les moteurs à réaction et les explosions d'artillerie étourdissent presque les héros et quand la poussière retombe, les Aliens ne sont plus là. Peut-être se sont-ils échappés par téléportation... Maintenant, il est temps de pleurer les Agents qui ont donné leur vie pour sauver la résistance et garder l'espoir vivant.

ECHEC DE LA MISSION

Chromium s'arrête de respirer, la plaque d'identité d'Iridium, tué par la Bête, dans sa main. "Chromium... Ici Titanium. La situation est critique... je ne vous ai jamais trop aimé..., mais... enfin, ça à été un honneur de servir à vos côtés. Moi et Thorium, nous sommes entourés, mais nous enseignerons à cette enflure Alien à qui appartient cette planète. On va se revoir de l'autre côté." Titanium crie, donnant vie au Vulcan. Un Tir de fusil et un cri Alien, puis le silence. "Ici Chromium. Mercury, es-tu à proximité ? Tu m'entends, Mercury ?" Surgissant de l'ombre comme d'habitude, Mercury répond "je suis derrière vous, mais nous sommes la dernière position. Allons-nous fuir, ou rejoindrons-nous nos amis ?"

Chromium recharge, regarde Mercury dans les yeux et sourit. "Question sans intérêt, Lieutenant. Nous gagnerons du temps pour les autres et emmènerons des racailles Alien avec nous."

"Vous n'êtes qu'un sale bâtard... avec les honneurs, monsieur! Nous nous retrouverons de nouveau en enfer. Ou au ciel."



MISSION 6 - AGENTS IN BLACK

BRIEFING

GD-WINGS

POUR MISSION AUTONOME :
SILVER

EQUIPEMENTS

1 PAR AGENT

ARMES

1 ARMES AMÉLIORÉES
0 ARMES ALIEN



30-60 MN

L'attaque sur la base a été un coup dévastateur à l'Agence, mais pas fatal. Cependant, il y a quelque chose de totalement pourri ici. Tandis que les Agents aident à nettoyer les débris de la bataille, leurs communicateurs personnels reviennent à la vie quand le QG GD les rappelle au devoir. Les Agents atteignent la salle de briefing la plus intacte, les souvenirs de l'attaque toujours fraîchement en mémoire alimentent leur désir de vengeance.

"Galaxy Defenders ! Nous avons réchappé d'une attaque massive de nos ennemis, pourtant nous avons un sérieux problème. Comment ont-ils connu l'emplacement de notre base secrète ? Il doit y avoir une taupe ou - plus mauvais - un espion nous vendant aux Aliens."

"AGENTS, votre mission est de trouver et arrêter ce traître en détectant et révélant Les signaux. Si vous trouvez quelqu'un ou quoi que ce soit de suspect, n'hésitez pas à Les passer au scanner."

PRÉPARATION



ZONE
D'ARRIVÉE
DES AGENTS

RESERVE DES SIGNAUX



X1



X6

Mélangez tous les SIGNAUX.
Prenez aléatoirement quatre SIGNAUX et placez-les comme indiqué.

JETONS EN JEU



X4



X1



X1



X1



X1



X1



X1



CARTES ET FIGURINES ALIEN



DECK DE RENCONTRE



X2

DECK EVENEMENT



REGLES SPECIALES DE MISSION

PHASE EVENEMENT :

Les effets de carte EVENEMENT ne déplacent pas de SIGNAUX pendant cette mission.

SIGNAUX :

La révélation des SIGNAUX fonctionne différemment des règles standard. Un Agent, SEULEMENT pendant son tour et quand il n'est pas ENGAGÉ dans le combat, peut (mais n'est pas obligé) révéler un SIGNAL adjacent.

UN SIGNAL ALIEN révélé reste en jeu jusqu'à ce qu'une action de Scanne y soit exécutée ou qu'il soit détruit par des événements, des objets, ou des pouvoirs.

Chaque fois qu'un SIGNAL est révélé, l'AGENT ALPHA doit tirer la première carte EVENEMENT du deck d'EVENEMENTS (EVENTS) et appliquer tous ses effets (sauf les mouvements de SIGNAUX).

XENO-ALPHA :

Chaque fois que l'Alien XENO-ALPHA est activé, il agit comme suit (ignorant la niveau et les comportements sur sa carte ALIEN) :

- Attaquer l'Agent le plus proche avec le FUSIL PLASMA (Plasma Riffle), si possible, puis se déplacer de 1 ZONE vers le plus proche P.T.

ACTIONS SPÉCIALES DE MISSION

SCANNER :

Pour scanner l'identité, un Agent qui n'est pas ENGAGÉ dans le combat, doit être adjacent à un SIGNAL Alien et utiliser son ACTION pour lancer 1 .

Avec un résultat , appliquez les actions suivantes :

- Déplacez le P.T. sur le POINT DE PASSAGE 1 et le P.T. sur le POINT DE PASSAGE 2.
- Remplacez le SIGNAL ALIEN scanné (en le défaussant dans l'ENTREPÔT au lieu de la PILE DE DEFAUSSE DE SIGNAL) avec le XENO-ALPHA VERT . Assignez sa carte ALIEN à L'AGENT ALPHA.

Avec n'importe quel autre résultat au dé, appliquez l'action suivante :

- Défaussez le SIGNAL ALIEN dans la PILE DE DEFAUSSE DE SIGNAL.

RECHERCHER :

Les Agents peuvent exécuter l'ACTION de RECHERCHE dans les salles de n'importe quel bâtiment de la carte.

OBJECTIFS

La Mission prend fin quand la dernière carte EVENEMENT (EVENT) a été tirée.

STATUT DE LA MISSION	RAPPORT DE MISSION	MISSION SUIVANTE
La mission est accomplie avec N'IMPORTE LAQUELLE des conditions suivantes : <ul style="list-style-type: none"> Le XENO-ALPHA meurt. Il n'y a aucun Alien ET aucun SIGNAL ALIEN en jeu à la fin de la mission. 	Réussite	8
Il n'y a aucun Alien ET il y a au moins un SIGNAL ALIEN en jeu à la fin de la mission.	Réussite Partielle	7
La mission est un échec avec N'IMPORTE LAQUELLE des conditions suivantes. <ul style="list-style-type: none"> Le XENO-ALPHA atteint ou est adjacent à n'importe quel P.T. Au moins un Agent meurt. Au moins un Alien est en jeu à la fin de la mission. 	Echec	7

EFFETS DES CARTES D'EVENEMENT SPECIAL

LISEZ CE CHAPITRE SEULEMENT QUAND LA CARTE D'ÉVÈNEMENT SPÉCIAL LIÉE EST TIRÉE.



L'Agent Alpha entend à peine le signal sonore de son commlinks quand le QG l'appelle - "Agent Alpha, ici Le QG. Nous avons quelque chose. Nos capteurs détectent des points de téléportation s'ouvrant dans votre zone et quelque chose de grand sort. Nous avons des Lectures incomplètes ici, il ressemble à un grand Xeno de type Aracnos. Restez sur vos gardes ! Ne laissez pas Le nouveau venu vous distraire de votre mission ! "

EFFETS :

- Placez un ARACNOS VERT sur le P.T. .
- Placez un ARACNOS BLEU sur le P.T. .



Lorsqu'une porte de téléportation s'ouvre dans la zone, les capteurs se brouillent pendant un court instant. Puis, la voix familière de l'opérateur QG sonne dans vos oreilles : "Agent Alpha, ici Le QG. Nous détectons une autre téléportation et il semble que ces maudits Xenos envoient un autre Aracnos pour vous pour saluer. Restez sur votre objectif. Ne le laissez pas vous retenir !".

EFFETS :

- Déplacez le P.T. sur le POINT DE PASSAGE 3 et le P.T. sur le POINT DE PASSAGE 4.
- Défaussez tous les SIGNAUX en jeu dans la PILE DE DEFAUSSE DE SIGNAL.
- Mélangez tous les SIGNAUX de LA PILE DE DEFAUSSE DE SIGNAL dans la RÉSERVE DE SIGNAL.
- Placez aléatoirement un SIGNAL sur chaque P.T. sur le Champ de bataille.
- Placez un ARACNOS VERT sur le P.T. .
- Placez un ARACNOS BLEU sur le P.T. .



Les sessions technologiques apprises et sans cesse répétées pendant l'entraînement des Agents ont finalement payé ! Ils réussissent à réparer et réactiver tous les capteurs. Le commlink s'active : "Agent Alpha, ici Le QG. Bon travail ! Maintenant nous avons des signaux beaucoup plus clairs et L'espion Xeno peut être détecté sur nos écrans !".

EFFETS :

- Ne révélez que les SIGNAUX en jeu sans tirer aucune carte d'EVENEMENT supplémentaire.

MISSION ACCOMPLIE

Un bon vieux coup sur la tête semble marcher, même pour des Aliens ! Les Agents capturent le Xeno-alpha vivant et l'apportent au département des sciences. Après plusieurs heures, la voix de l'interphone interrompt l'équipe. "Défenseurs de La Galaxie ! Ici Le QG. Réjouissez-vous, Les garçons! L'espion ennemi s'est décidé à ... bien, coopérer. C'est L'heure de La revanche, soldats ! Nous avons Les coordonnées de Leur base avancée et - plus important encore - nous savons qu'un de Leurs Leaders sera bientôt là ! Cette fois votre mission sera critique. Vous devez capturer Le Gris vivant et L'apporter ici. Maintenant nous pouvons vraiment finir cette guerre. La planète entière compte sur vous! En route vers La victoire !".

MISSION PARTIELLEMENT ACCOMPLIE

Quelque chose s'est mal passé. Alors que les Agents atteignent le dernier point, ils savent que c'est juste une seconde trop tard et les scanners révèlent que le dernier Alien quitte la base. Les agents ont manqué leur proie, mais au moins la base est sûre maintenant. L'interphone appelle de nouveau...

