

# THE AWFUL GREEN THINGS FROM OUTER SPACE

Vorbereitung und Start s. Regeln

## Green Things

1. Wachstum - ein GT-Level wächst nach Wahl:  
 Fragments  $\hat{=}$  Babies  
 Babies  $\hat{=}$  Adults  
 Adults legen je ein Ei (Egg unter Adult)  
 Eggs  $\hat{=}$  Babies
2. Bewegung - alle nicht paralysierten  
 Babies dürfen sich 1 Raum  
 Erwachsene " bis zu 2 Räume  
 weiter bewegen (durch Luken, Türen, Gänge)  
 Müssen stoppen wenn sie Raum *betreten* mit  
 - nicht paralysierter Besatzung  
 - aktivem Elektrozaun
3. Angriffe - ein oder mehrere/alle GT's  
 greifen Gegner nach Wahl des Spielers im  
 gleichen Raum an:  
 $\Sigma W \geq$  Konstituion  $V = V$  tot, aus Spiel  
 nehmen  
 Falls  $V$  tot, **wächst eins** der A-GT's nach Wahl des  
 Spielers wie unter 1.  
  
 Sonderfall *LEADFOOT* The Robot: alle GT's im  
 gleichen Raum mit R MÜSSEN diesen angreifen.  
 Bei Sieg versucht ein Monster, ihn zu essen:  
 Effekt-Chip ziehen, anwenden und zurücktun.
4. Paralysierte GT's kommen wieder zu Bewußtsein.  
 (Counter wieder aufdecken).

## Crew

1. Waffe nehmen - EINE Waffe im gleichen Raum  
 nehmen (Waffencounter drunterlegen).  
 Jeder darf nur eine Waffe tragen - Maskottchen  
 gar keine.
2. Bewegung - alle dürfen sich bis zu genannter  
 (s. Couter) Anzahl Räume bewegen (durch  
 Luken, Türen, Gänge)  
 Müssen stoppen wenn sie Raum *betreten* mit  
 - nicht paralysierten GT-Babies  
 - nicht paralysierten erwachsenen GT's  
 - aktivem Elektrozaun
3. Angriffe - im Prinzip s.o.  
 Entweder Nahkampf/Würfel oder mit Waffen  
 (s. Waffentabelle).  
 Waffen - Effekt-Chip ziehen für jede neu  
 angewandte Waffe! \*  
 Gilt für diese Waffe für ganzes Spiel.  
 Einige Waffen wirken auch auf Besatzung!  
  
 Geworfene oder verlorene Waffen, auch bei Tod  
 des Bes.mitglieds, bleiben an Ort u. Stelle, außer  
 einige nach Gebrauch zurück an Ursprungsort.  
 Besatzung, die Raum mit aktivem/n Monster/n betritt -  
 muß dort stoppen - darf nur diese/s angreifen und  
 nicht welche in anderem Raum!
4. In *voriger* Runde paralysierte Besatzungsmitglieder  
 kommen wieder zu Bewußtsein.  
 (Counter wieder aufdecken).

Dice To Kill: falls erfolgreich wird entsprechendes Monster ganz aus Spiel genommen!

Dice to Stun: paralysierte GT/Crew können selbst nichts tun, aber trotzdem angegriffen werden!

## Waffenübersicht

alle Waffen betreffen effektiv nur einen Raum bzw. eine Sektion außer #

Waffe	Einsatzort	Opfer GT	
Bottle of Acid (R)	XX	1	
Cannister of Zgwortz (R)	XX	1	
Comm Beamer	LOS	all	<b>Option: CB mit zwei Frequenzen: 2 Wirkungen!</b>
Electric Fence	X - Stop when entering, also crew	all	<b>EF aktivieren:</b> Bes.mitglied muß eine Runde im Raum
Fire Extinguisher	XX	all	mit EF verbringen ohne was anderes zu tun. Muß zu
Gas Grenade #	XX/ stopped by hatch	5 DTS crew except Robot	Rundenbeginn im Raum sein, um ihn wegzubringen.
Hypodermic	X	1	Kann in Phase 1 Besatzung per "Fernbedienung"
Monsterphase!			ausgeschaltet werden. <b>EF aktiv in</b>
Knife	LOS	1	<b>Effekt nach</b>
Bewegungsphase.			
Pool Stick	X	1	<b>Reihenfolge Anwendung mehrerer Waffen:</b>
Rocket Fuel (R) #	XX / stopped by hatch	all	<b>1. Grow 2. Shrink</b>
	5 DTK crew		<b>3. DTK 4. 1 Die Fragments</b>
Stun Pistol	LOS	1	<b>5. DTK</b> \ nicht kumulativ
Welding Torch	X	1	

(R) Return to starting position XX = auch im nächsten Raum

LOS = Line Of Sight X = nur im gleichen Raum

LOS erstreckt sich auch durch ein benachbartes Hatch

\* Bei mehreren neu angewandten  
 Waffen Wirkung nur für aktuelle  
 Runde, dann Effekt Chip zurück!