"Agent Alpha, ici Le QG. Il semble que votre proie a déjoué Le piège, mais au moins vous avez rassemblé quelques infos. Nos scientifiques sont au travail en ce moment-même. Une chose est sûre c'est que nous avons trouvé Leur base avancée et qu'un de Leurs Leaders sera là très bientôt. En dehors de L'emplacement, nous en savons très peu, donc nous devons exécuter une autre mission avant d'aller là et capturer cette damnée chose Grise.

Il semble y avoir un serveur informatique connecté au système Alien. Vous pouvez vous y rendre et Le pirater afin de rassembler toutes Les infos que vous trouverez".

ECHEC DE LA MISSION

Vous apercevez ce qui semble être un sourire sur les lèvres de l'Alpha quand il se précipite vers la liberté. Vous avez manqué votre proie, mais au moins la base est sûre. L'interphone appelle de nouveau ... "Défenseurs de La Galaxie, ici Le QG. Nous avons suivi vos efforts par Le CCTV. Dommage Le traître s'est échappé, mais nous avons encore une chance. Vous devez pénétrer dans Le système informatique Alien et pirater n'importe quelle donnée utile sur Leur position. Nous vengerons notre base ! QG, terminé".



MISSION 7 - IN THE MATRIX

BRIEFING

GD-WINGS

POUR MISSION AUTONOME :
SILVER

EQUIPEMENTS

2 PAR AGENT

ARMES

3 ARMES AMÉLIORÉES
1 ARMES ALIEN



60-90 MN

Les Agents attendent avec impatience le rapport final basé sur les informations rassemblées pendant leur courageuse, mais stérile, poursuite, avec l'espion Alien. Les portes de la salle de briefing s'ouvrent et le commandant entre, avec deux scientifiques. Les lumières s'atténuent quand l'écran s'illumine. Les scientifiques fournissent beaucoup de détails techniques sur les unités centrales, les pare-feu et l'architecture informatique, alors, le commandant se place devant le projecteur.

"Agents. Le moment est sinistre, mais nous avons l'excellente occasion de capturer un de leurs Leaders. Votre tâche ne sera pas facile..."

"AGENTS, votre mission est de s'infiltrer dans les halls de la Société Naren, un Leader mondial dans les ordinateurs, situés dans le secteur C2 de la ville. L'entreprise semble être affiliée aux Aliens. Vous devez pénétrer leur unité centrale, pirater leur système et extraire les données vitales d'une possible réunion avec le Leader Xeno-Grey. Les détails sont dans vos tablettes. Allez maintenant ! La victoire n'a jamais été si proche !".

PRÉPARATION



ZONE
D'ARRIVÉE
DES AGENTS

RESERVE DES SIGNAUX



X4



X1

Mélangez tous les SIGNAUX.
Prenez aléatoirement deux SIGNAUX et placez-les) comme indiqué.

JETONS EN JEU



X2



X1



X1



X1



X1



X1



X5



X3

JETONS SPÉCIAUX



X4



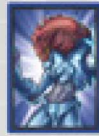
X1



CARTES ET FIGURINES ALIEN EN JEU



X2



X1

CARTES ET FIGURINES ALIEN



X2



X2



X1



X1

MELANGER

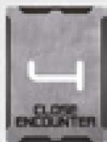
DECK DE RENCONTRE



X1



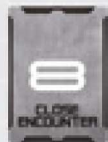
X1



X2



X1



X1



X2

MELANGER

DECK EVENEMENT



MELANGER



MELANGER



MELANGER



MELANGER

(UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "D" VA APPARAÎTRE AU 3ÈME ÉVÈNEMENT)

(UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "A" VA APPARAÎTRE AU 4ÈME ÉVÈNEMENT)

(UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "C" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 5ÈME ET LE 8ÈME ÉVÈNEMENT)..

REGLES SPECIALES DE MISSION

SIGNAUX :

Pour téléporter avec succès un nouveau SIGNAL sur le champ de bataille, chaque résultat au dé doit exactement correspondre au symbole P.T. ou sur le premier lancer. Avec un autre résultat, défaussez le SIGNAL dans la PILE DE DEFAUSSE de SIGNAL.

NEXUS BLEU :

SI le NEXUS BLEU meurt, enlevez-le du jeu (en défaussant sa figurine et sa carte ALIEN dans l'ENTREPÔT, au lieu de la pile de défausse).













ACTIONS SPÉCIALES DE MISSION

DEVEROUILLER UNE PORTE DE SECURITE :

Un Agent adjacent à un jeton de BLOC , qui n'est pas ENGAGÉ dans le combat, peut DEVEROUILLER LA PORTE DE SÉCURITÉ en dépensant son ACTION pour essayer de forcer la serrure de sécurité en obtenant ⚡ sur un 1 . On considère qu'un autre résultat représente un échec.

TÂCHES OPÉRATEUR :

L'AGENT D'OPÉRATEUR peut exécuter une de ces tâches en utilisant son ACTION, lorsqu'il est adjacent à un jeton de POINT DE PASSAGE.

- **UTILISER L'EXTINCTEUR** : S'il est adjacent à un jeton FLAMME,  l'Agent peut retourner face cachée l'EQUIPEMENT SPÉCIAL pour enlever le jeton FLAMME . L'EQUIPEMENT SPÉCIAL ne peut pas être utilisé de nouveau jusqu'à ce qu'il soit RECHARGÉ.
- **RECHARGER L'EXTINCTEUR** : retourner face visible l'EQUIPEMENT SPÉCIAL.
- **PIRATER LE SYSTEME** : Lancez 1  pour chaque POINT DE PASSAGE sans jeton FLAMME . Choisissez le résultat (Seulement un résultat est utilisé, peu importe combien on lance de dés) et appliquez immédiatement l'effet relatif :
 -  : Le NEXUS BLEU subit 1 blessure.
 -  : Enlevez tous les jetons   du NEXUS BLEU jusqu'à la prochaine phase de REACTIVATION.
 -  : Téléporter un Alien (en tirant la première carte ALIEN du deck ALIEN) sur le P.T. .
 -  : Téléporter un Alien (en tirant la première carte ALIEN du deck ALIEN) sur le P.T. .

OBJECTIFS

La Mission prend fin à la phase STRATEGIE après que la dernière carte EVENEMENT (EVENT) a été tirée.

STATUT DE LA MISSION	RAPPORT DE MISSION	MISSION SUIVANTE
Le NEXUS BLEU est détruit ET il y a au moins un POINT DE PASSAGE sans jeton FLAMME sur celui-ci.	Réussite	8
Le NEXUS BLEU est détruit ET les quatre POINTS DE PASSAGE brûlent (c'est-à-dire que les quatre jetons FLAMME sont présents).	Réussite Partielle	8
Les quatre POINTS DE PASSAGE brûlent (c'est-à-dire que les quatre jetons FLAMME sont présents) OU le NEXUS BLEU est toujours vivant à la fin de la mission.	Echec	7

EFFETS DES CARTES D'EVENEMENT SPECIAL



LISEZ CE CHAPITRE SEULEMENT QUAND LA CARTE D'ÉVÈNEMENT SPÉCIAL LIÉE EST TIRÉE.



Lisez ceci si la mission précédente a été un ECHEC.

"QG à Agent Alpha. Nous avons localisé la salle informatique et avons marqué le Point de Passage 1 sur votre Tablette. Il semble que la salle soit fermée, donc vous allez devoir entrer de force".



EFFETS :

- Au moins un Agent doit exécuter avec succès une ACTION de DEVERROUILLER UNE PORTE DE SÉCURITÉ pour enlever tous les jetons de BLOC  de la carte C1.
- Placez le jeton POINT DE PASSAGE 1  sur la MARQUE HEX #1 de la CARTE C2.
- Sauter la phase EVENEMENT jusqu'à ce qu'au moins un Agent atteigne le POINT DE PASSAGE 1. Une fois effectué, exécutez les phases d'EVENEMENT normalement.

Lisez ceci si la mission précédente a été PARTIELLEMENT ACCOMPLIE.

"QG à Agent Alpha. Nous avons localisé la salle informatique et avons marqué le Point de Passage 1 sur votre Tablette. Elle est verrouillée, mais notre service a piraté les serrures de sécurité. Encore une fois, vous pouvez remercier les passionnés ici au QG GD de vous aider!"

EFFETS :






- Enlevez tous les jetons de BLOC  de la carte C1.
- Placez le jeton POINT DE PASSAGE 1  sur la MARQUE HEX #1 de la CARTE C2.
- Sauter la phase EVENEMENT jusqu'à ce qu'au moins un Agent atteigne le POINT DE PASSAGE 1. Une fois effectué, exécutez les phases d'EVENEMENT normalement.



"AGENT ALPHA À QG, nous sommes dans la salle informatique. En attente d'instructions. Me recevez-vous ?"

"Agent Alpha, ici QG. Commencez maintenant, mais vous devez vous séparer. L'un d'entre vous sera L'opérateur, surveillant L'équipe avec vigilance de L'extérieur du système et gérant Les événements externes. Le reste de L'équipe sera virtualisé et entrera dans Le système pour attaquer et détruire Le Pare-feu du Nexus et récupérera Les données. Faites preuve de prudence, quelques programmes peuvent vous affecter, même à L'extérieur du monde virtuel !"

EFFETS :



- L'AGENT ALPHA doit élire l'AGENT OPÉRATEUR qui peut exécuter L'ACTION SPÉCIALE TÂCHES OPÉRATEUR.
- L'AGENT OPÉRATEUR gagne L'EQUIPEMENT SPÉCIAL EXTINCTEUR (en prenant L'EQUIPEMENT SPÉCIAL DE L'ENTREPÔT; il fonctionne comme décrit dans la section "les Règles Spéciales de Mission") durant l'étape RENFORTS de la prochaine phase STRATÉGIE.
- Déplacez tous les Agents, sauf l'OPÉRATEUR, aux HEX adjacents à la MARQUE DE HEX #2 à l'intérieur de la salle de la carte G1. Les Agents ne peuvent pas quitter les cartes G1-G2 jusqu'à la fin de la mission.
- Placez le NEXUS BLEU  sur la MARQUE DE HEX #3 sur la Carte G2, assignez sa carte ALIEN à L'AGENT ALPHA.
- Mettez les deux cartes RENCONTRE #9   au-dessus du deck RENCONTRE.
- Ajoutez cet effet à CHAQUE phase EVENEMENT, en commençant avec le prochain tour : Ajoutez un jeton FLAMME  sur le POINT DE PASSAGE avec le plus petit numéro sans jeton FLAMME  (commençant de 1 à 4).



Lisez-ceci si la mission précédente a été un ECHEC.

"QG à L'Agent Opérateur, m'entendez-vous ? Nous détectons une forte augmentation dans Les lignes de défense virtuelle du serveur. Détruisez Le pare-feu, sauvez Les serveurs du feu !"

EFFETS :

- LE NEXUS BLEU guérit .
- Tirez la première carte Alien du deck ALIEN (s'il y en a) et téléportez l'Alien sur le P.T. , assignez sa carte ALIEN Normalement.

Lisez-ceci si la mission précédente a été PARTIELLEMENT ACCOMPLIE.

"QG à L'Agent Opérateur, m'entendez-vous ? Nous détectons une forte augmentation dans Les lignes de défense virtuelle du serveur. Détruisez Le pare-feu, sauvez Les serveurs du feu !"

EFFETS :

- LE NEXUS BLEU guérit .

DEBRIEFING

MISSION ACCOMPLIE

Les Agents observent de leurs yeux virtuels comment le Nexus éclate comme un feu d'artifice de caractères ASCII. Finalement, les informations critiques peuvent être récupérées, avec le projet entier d'une nouvelle arme EMP ! Au moins le serveur ne brûle pas et ils peuvent sortir de cet enfer numérique. Tous les Agents se débrouillent pour sortir juste à temps, quand l'Agent Opérateur reçoit l'appel du QG. "Agent Opérateur, ici Le QG. Excellent travail ! Les données sont entre nos mains et nous commençons votre extraction. Pendant que nous lisons Les rapports préliminaires, nous savons maintenant quand et où La réunion sera tenue. Un Gris sera là, c'est confirmé. Il est temps de renvoyer L'ascenseur à ces xeno-envahisseurs !"

MISSION PARTIELLEMENT ACCOMPLIE

Les Agents observent de leurs yeux virtuels comment le Nexus éclate comme un feu d'artifice de caractères ASCII. Finalement, les informations critiques peuvent être récupérées, avec le projet entier d'une nouvelle arme EMP ! Tous les Agents se débrouillent pour sortir juste à temps, quand l'Agent Opérateur reçoit l'appel du QG. "Agent Opérateur, ici Le QG. Excellent travail ! Les données sont entre nos mains et nous commençons votre extraction. Pendant que nous lisons Les rapports préliminaires, nous savons maintenant quand et où La réunion sera tenue. Un Gris sera là, c'est confirmé. Il est temps de renvoyer L'ascenseur à ces xeno-envahisseurs !"

ECHEC DE LA MISSION

Le Pare-feu est trop fort et les efforts des Agents sont vains. La salle des serveurs entière brûle à cause des contre-mesures d'intrusion ! L'Opérateur rassemble l'équipe tandis que les sirènes hurlent... En même temps, le QG appelle "Agent Alpha, La mission est un échec, mais nous devons rassembler des données, donc nous vous demandons de faire un sacrifice extrême. Vous devez entrer de nouveau dans Le système et détruire ce damné pare-feu ! Nous ne pourrions pas retenir Les gardes plus longtemps, donc nous venons vous chercher. Vous pouvez essayer de nouveau plus tard, mais maintenant il est temps de revenir au QG et soigner vos blessures".

MISSION 8 - VISITORS

BRIEFING

GD-WINGS

POUR MISSION AUTONOME :
SILVER

EQUIPEMENTS

3 PAR AGENT

ARMES

3 ARMES AMÉLIORÉES
2 ARMES ALIEN



75-120 MN

Les Agents attendent un appel, après la dernière mission. Cela semble être le bon moment pour les héros; le temps de venger ceux qui sont tombés face à l'attaque Alien. Il est temps d'amener le combat aux Aliens !

Soudainement, le commlinks revient à la vie :

"Défenseurs de La Galaxie ! Enfin, L'Agence a réussi à obtenir des informations essentielles pour frapper durement l'invasion Alien : l'emplacement exact du vaisseau mère Alien et du commandant Xeno-Grey ! Les informations que vous avez récupérées sont précises et opportunes. Nous pouvons décapiter Les Aliens en capturant Leur Leader. Ce ne sera pas de la tarte, Agents. Ceci sera L'épreuve finale de force. C'est ici que votre courage et vos capacités brilleront. L'échec n'est pas une option, Défenseurs de La Galaxie. Cette fois nous devons gagner !".

"AGENTS, votre mission est de rassembler L'équipe; d'éliminer toute opposition, d'entrer dans Le vaisseau spatial, de trouver Le Gris et de L'amener ici. Bonne chance, Agents. Vous en aurez besoin !".

PRÉPARATION



ZONE
D'ARRIVÉE
DES AGENTS

RESERVE DES SIGNAUX



X6



X1

Mélangez tous les SIGNAUX.
Prenez aléatoirement deux SIGNAUX et
placez-les comme indiqué.

JETONS EN JEU



X2



X1



X1



X1

JETONS SPÉCIAUX



X1



X1



X1



X1

ZONE DE RECOUVREMENT



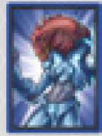
X3



X2



CARTES ET FIGURINES ALIEN EN JEU



X2



X2



X1



X1

CARTES ET FIGURINES ALIEN



X2



X2

MELANGER

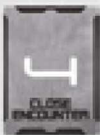
DECK DE RENCONTRE



X1



X1



X2



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1

MELANGER

DECK EVENEMENT



[UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "B" VA APPARAÎTRE AU 3ÈME ÉVÈNEMENT].

[UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "E" VA APPARAÎTRE AU 6ÈME ÉVÈNEMENT].

[UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "A" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 10ÈME ET LE 13ÈME ÉVÈNEMENT].

REGLES SPECIALES DE MISSION

NEXUS BLEU :

Si le NEXUS BLEU meurt, enlevez-le du jeu (en défaussant sa figurine et sa carte ALIEN dans L'ENTREPÔT au lieu de la pile défausse).

XENO-GREY VERT

Assignez la carte ALIEN XENO-GREY VERT à L'AGENT ALPHA au début de la mission.

Le XENO-GREY VERT ne peut pas quitter sa position de départ.

Quand le XENO-GREY VERT atteint 0 HP ou quand l'effet ⚡ de l'EQUIPEMENT SPÉCIAL STUNNER est appliqué, il devient ETOURDI. Au lieu d'enlever sa figurine du champ de bataille, inclinez-la. Il restera en jeu jusqu'à la fin de la mission, mais il ne peut plus être activé.

EQUIPEMENT SPECIAL STUNNER



L'EQUIPEMENT SPÉCIAL STUNNER peut être utilisé en dépensant une ACTION pour attaquer le XENO-GREY VERT. Avec un résultat ⚡, Etourdissez le XENO-GREY VERT et défaussez l'EQUIPEMENT SPÉCIAL STUNNER. Ignorez les autres résultats.

ACTIONS SPÉCIALES DE MISSION

ENLEVER :

Un Agent adjacent au XENO-GREY Etourdi, qui n'est pas ENGAGÉ dans le combat, peut dépenser son ACTION pour ENLEVER l'Alien. Placez la figurine Alien sur son côté et déplacez-la avec lui. À la fin du MOUVEMENT de l'Agent laissez le XENO-GREY Etourdi sur un HEX adjacent à l'Agent. Le XENO-GREY Etourdi peut être déplacé de nouveau par un autre Agent dans le même Tour.

OBJECTIFS

La Mission prend fin à la phase STRATEGIE après que la dernière carte EVENEMENT (EVENT) a été tirée.

STATUT DE LA MISSION	RAPPORT DE MISSION	MISSION SUIVANTE
Le XENO-GREY est Etourdi ET est à l'extérieur de la Carte S2.	Réussite	10
Le XENO-GREY n'est pas Etourdi OU il est toujours à l'intérieur de la Carte S2 à la fin de la mission.	Echec	9

EFFETS DES CARTES D'EVENEMENT SPECIAL

LISEZ CE CHAPITRE SEULEMENT QUAND LA CARTE D'ÉVÈNEMENT SPÉCIAL LIÉE EST TIRÉE.



Lisez-ceci si la mission précédente a été PARTIELLEMENT ACCOMPLIE.

"QG à Agent Alpha. Nous avons un de nos drones au-dessus de la zone. Nous pouvons tenter une attaque EMP contre Le NEXUS gardant Le vaisseau Alien, mais notre canon EMP est toujours au stade expérimental. Nous ne pouvons pas, je répète, nous NE POUVONS PAS - prévoir Les effets ... Une fois Lancé, pénétrez à L'intérieur du vaisseau".

EFFETS :

- Pendant l'étape RENFORTS de chaque phase STRATÉGIE, L'AGENT ALPHA lance 3 . Si on obtient au moins un ⚡, appliquer la chose suivante : le NEXUS BLEU ne peut pas être activé jusqu'à la prochaine phase de REACTIVATION.
- Placez le jeton POINT DE PASSAGE sur la MARQUE HEX #1 de la Carte S2.
- Si le jeton POINT DE PASSAGE 1 est atteint par n'importe quel agent, avant que l'EVENEMENT E soit résolu : au début de la prochaine phase EVENEMENT, tirez et défaussez les cartes du deck EVENEMENTS jusqu'à ce que la carte de l'EVENEMENT E soit tiré. Appliquez tous ses effets. Ignorez les effets des Cartes d'EVENEMENT défaussées.

Lisez-ceci si la mission précédente a été ACCOMPLIE avec SUCCES.

"QG à Agent Alpha. Nous avons un de nos drones au-dessus de la zone. Nous pouvons tenter une attaque EMP contre Le NEXUS gardant Le vaisseau Alien, mais notre canon EMP est toujours au stade expérimental. Nous ne pouvons pas, je répète, nous NE POUVONS PAS - prévoir Les effets ... Une fois Lancé, pénétrez à L'intérieur du vaisseau".





EFFETS :

- Pendant l'étape RENFORTS de chaque phase STRATÉGIE, L'AGENT ALPHA lance 3 . Si on obtient au moins un ⚡, appliquer la chose suivante : le NEXUS BLEU ne peut pas être activé jusqu'à la prochaine phase de REACTIVATION.
- Placez le jeton POINT DE PASSAGE sur la MARQUE HEX #1 de la Carte S2.
- Si le jeton POINT DE PASSAGE 1 est atteint par n'importe quel agent, avant que l'EVENEMENT E soit résolu : au début de la prochaine phase EVENEMENT, tirez et défaussez les cartes du deck EVENEMENTS jusqu'à ce que la carte de l'EVENEMENT E soit tiré. Appliquez tous ses effets. Ignorez les effets des Cartes d'EVENEMENT défaussées.



"Agent Alpha, ici Le QG. Nous avons découvert la présence d'un dispositif stupéfiant, localisé quelque part dans une des salles du vaisseau. Ce dispositif pourrait être utilisé pour étourdir et capturer le commandant Alien. Trouvez le dispositif et utilisez-le pour capturer le Xeno-Grey".

EFFETS :

- Prenez les jetons POINT DE PASSAGE 2 , 3  et 4 , mélangez-les et placez-les, face cachée, sur les MARQUE HEX #2, #3 et #4 dans les salles de la carte S2.
- Quand un Agent se déplace sur un POINT DE PASSAGE, retournez immédiatement le jeton vers sa face visible. Si le POINT DE PASSAGE 4 est révélé, l'Agent gagne l'EQUIPEMENT SPÉCIAL STUNNER (En prenant l'EQUIPEMENT SPÉCIAL de L'ENTREPÔT; il fonctionne comme indiqué dans la section "les Règles Spéciales de Mission"), sinon n'importe quel autre jeton POINT DE PASSAGE est défaussé sans effet.
- Mettez la carte RENCONTRE #10  au-dessus du deck de RENCONTRE.



"Agent Alpha, ici Le QG. Le temps vient à manquer. Redoublez d'efforts s'il vous plaît. L'avenir de l'Humanité est en jeu. L'échec n'est pas une option !".

EFFETS :

- Pendant l'étape RENFORTS de la prochaine phase STRATÉGIE, l'AGENT ALPHA gagne 2 jetons MUNITIONS .

DEBRIEFING

MISSION ACCOMPLIE

Pendant l'extraction hélicoptérée, les Agents ressentent un sentiment d'exaltation. Mission complète. Un des commandants Aliens est entre leurs mains !

Plus tard, après le compte rendu, le commandant visite les baraquements pour féliciter l'équipe de l'excellent résultat.

"Excellent travail, Défenseurs de la Galaxie ! La capture du commandant Alien est un chemin vers la victoire ! Nos scientifiques pourront - d'une façon ou d'une autre - extraire des informations essentielles de l'Alien. Nous faisons marche vers la victoire... Le temps est de notre côté ! Et maintenant, nous découvrirons le niveau de volonté de l'Alien et sa tolérance à la douleur".

ECHEC DE LA MISSION

Alors que le vaisseau spatial Alien monte dans le ciel, il soulève des nuages de poussière sur le terrain. Le Commlink de l'agent sonne avec un appel du QG.

"Agent Alpha, ici Le QG. La capture du commandant Alien est la seule priorité. L'échec n'est pas une option. Même maintenant, nous analysons de nouvelles données, pour trouver où le vaisseau atterrira ensuite. Préparez-vous à entrer de nouveau".

MISSION 9 - ON EARTH EVERYONE CAN HEAR YOU SCREAM

BRIEFING

GD-WINGS

POUR MISSION AUTONOME :
SILVER

EQUIPEMENTS

2 PAR AGENT

ARMES

3 ARMES AMÉLIORÉES
2 ARMES ALIEN



75-90 MN

Il semble que les Aliens ne laisseront pas de repos aux Humains. Le commlink de la base s'active de nouveau...
"Défenseurs de la Galaxie! Les envahisseurs ont agi avec audace et attaquent la ville toute proche ! Malheureusement, ceci ne semble pas être une attaque de reconnaissance typique. Ils ont lâché quelque chose de jamais vu auparavant - une grande créature, lourdement armée et blindée et elle est en train de tout saccager".
"AGENTS, votre mission est d'arrêter cette Xeno-Beast - à tout prix ! Allez maintenant, il n'y a pas de temps à perdre !"

PRÉPARATION



ZONE
D'ARRIVÉE
DES AGENTS

RESERVE DES SIGNAUX



X7



X1

Mélangez tous les SIGNAUX.
Prenez aléatoirement deux SIGNAUX et placez-les comme indiqué.

JETONS EN JEU



X2



X1



X1



X1

JETONS SPÉCIAUX



X4



CARTES ET FIGURINES ALIEN EN JEU



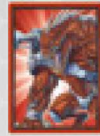
X1



X1



X1



X1

CARTES ET FIGURINES ALIEN



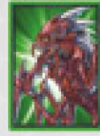
X1



X1



X1



X2

MELANGER

DECK DE RENCONTRE



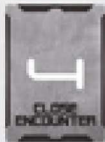
X1



X1



X1



X1



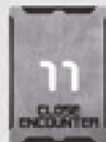
X1



X1



X1



X2

MELANGER

DECK EVENEMENT



(UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "C" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 2ÈME ET LE 3ÈME ÉVÈNEMENT).

REGLES SPECIALES DE MISSION

XENO-BEAT ROUGE :

Assignez la carte ALIEN du XENO-BEAST ROUGE à L'AGENT ALPHA au début de la mission.

Si le XENO-BEAST ROUGE meurt, enlevez-le du jeu (en défaussant sa figurine et sa carte ALIEN dans l'ENTREPÔT au lieu de la pile de défausse).

MINE AMÉLIORÉE :

Un jeton de MINE AMÉLIORÉE explose quand la XENO-BEAST ROUGE entre dans la ZONE.

Le XENO-BEAST ROUGE et tous les autres ALIENS dans la ZONE subissent 2 BLESSURES. Une fois qu'une MINE AMÉLIORÉE éclate, son jeton est retourné sur le côté FLAMME. Le jeton FLAMME reste en place jusqu'à la fin de la mission.

ACTIONS SPÉCIALES DE MISSION

DIVERSION :

Un Agent qui n'est pas ENGAGÉ dans le combat, peut dépenser son ACTION + COMBAT pour déplacer la XENO-BEAST ROUGE d'une ZONE vers l'agent.

RECHERCHER :

Les Agents peuvent utiliser l'Action de RECHERCHE dans la salle de n'importe quel bâtiment des Cartes R2 et R1.

OBJECTIFS

La Mission prend fin avec la phase STRATEGIE du 13ème Tour.

STATUT DE LA MISSION	RAPPORT DE MISSION	MISSION SUIVANTE
Le XENO-BEAST ROUGE est mort.	Réussite	10
Le XENO-BEAST ROUGE est toujours vivant à la fin de la mission.	Echec	9





EFFETS DES CARTES D'EVENEMENT SPECIAL

LISEZ CE CHAPITRE SEULEMENT QUAND LA CARTE D'ÉVÈNEMENT SPÉCIAL LIÉE EST TIRÉE.



"QG à Agent Alpha. D'après Les données de bataille que nous recevons, il semble que vous ne pouvez pas arrêter Le Xeno-Beast avec vos armes, mais il y a une alternative. Nous venons de finir de mettre en place un champ de mines dans la zone de désert du secteur D1. Attirez la bête là-bas et nous pensons que deux mines devraient faire le travail ou, du moins, blesser sévèrement Le Xeno-Beast".

EFFETS :

- Placez les quatre jetons de MINES AMÉLIORÉES     sur les HEX marqués #1, #2, #3 et #4.
- Le XENO-BEAST ROUGE ne subit plus les dégâts de n'importe quelle arme, tactique, compétence, ou d'équipement d'Agent. Cela reste vrai jusqu'à ce que le XENO-BEAST ROUGE subisse des dégâts de trois MINES AMÉLIORÉES.

DEBRIEFING

MISSION ACCOMPLIE

La gigantesque Bioconstruction Xeno-Beast s'écroule sur le sol, immobile. Un silence artificiel entoure les Agents pendant un instant, juste avant que sonne le commlink : "Défenseurs de La Galaxie ! Ici Le QG. Vous l'avez fait ! Vous l'avez fait ! Ces envahisseurs ont peut être la technologie et leur fureur, mais nous nous battons pour notre maison et notre peuple. Le jour où nous livrerons notre Liberté n'est pas encore arrivé ! Encore une fois, notre cœur Humain triomphe de la force brutale et de la technologie Alien ! Revenez, Agents ! Le temps de vous reposer !".

ECHEC DE LA MISSION

Les forces ennemies sont indestructibles. La fureur dévastatrice de l'énorme Xeno-Beast et de ses alliés Aliens est sans pareil.. Des flammes, des cris perçants et le nuage de sang de la scène, rendent impossible le fait de rester, même pour des vétérans aguerris comme l'équipe GD. Chaque Agent commence à se demander ce que le genre Humain a fait pour mériter une punition si dure.

"Agent Alpha, ici Le QG. Retraite ! Nous devons penser à une meilleure stratégie et essayer de nouveau. Il n'y a aucune reddition - nous nous battons un autre jour !"



MISSION 10 - GALAKTICA

BRIEFING

GD-WINGS

POUR MISSION AUTONOME :
GOLD

EQUIPEMENTS

2 PAR AGENT

ARMES

4 ARMES AMÉLIORÉES
2 ARMES ALIEN



90-150 MN

Les Agents se reposent dans leurs baraquements à l'intérieur de la base du GD quand un appel S.O.S. arrive : "QG GD, nous avons besoin de votre aide. D'hostiles Aliens ont attaqué nos laboratoires et... Le Projet est dans en réel danger. Nous avons activé Le protocole de sécurité, vite !" La communication prit fin immédiatement. "AGENTS, votre mission est de suivre à la trace Le signal S.O.S. à l'intérieur du complexe dans le secteur R1 et de sauver Les membres de projet. Nos systèmes détectent juste quelques Aliens, mais gardez vos yeux grand ouverts".

PRÉPARATION



ZONE
D'ARRIVÉE
DES AGENTS

RESERVE DES SIGNAUX



X2



X6



X6

Prenez un SIGNAL HUMAIN et placez-le sur la Carte R1 comme indiqué. Mélangez tous les SIGNAUX restants.

JETONS EN JEU



X1



X1



X1



X1



X5



X2



X1

JETONS SPÉCIAUX



X1



X1

ZONE DE RECOUVREMENT



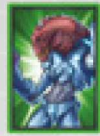
X1



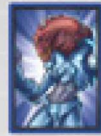
X1



CARTES ET FIGURINES ALIEN EN JEU



X1



X1



X1

CARTES ET FIGURINES ALIEN



X1

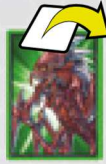
X1

X1

X1



X1



X1



X1



X1



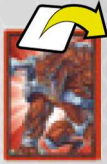
X1



X1



X1



X1

MELANGER

DECK DE RENCONTRE



X1



X1



X1



X1



X2



X2



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1

MELANGER

DECK EVENEMENT



EVENT



EVENT



EVENT



EVENT



EVENT



EVENT



EVENT



EVENT



EVENT



EVENT

MELANGER

UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "A, B, E ET D" VA APPARAÎTRE AU 1ER, 6ÈME, 8ÈME ET 10ÈME ÉVÈNEMENT À PARTIR DE LA REVELATION DU SIGNAL HUMAIN SUR LA CARTE R11.

REGLES SPECIALES DE MISSION

PHASE EVENEMENT :

Sautez la phase EVENEMENT jusqu'à ce que le SIGNAL situé sur la carte R1 soit révélé.

SALLY :

Mettez 1 jeton ENRAYER et trois jetons MUNITIONS sur l'arme stationnaire SALLY au début de la mission. Les Agents ne peuvent pas débloquent SALLY.

SIGNAUX :

Les SIGNAUX HUMAINS, une fois révélés, restent en jeu et continuent à suivre les règles standard de Mouvement de SIGNAL.

ACTIONS SPECIALES DE MISSION

DEVEROUILLER :

Un Agent qui n'est pas ENGAGÉ dans le combat, peut dépenser son ACTION pour essayer de DEVEROUILLER un BLOQUAGE DE SÉCURITÉ adjacent. Lancez 1 et avec un résultat , enlevez le jeton . Les autres résultats sont considérés comme des échecs. Chaque Agent peut toujours essayer de DEVEROUILLER aux tours suivants, tant que le BLOQUAGE DE SÉCURITÉ n'a pas été enlevé. Pour chaque tentative après la première, l'Agent peut ajouter 1 au lancer pour DEVEROUILLER, jusqu'à obtenir un maximum de 2 dés supplémentaires.

SAUVER :

N'importe quel Agent qui n'est pas ENGAGÉ dans le combat peut utiliser son ACTION pour SAUVER un SIGNAL HUMAIN adjacent révélé. Une fois fait, enlevez le SIGNAL HUMAIN de la carte et défaussez-le dans la PILE DE DEFAUSSE.

RECERCHER :

Les Agents peuvent utiliser l'ACTION de RECHERCHE dans la salle de n'importe quel bâtiment de la carte C1.

OBJECTIFS

La Mission prend fin à la phase STRATEGIE après que la carte EVENEMENT SPECIAL D (EVENT) a été tirée.

STATUT DE LA MISSION	RAPPORT DE MISSION	MISSION SUIVANTE
L'ÉVÉNEMENT SPÉCIAL D est tiré ET HACKBAR est toujours vivant.	Réussite	11
L'ÉVÉNEMENT SPÉCIAL D est tiré ET HACKBAR est mort.	Réussite Partielle	11
La moitié des agents (arrondi au supérieur) est mort.	Echec	10

EFFETS DES CARTES D'EVENEMENT SPECIAL

LISEZ CE CHAPITRE SEULEMENT QUAND LA CARTE D'ÉVÈNEMENT SPÉCIAL LIÉE EST TIRÉE.









Les Agents entrent dans la salle et trouvent un scientifique choqué se cachant dans un coin.
"Ici Les Défenseurs de la Galaxie ! Nous sommes ici pour aider!" Dit Chromium, pour calmer le scientifique.

"Ils sont partout ! Ils nous ont attaqués ! Surgis de nulle part ! Tout Le monde a été tué ! Vous devez vous dépêcher, s'il vous plaît ! Sauvez Le Projet ! C'est notre dernier espoir de Les arrêter ! Vous Le trouverez dans Le laboratoire dans Le quadrant C1 !" dit Le scientifique, avant de s'évanouir par terre.
"Agent Alpha à QG. Nous avons un scientifique à extraire de la zone, il est destabilisé et prêt à être récupéré."

"Ici Le QG GD. Procédure d'extraction amorcée. Passez au Point de passage dans Le quadrant C1, indiqué par Le scientifique. La récupération du Projet est la priorité maximale maintenant. Nous détectons des signaux Aliens. Accueillez-Les et allez vers L'objectif".

EFFETS :

- Enlevez le SIGNAL HUMAIN révélé du jeu (mais rendez-le à l'ENTREPÔT, pas dans la PILE DE DEFAUSSE).
- Placez l'ARACNOS **VERT**  sur le P.T. .
- Placez l'ARACNOS **BLEU**  sur le P.T. .
- Mélangez la carte RENCONTRE #7  dans le deck RENCONTRE.
- Placez le jeton POINT DE PASSAGE 1  sur le HEX marqué #1 sur la carte C1.
- Si le jeton POINT DE PASSAGE 1 est atteint par un Agent, avant que l'EVENEMENT B soit résolu, au début de la prochaine phase EVENEMENT tirez et défaussez du deck EVENEMENTS toutes les cartes jusqu'à ce que la carte de l'EVENEMENT B soit tirée. Appliquez tous ses effets. Ignorez les effets des Cartes d'EVENEMENT défaussées.



Lisez ceci s'il n'y a aucun Agent à l'intérieur de la salle où est placé le POINT DE PASSAGE 1 : Les Agents entendent une voix dans leur esprit : "Volez, vous êtes fou !", suivie de hurlements.

EFFETS :









- Enlevez le jeton POINT DE PASSAGE 1 de la carte. (HACKBAR, le projet Top Secret est mort).

Lisez ceci si au moins un Agent est à l'intérieur de la salle où est placé le POINT DE PASSAGE 1 : Les Agents entrent dans la salle et trouvent un cadavre Alien avec de lourdes blessures près d'une cryo-capsule détruite. Une autre cryo-capsule se trouve ouverte, révélant une forme de vie Alien avec une tête de cephalopode. Les Agents sont prêts à ouvrir le feu quand la créature commence à communiquer avec eux par télépathie, transmettant en premier lieu une sensation de faiblesse, de crainte ensuite, puis d'une voix amicale. "Bonjour amis ! Je suis Hackbar et je suis heureux que vous soyez arrivés à temps, avant notre ennemi commun. Je suis le projet que vous êtes venus chercher ! Ils arrivent ! C'est... C'EST UN PIÈGE!"

EFFETS :

- Placez le jeton ALIEN NPC   (HACKBAR) sur ou adjacent au jeton POINT DE PASSAGE 1 à l'intérieur de la salle de la carte C1.

REGLES pour HACKBAR





- HACKBAR a 2 POINTS DE SANTÉ et se déplace avec l'AGENT ALPHA en restant toujours dans un HEX adjacent. Si un nouvel AGENT ALPHA est élu, HACKBAR se déplace pour être adjacent à cet Agent.
- Tant que HACKBAR est vivant, l'AGENT ALPHA gagne la compétence "CONNAISSANCE ALIEN".
- Les ennemis Aliens considèrent HACKBAR comme l'Agent le plus blessé. S'il est attaqué, il se défend normalement. HACKBAR ne peut pas être guéri et il est tué, s'il subit une blessure quand il est en Hémorragie.
- Placez le XENO-GREY BLEU  sur le P.T. , assignez sa carte Alien à L'AGENT ALPHA.
- Placez le XENO-GREY VERT  sur le P.T. .
- Mélangez la carte ALIEN XENO-ALPHA BLEU  dans le deck ALIEN.
- Mélangez la carte RENCONTRE #8  dans le deck RENCONTRE.
- Placez la carte RENCONTRE #10  sur le dessus du deck RENCONTRE.
- Remplacez tous les SIGNAUX HUMAINS dans la RÉSERVE DE SIGNAL et dans la PILE DE DEFAUSSE par un nombre équivalent de SIGNAUX ALIENS . Enlevez les SIGNAUX HUMAINS remplacés du jeu (en les défaussant dans l'ENTREPÔT au lieu de la PILE DE DEFAUSSE).
- Remplacez tous les SIGNAUX HUMAINS révélés sur le champ de bataille par un nombre équivalent d'ALIENS du deck ALIEN (en les téléportant sur le champ de bataille). Défaussez tous les SIGNAUX HUMAINS remplacés dans la PILE DE DEFAUSSE.



Lisez-ceci si la mission précédente était la Mission #8 :

"QG GD à Agent Alpha. Nous savons que c'est L'enfer pour vous là-bas. Pour vous aider, nous vous avons livré un petit cadeau. Nous avons réactivé la bonne vieille Sally; utilisez-la pour nettoyer un peu la racaille Alien !"
"Ici Agent Alpha. Nous avons besoin d'elle ! Nous captions plus de signaux Aliens. Il semble qu'ils ont appelé des renforts et certains d'entre eux sont GRANDS ! Nous demandons L'extraction immédiate, nous avons de la visite ici et ils ne sont pas amicaux !".





EFFETS :

- Placez le XENO-BEAST ROUGE  adjacent au XENO-GREY BLEU (s'il y en a) ou sur le P.T. . Assignez sa carte Alien à L'AGENT ALPHA.
- Placez la carte RENCONTRE #11  sur le dessus du deck RENCONTRE.
- Enlevez le jeton  de l'arme de SALLY.

Lisez-ceci si la mission précédente était la Mission #9 :

"QG GD à Agent Alpha. Nous savons que c'est L'enfer pour vous là-bas. Pour vous aider, nous vous avons livré un petit cadeau. Nous avons réactivé la bonne vieille Sally; utilisez-la pour nettoyer un peu la racaille Alien !"
"Ici Agent Alpha. Nous avons besoin d'elle ! Nous captions plus de signaux Aliens. Il semble qu'ils ont appelé des renforts et certains d'entre eux sont GRANDS ! Nous demandons L'extraction immédiate, nous avons de la visite ici et ils ne sont pas amicaux !".

EFFETS :

- Placez le NEXUS VERT  sur le P.T. .
- Placez le NEXUS BLEU  sur le P.T. .
- Placez la carte RENCONTRE #9  sur le dessus du deck RENCONTRE.
- Enlevez le jeton  de l'arme de SALLY.



"Agent Alpha à QG. Les forces ennemies quittent le champ de bataille. Nous chevauchons l'autoroute de l'enfer !"

"Nous vous avons entendu, Agent Alpha. Dirigez-vous vers le Quartier Général !"

EFFETS :

- Tous les Agents sur le champ de bataille gagnent automatiquement un RANG GD-WING (sans lancer de dé), si possible.

DEBRIEFING

MISSION ACCOMPLIE

Hackbar prend un équipement sur le corps d'un commandant Alien mort. Après quelques commandes vocales, le dispositif commence à l'illuminer d'une lumière artificielle. Il parle aux Agents. "Je vous remercie de m'avoir sauvé ! Encore une fois nous avons espoir d'arrêter cette invasion. Je dois parler avec vos commandants."

"QG GD à Agent Alpha. Nous obtenons un signal d'énergie croissant dans votre position. Vérifiez et confirmez s'il vous plaît. je répète, vérifiez et confirmez."

Juste quelques secondes plus tard la lumière émise par le dispositif d'Hackbar devient plus forte et englobe tout autour d'elle. Dans un tourbillon de lumières bleues et blanches, l'équipe entière est transportée avec Hackbar devant l'entrée de Quartier Général GD.

MISSION PARTIELLEMENT ACCOMPLIE

Une image s'estompant de l'Alien, Hackbar, apparaît sur le champ de bataille et se dirige vers les Aliens dans un flash de lumière aveuglant. Puis ... le silence. Quelques secondes plus tard, une voix familière résonne dans l'esprit des Agents : "Désolé je ne peux pas vous aider, Humains ! Pourtant, j'ai au moins pu vous sauver, ainsi vous pouvez continuer à vous battre contre les envahisseurs. Adieu ! Au final je me reposerai en paix !"

ECHEC DE LA MISSION

"Agent Alpha à QG. Les forces ennemies nous sont supérieures. Nous avons subi de lourdes pertes, nous ne pouvons pas rester sur le champ de bataille. Retraite d'équipe, mission abandonnée !"



MISSION 11 - JUDGEMENT DAY

BRIEFING

GD-WINGS

POUR MISSION AUTONOME :
GOLD

EQUIPEMENTS

3 PAR AGENT

ARMES

4 ARMES AMÉLIORÉES
3 ARMES ALIEN



120-180 MN

En restant assis à la table de briefing, chaque Agent semble tendu et nerveux. Bien que la dernière mission fut difficile, l'atmosphère est pesante avec la certitude que la suivante sera plus dure. Mais, il n'y a pas de temps libre pour broyer du noir, d'un coup le Commandant en chef entre dans la pièce. Les lumières diminuent, d'énormes flashes sur l'écran prennent vie et le chef commence son discours.

"Défenseurs de la Galaxie. Oui, Le dispositif d'Hackbar est la plus grande découverte de cette guerre entière. Non seulement Le dispositif a suivi à la trace les coordonnées exactes du vaisseau mère Alien, mais il peut aussi tous nous téléporter sur le vaisseau Alien. Et, comme cerise sur le gâteau, si vous réussissez à surcharger le dispositif d'Hackbar avec l'énergie du noyau d'un vaisseau Alien, vous obtenez une méga-bombe ! Heureux, tout le monde ? Oui, je peux le voir dans vos yeux, soldats. Nous sommes sur le point de livrer un coup mortel à ces maraudeurs gris qui sont venus pour tous nous asservir."

"AGENTS, votre mission est d'aller à l'intérieur du vaisseau, surcharger et placer la bombe dans la salle des commandes et faire de votre mieux pour revenir vivant ! Détruisez le vaisseau mère Alien et renvoyez ces mangeurs de vide galactiques sur n'importe laquelle des planètes gelées dont ils sont venus. L'heure de la vengeance a sonné et c'est MAINTENANT!"

PRÉPARATION



ZONE
D'ARRIVÉE
DES AGENTS

RESERVE DES SIGNAUX



X6



X1

Mélangez tous les SIGNAUX.

Prenez aléatoirement deux SIGNAUX et placez-les comme indiqué.

JETONS EN JEU



X2



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1

ZONE DE RECOUVREMENT



X3



X2



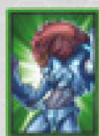
CARTES ET FIGURINES ALIEN EN JEU



X1



X1



X1



X1



X1



X2

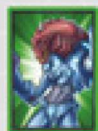
CARTES ET FIGURINES ALIEN



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X2



X1

DECK DE RENCONTRE



X1



X1



X1



X1



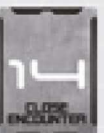
X1



X1



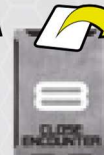
X1



X1



X1



X1

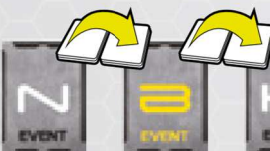


X2

DECK EVENEMENT



MELANGER



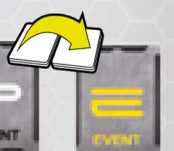
MELANGER



MELANGER



MELANGER



(UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "B" VA APPARAÎTRE AU 3ÈME ÉVÈNEMENT). (UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "C" VA APPARAÎTRE AU 6ÈME ÉVÈNEMENT). (UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "D" VA APPARAÎTRE AU 9ÈME ÉVÈNEMENT). (UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "A" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 10ÈME ET LE 12ÈME ÉVÈNEMENT). (UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "E" VA APPARAÎTRE AU 13ÈME ÉVÈNEMENT).

REGLES SPECIALES DE MISSION

RENFORTS (PHASE STRATEGIE) :

Pendant l'étape RENFORTS de la première phase STRATÉGIE de la mission, l'AGENT ALPHA assigne l'EQUIPEMENT SPECIAL LA BOMBE DE HACKBAR à l'agent de son choix (s'incluant).

EQUIPEMENT SPECIAL LA BOMBE DE HACKBAR

Cet EQUIPEMENT SPECIAL BOMBE commence avec deux jetons (ENRAYER).

L'EQUIPEMENT SPECIAL est considéré comme **désarmé** s'il y a au moins un jeton .

Quand plus aucun jeton n'est présent sur l'EQUIPEMENT SPECIAL, il devient **armé**.

L'EQUIPEMENT SPECIAL peut être placé sur un HEX vide adjacent par n'importe quel Agent le portant, en dépensant son ACTION. N'importe quel Agent adjacent peut utiliser son ACTION pour prendre la bombe. Si un Agent meurt tandis qu'il porte l'EQUIPEMENT SPECIAL, placez-le sur un HEX vide adjacent.

OBJECTIFS

La Mission prend fin à la phase STRATEGIE après que la dernière carte EVENEMENT (EVENT) a été tirée.

STATUT DE LA MISSION	RAPPORT DE MISSION	MISSION SUIVANTE
L'EQUIPEMENT SPECIAL BOMBE est armé, elle est placée sur le POINT DE PASSAGE 4 ET tout Les Agents sont à l'extérieur des cartes S1 / S2 .	Réussite	12
L'EQUIPEMENT SPECIAL BOMBE est armé, elle est placée sur le POINT DE PASSAGE 4 ET moins d'un Agent est toujours à l'intérieur des cartes S1 / S2 à fin de la mission.	Réussite Partielle	FIN
Tous les Agents sont morts.	Echec	11

EFFETS DES CARTES D'EVENEMENT SPECIAL




LISEZ CE CHAPITRE SEULEMENT QUAND LA CARTE D'ÉVÉNEMENT SPÉCIAL LIÉE EST TIRÉE.



"QG à Agents. Nous avons parcouru la surface du vaisseau Alien et avons identifié la salle des réacteurs, elle est située dans le secteur S1. L'énergie du réacteur brille d'une puissante lumière bleue. Il apparaît comme Point de passage 3 sur votre PDA. De toute façon, vous devriez pouvoir le reconnaître facilement. Une fois à l'intérieur du vaisseau, allez tout droit vers la salle des réacteurs et surchargez le dispositif. Vous recevrez de nouvelles infos dès que possible."

EFFETS :



QUAND au moins un Agent atteint le POINT DE PASSAGE 1 ou le POINT DE PASSAGE 2, exécutez les étapes suivantes :

- Placez le XENO-GREY BLEU  sur le POINT DE PASSAGE 4.
- Mettez les deux cartes RENCONTRE #10   au-dessus du deck RENCONTRE.
- SI LE POINT DE PASSAGE 3 est atteint par un Agent avant que l'EVENEMENT C ne soit résolu, au début de la prochaine phase EVENEMENT, tirez et défaussez les cartes du deck EVENEMENTS jusqu'à ce que la carte de l'EVENEMENT C soit tirée. Appliquez tous ses effets. Ignorez les effets des Cartes d'EVENEMENT défaussées.



"QG à Agents, bon travail. Maintenant, vous devez brancher le dispositif dans la cellule de charge. Ici vos scientifiques pensent qu'il prendra quelques minutes pour surcharger le dispositif, donc vous devez tenir vos positions ! Aussitôt que la surcharge est complète, foncez tout droit vers la salle des commandes et placez la bombe au Point de passage 4 marqué sur votre PDA. "

EFFETS :



- Pendant l'étape RENFORTS de chaque phase STRATÉGIE, enlevez un jeton  de l'EQUIPEMENT SPECIAL BOMBE, si l'Agent qui le porte est sur le POINT DE PASSAGE 3. Une fois que l'EQUIPEMENT SPECIAL BOMBE n'a plus de jetons , il devient armé.
- Sauter la phase EVENEMENT jusqu'à ce que l'EQUIPEMENT SPECIAL BOMBE soit armé et placé sur le POINT DE PASSAGE 4.




"QG à Agent Alpha, La bombe est armée, mais il y a quelque chose d'étrange ! Un nouveau système de téléportation est actif ! IL ressemble à un rayon téléporteur venant du côté sombre de La Lune !!! Ils téléportent plus de troupes directement à l'intérieur du vaisseau mère ! Dépêchez-vous ! Planquez vous à l'extérieur des secteurs S1 et S2 dès que vous le pouvez. La gloire et la planète entière attendent votre retour !".

Lisez ceci si la mission précédente a été PARTIELLEMENT ACCOMPLIE.



EFFETS :


Remplacez tous les XENO-BETA **VERT** par des XENO-ALPHA **BLEU**   en respectant ces étapes :

- Remplacez n'importe quel XENO-BETA **VERT** en jeu (s'il y en a) avec les XENO-ALPHA **BLEU**. Assignez les cartes ALIENS XENO-ALPHA **BLEU** comme d'habitude.
- Remplacez n'importe quelle carte ALIEN XENO-BETA **VERT** dans le deck ALIEN ou dans la pile de défausse avec les cartes ALIENS XENO-ALPHA **BLEU**, s'il y en a.
- Enlevez toutes les cartes et figurines des ALIENS XENO-BETA **VERT** remplacées en jeu (mais rendez-les à l'ENTREPÔT, pas à la PILE DE DÉFAUSSE).
- Recréez le deck ALIEN en mélangeant la pile de défausse dans le deck.
- Mettez la carte RENCONTRE #8  sur le sommet du deck RENCONTRE.
- Téléportez trois SIGNAUX.

Lisez ceci si la mission précédente a été ACCOMPLIE avec SUCCES.

EFFETS :






Remplacez tous les XENO-BETA **BLEU** par des XENO-ALPHA **BLEU**   en respectant ces étapes :

- Remplacez n'importe quel XENO-BETA **BLEU** en jeu (s'il y en a) avec les XENO-ALPHA **BLEU**. Assignez les cartes ALIENS XENO-ALPHA **BLEU** comme d'habitude.
- Remplacez n'importe quelle carte ALIEN XENO-BETA **BLEU** dans le deck ALIEN ou dans la pile de défausse avec les cartes ALIENS XENO-ALPHA **BLEU**, s'il y en a.
- Enlevez toutes les cartes et figurines des ALIENS XENO-BETA **BLEU** remplacées en jeu (mais rendez-les à l'ENTREPÔT, pas à la PILE DE DÉFAUSSE).
- Recréez le deck ALIEN en mélangeant la pile de défausse dans le deck.
- Mettez la carte RENCONTRE #8  sur le sommet du deck RENCONTRE.
- Téléportez trois SIGNAUX.



"Agents, ici le QG. La surcharge du dispositif cause des problèmes au système énergétique du vaisseau. Saisissez le moment, Agents et achevez votre mission !"

EFFETS :

- Tous les Agents peuvent immédiatement avancer de 2 HEX (Peut être utilisé pour l'ÉVASION).
- Placez l'ARACNOS **VERT**  sur le P.T. .
- Placez l'ARACNOS **BLEU**  sur le P.T. .
- Mettez la carte RENCONTRE #7  sur le sommet du deck RENCONTRE.



"Agents, ici le QG. Le temps est compté !!! Volez comme un aigle !"

EFFETS :

- Tous les Agents peuvent immédiatement avancer de 2 HEX (Peut être utilisé pour l'ÉVASION).

DEBRIEFING

MISSION ACCOMPLIE

Les Agents profitent du chaos que la bombe a créée pour s'échapper du vaisseau mère. Encore une fois, la formation exceptionnelle est non seulement sortie indemne, mais a aussi obtenu la victoire pour le genre Humain. Alors qu'ils s'éloignent du vaisseau Alien, l'énorme explosion silencieuse, semble être sinistre et déplacée.

La bataille contre la menace Alien est finie et l'humanité a gagné, merci au courage et aux capacités de l'équipe GD, au sacrifice de certain d'entre eux qui ont donné leurs vies pour sauver l'humanité.

Les Aliens sont venus ici croyant que la Terre était une proie facile, mais les Humains leur ont montré comment les choses sont faites sur cette planète bleue.

Pendant que l'anneau de débris s'élargit autour de la carcasse du massif vaisseau amiral Alien, le commlink annonce que chaque Terrien attend que l'équipe GD atterrisse. Ils sont des héros. Ils ont sauvé la situation et sont l'incarnation vivante que pour un coeur humain il n'y a pas de fatalité.

Mais la guerre n'est pas finie. Les informations récoltées semblent indiquer que jusqu'ici ceci était juste une unité d'invasion. Une base entière est localisée sur le côté sombre de la lune et maintenant il est temps pour le genre humain d'amener la guerre aux Aliens.

Mais ceci, comme ils disent, est une autre histoire...

De retour à la base, après une énorme fête... peut-être TROP ÉNORME... et après beaucoup de jours de repos mérités et de relaxation, les agents sont de nouveau unis. Cette fois ils cherchent les fichiers qui racontent la première rencontre, cette nuit fatidique, quand un Alien généreux est venu sur Terre et nous a mis en garde contre cette menace. Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine... VOUS POUVEZ JOUER LA MISSION 12 COMME UNE MISSION BONUS.

MISSION PARTIELLEMENT ACCOMPLIE

Les Agents profitent du chaos que la bombe a créée pour s'échapper du vaisseau mère. Encore une fois, la formation exceptionnelle est non seulement sortie indemne, mais a aussi obtenu la victoire pour le genre Humain. Alors qu'ils s'éloignent du vaisseau Alien, l'énorme explosion silencieuse, semble être sinistre et déplacée. Chaque agent sent son coeur lourd pour ses amis tombés sur le vaisseau en feu derrière eux. Les héros tombés ont maintenant les étoiles comme seule pierre tombale. La bataille contre la menace Alien est finie et l'humanité a gagné, merci au courage et aux capacités de l'équipe GD, au sacrifice de certains d'entre eux qui ont donné leur vie pour sauver l'humanité.

Les Aliens sont venus ici croyant que la Terre était une proie facile, mais les Humains leur ont montré comment les choses sont faites sur cette planète bleue.

Pendant que l'anneau de débris s'élargit autour de la carcasse du massif vaisseau amiral Alien, le commlink annonce que chaque Terrien attend que l'équipe GD atterrisse. Ils sont des héros. Ils ont sauvé la situation et sont l'incarnation vivante que pour un coeur humain il n'y a pas de fatalité.

Mais la guerre n'est pas finie. Les informations récoltées semblent indiquer que jusqu'ici ceci était juste une unité d'invasion. Une base entière est localisée sur le côté sombre de la lune et maintenant il est temps pour le genre humain d'amener la guerre aux Aliens.

Mais ceci, comme ils disent, est une autre histoire...

ECHEC DE LA MISSION

Lorsque le dernier Agent tombe dans la bataille, le chef suprême Alien observe en vainqueur la planète bleue.

La haine et le règne de destruction de l'humanité et les efforts héroïques du peuple n'ont pas suffi pour éviter l'invasion.

Cependant, ceci n'est pas la fin. Déjà l'Agence réorganise ses forces et des centaines de combattants de la liberté de tous les pays à travers le monde sont volontaire pour faire de leur mieux contre les envahisseurs Alien.

Peut-être un jour la bataille sera-t-elle gagnée.



MISSION 12 - BACK IN TIME

BRIEFING

GD-WINGS

POUR MISSION AUTONOME :
GOLD

EQUIPEMENTS

0 PAR AGENT

ARMES

5 ARMES AMÉLIORÉES
0 ARMES ALIEN



60-75 MN

Il est temps de se réjouir et d'honorer les tombés, Agents ! Il est temps de se rappeler ceux qui ont donné leur vie pour la liberté de notre planète !". L'Agence a décidé de créer une simulation spéciale de la première rencontre Alien, quand, il y a des décennies, les deux premiers Agents, N et S, ont rencontré le bon Alien qui a révélé le mauvais plan de conquête si bravement contrecarré par les Défenseurs de la Galaxie.

Le passé se rejoue dans la salle des G-dangers pour montrer réellement ce qui est arrivé à cette époque !

"Lors d'une chaude soirée d'une chaude journée, une étrange balise radar guide Les Agents au milieu de nulle part, parmi le sable et les roches d'un désert inhabité. Un événement qui changera pour toujours leurs vies et le destin du genre humain entier. Vous êtes sur le point de découvrir comment cette rencontre s'est VRAIMENT passée, maintenant que le voile des fichiers ultrasecrets a été levé."

"AGENTS, votre mission est... de ressentir et vivre la naissance de l'agence GD ! On vous fournira des informations supplémentaires pendant la simulation."

PRÉPARATION



ZONE
D'ARRIVÉE
DES AGENTS

RESERVE DES SIGNAUX



X2



X3

Enlevez un SIGNAL HUMAIN pour chaque Agent après le second (jusqu'à trois SIGNAUX peuvent être enlevés).
Mélangez tous les SIGNAUX restants.

JETONS EN JEU



X1



X1



X1



X1



X1



X1



X1

JETONS SPÉCIAUX



X1

ZONE DE RECOUVREMENT



X1



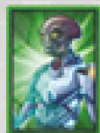
X1



X1



CARTES ET FIGURINES ALIEN EN JEU



X1

CARTES ET FIGURINES ALIEN



X2



X1



X1

DECK DE RENCONTRE



X2



X1



X1

DECK EVENEMENT



(UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "A" VA APPARAÎTRE AU 1ER ÉVÈNEMENT). (UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "B" VA APPARAÎTRE AU 2EME ÉVÈNEMENT). (UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "C" VA APPARAÎTRE AU 3EME ÉVÈNEMENT). (UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL "D" VA APPARAÎTRE ENTRE LE 4ÈME ET LE 5ÈME ÉVÈNEMENT).

REGLES SPECIALES DE MISSION

PHASE REACTIVATION :

Pendant la première phase REACTIVATION de la mission, tirez la carte supérieure (EVENEMENT A) du deck EVENEMENTS et appliquez immédiatement ses effets.


RENFORTS (PHASE STRATEGIE) :

Sautez l'étape RENFORTS de chaque phase STRATÉGIE pour la mission entière.

OBTENIR DES GD-WINGS :

Sautez l'étape OBTENIR DES GD-WINGS de chaque phase STRATÉGIE pour la mission entière.

SUNNY :

Mettez cinq jetons MUNITIONS  sur l'arme stationnaire SUNNY au début de la mission.

XENO-GREY VERT :

LE XENO-GREY VERT recouvre toute sa SANTÉ (en défaussant toutes les blessures subies) et recharge son bouclier d'Énergie (en regagnant le jeton bouclier) au début de chaque tour d'Agent.




LE XENO-GREY VERT reste en jeu même quand une attaque descend ses HP total à 0 ou en-dessous.

DECK RENCONTRE :

S'il n'y a aucune carte dans le deck RENCONTRE et que la pile de défausse est vide, sauter le tour Alien.

ACTIONS SPÉCIALES DE MISSION

AMORCER :

Un Agent, adjacent au POINT DE PASSAGE 1, peut dépenser son ACTION pour exécuter l'ordre AMORCER de la simulation de G-danger. Pour représenter ceci, lancez 1 . Si le résultat obtenu est , enlevez un jeton  du POINT DE PASSAGE 1. Ignorez les autres résultats.

OBJECTIFS

La Mission prend fin à la phase STRATEGIE après que la dernière carte EVENEMENT (EVENT) a été tirée.

STATUT DE LA MISSION	RAPPORT DE MISSION	MISSION SUIVANTE
HACKBAR est sur le POINT DE PASSAGE 4 ET les deux Agents : N et S sont vivants.	Réussite	FIN
La mission échoue avec n'importe laquelle des conditions suivantes : <ul style="list-style-type: none"> ● HACKBAR est mort ● L'Agent N est mort ● L'Agent S est mort ● La dernière carte EVENEMENT a été tirée 	Echec	FIN



EFFETS DES CARTES D'EVENEMENT SPECIAL

LISEZ CE CHAPITRE SEULEMENT QUAND LA CARTE D'ÉVÈNEMENT SPÉCIAL LIÉE EST TIRÉE.



"Agent Alpha, ici Le Centre de contrôle. Nous avons une situation ici avec la séquence de démarrage de la simulation. La télécommande est mise hors service. Vous devez réamorcer la simulation manuellement du serveur principal, en exécutant les 3 commandes d'armorage. Ah ... et vous avez l'agréable visite d'un hologramme Alien. Voyons voir qui peut infliger le plus de dégât en une seule attaque. Nos passionnés font des paris et vous ne voulez pas les décevoir, n'est-ce pas ? "




EFFETS :

- Placez trois jetons  (ENRAYER) sur le POINT DE PASSAGE 1.
- Sauter les phases EVENEMENT jusqu'à ce que les Agents exécutent avec succès trois actions d'AMORCAGE (c'est-à-dire que le POINT DE PASSAGE 1 n'a plus de jeton ) , une fois fait, exécutez les phases EVENEMENT normalement.



"Ici Le Centre de contrôle. Programme chargé. Vous êtes sur le point de vous trouver dans Le désert où L'Histoire s'est produite ! Chacun d'entre vous peut vouloir interpréter Le rôle d'Agent N ou d'Agent S; ils ont été envoyés en patrouille dans la zone pour suivre une source de chaleur inconnue. AGENTS, votre mission est d'atteindre la source de chaleur au POINT DE PASSAGE, nommé 3".

EFFETS :

- Enlevez le XENO-GREY **VERT** du jeu (en défaussant sa figurine et sa carte ALIEN à L'ENTREPÔT au lieu de la pièce de défausse).
- Prenez les cartes de RENCONTRE #1  #1  #2  et mélangez-les dans le deck RENCONTRE.
- Déplacez tous les Agents (en défaussant n'importe quel drone du Biotech) aux HEX adjacent au POINT DE PASSAGE 2 sur la carte D2. Les Agents ne peuvent pas quitter les cartes D1-D2 jusqu'à la fin de la mission.
- Deux joueurs doivent personifier un des deux Agents historiques (décidé par l'AGENT ALPHA) en échangeant leurs Feuilles de Profil d'Agent avec celles disponibles ci-dessous (voir la page 55).



- Tous les autres joueurs doivent personifier l'Agent X (il peut y avoir de multiples Agents X) en échangeant leurs Feuilles de Profil d'Agent avec celle ci-dessous (voir la page 55) :





- A ce moment-là et jusqu'à la fin de la mission, chaque Agent utilise la Feuille de Profil d'Agent choisi (ignorant n'importe quelle tactique, compétences et armes acquises avec l'agent réel).
- Sauter les phases EVENEMENT jusqu'à ce qu'au moins un agent atteigne le POINT DE PASSAGE 3. Une fois fait, exécutez les phases EVENEMENT normalement.

"Agent à QG ! Vous ne croirez pas ce qui se passe ici. Nous avons une ... bien, une forme de vie sévèrement blessée. Nous avons besoin de renforts et une ambulance et nous avons besoin d'eux maintenant !"



"QG aux Agents. Les renforts sont en chemin. Déplacez-vous vers Le point de rendez-vous, Le POINT DE PASSAGE 4 près de La Route 375".

EFFETS :

- Placez le jeton ALIEN NPC   (HACKBAR) adjacent au POINT DE PASSAGE 3.




REGLES pour HACKBAR

- HACKBAR a 3 POINTS DE SANTÉ et se déplace avec l'AGENT ALPHA en restant toujours dans un HEX adjacent. Si un nouvel AGENT ALPHA est élu, HACKBAR se déplace adjacent à cet Agent.
- Les ennemis Aliens considèrent HACKBAR comme l'agent le plus blessé. S'il est attaqué, il se défend normalement. HACKBAR ne peut pas être guéri et est tué s'il subit une blessure quand il est en Hémorragie.

- Téléportez un SIGNAL sur le P.T. .
- Téléportez un SIGNAL sur le P.T. .

"Agent à QG FBI ! Nous avons une situation critique ici. Veuillez confirmer Le point de rendez-vous !" "Ici Le QG. Le point de rendez-vous est confirmé, mais nous ne sommes plus en jeu. La C.I.A. a pris la relève. Une nouvelle équipe de secours vous attend au POINT DE PASSAGE #4."

EFFETS :

- Téléportez le XENO-ALPHA BLEU  sur le P.T. .
- Mettez la carte RENCONTRE #8  au-dessus du deck RENCONTRE.
- SI LE XENO-ALPHA BLEU meurt, enlevez-le du jeu (en défaussant sa figurine et sa carte ALIEN dans l'ENTREPÔT au lieu de la défausse).

DEBRIEFING

MISSION ACCOMPLIE

L'équipe spéciale du Gouvernement s'est trouvée être un projet secret qui, grâce à l'aide inestimable d'Hackbar, est devenue l'Agence des Défenseurs de la Galaxie. Bien que l'Alien est mourant, il a réussi à nous aider dans la création de notre dernier, meilleur espoir de défense. Vous, Agents, comme vos prédécesseurs N et S, serez pour toujours en mémoire ! Et le reste, comme on dit, c'est l'Histoire - avec vous qui en faites désormais partie !

ECHEC DE LA MISSION

Seul l'échec peut prouver les efforts titanesques de N et S. Aujourd'hui vous, Agents, êtes les forces d'élite du genre humain, mais dans leur temps, N et S pouvaient seulement compter sur leur formation de base et leur sang froid.

FULL SIZE AGENT PROFILE SHEETS

AGENT 5

TEST

2 4 3 100

DEF DICE

HEALTH

5 4

SHOOTER ABILITY

PASSIVE

ONCE PER ROUND:
REFILL ONE FAILED
HIT DICE

AGENT 2

TEST

2 4 3 100

DEF DICE

HEALTH

5 4

QUICKER ABILITY

PASSIVE

ONCE PER ROUND:
REFILL ONE FAILED
DEF DICE

AGENT X

REVOLVER

2 4 3 100

DEF DICE

HEALTH

5 4

ABILITY





HOME PAGE: WWW.GALAXY-DEFENDERS.COM

E-MAIL: INFO@GALAXY-DEFENDERS.COM