## ◆ Ausbau-Regeln / Kampf und Bewegung außerhalb von ZNUTAR

Direkter **Aus- oder Einstieg** dauert für ALLE

- eine komplette Runde, in welcher der Charakter nichts anders tun kann.
- ist in dieser Runde die einzige erlaubte Bewegung
- Crew legt dabei automatisch "Universal Sticky-Foot Suits" an.  
D. h. wer Rettingsboot betritt ohne vorher eine Runde zu warten, ist ohne USFS und stirbt, falls Boot im All geöffnet wird!

### - Schleusen -

- Main Cargo Hold
  - 3 Boatsdocks
  - 2 Sensoren
  - 2 Startrampen Probe Launch
  - 2 Antriebsdüsen Enigne Room
- Durch jede Schleuse können gleichzeitig beliebig viele.

**Schleusenkontrolle** nur durch **Crew**:

1. Bes.mitglied im Schleusenraum kann Schleuse manuell schließen, falls nicht in Kämpfe verwickelt. Ist damit für ALLE geschlossen! Wird er aber angegriffen, können GT's noch in gleicher Runde, nach Kampf, die Schleuse benutzen.
2. Captain oder Erster Offizier auf 1. oder 2. Brücke kann EINE beliebige Schleuse zu Beginn GT-Runde öffnen oder schließen. Geschlossene kann erst zu Beginn nächster GT-Runde wieder geöffnet werden!

**Bewegung außerhalb:**

1. Auf Hülle(n) laufen, dabei gelten Raum-/Sektorengrenzen entsprechend den innenliegenden!  
Achtung: Fuel Pods entsprechen zwei Sektoren!
2. Jet Suits, Cargo Movers und Rettungsboote (alle nur für Crew) schweben im All, können jeweils pro Runde in eine benachbarte der insgesamt vier Raumzonen.  
Können im All nicht angegriffen werden, aber GT's auf Hülle in gleicher Raumzone angreifen.

**Cargo Mover** - kann in Phase 1 von einer Person oder Robot bestiegen werden (nicht von Maskottchen).

- kann außer in Cargo Hold nur in Rettungsboot-Docks (von außen).
- kann nur Rocket Fuel als Waffe aufnehmen und benutzen, auch durch Schleuse hindurch
- kann GT ergreifen, auch durch Schleuse hindurch
- kann von GT's nur im Schiff (auch leer) angegriffen werden, Trefferpunkte über 40 wirken auf Piloten.

Falls GT ergriffen im Schiff oder durch Luke hindurch: 3 D - Nahkampf  
im All auf Hülle: GT wird ins All geschleudert und stirbt.

**Jet Suit** - an-/ausziehen in Phase 1. Eventuell gehaltenen Waffe muß abgelegt werden, kann dann in nächster Phase 1 wieder aufgenommen werden.

- falls ohne Waffe = 1 D - Nahkampf anstatt üblichem Nahkampf des Trägers.
- kann von GT's nur im Schiff (auch leer) angegriffen werden, Trefferpunkte über 20 wirken auf Träger.
- paßt nicht in Cargo Mover
- schützt im Schiff gegen Gasgranaten.

### **Ook Soot**

- Spezialanzug für Maskottchen, an-/ablegen Phase 1 vor Gasgranaten, verdoppelt Konstitution, verlangsamt Bewegung auf 3.

Leerer OS kann nicht angegriffen werden.

**Rettingsboote** - jedes Boot kann von jedem Bes.mitglied gesteuert/benutzt werden, außer von Robot und Maskottchen.

- Alle können nur in ihre jeweiligen Docks zurück.
- Sind nicht angreifbar.
- Jet Suits, Cargo Mover können nicht in Boote.
- Man kann außen auf Booten laufen.

GT's können auf Boote und herunter nur im Dock! GT's im Dock entscheiden über Mitflug, wenn Boot startet.

Auch Crew im Dock entscheiden über Mitflug außen bei Start des Bootes. Kann dann in Bew.phase ins Boot, falls dort noch Platz ist. Oder aussteigen auf Boot (nur mit USFS!)

Aus **Scout** und **Saucer** heraus (Bes. muß USFS tragen!) können GT's im gleichen Raumsektor durch geöffnete Luken mit Waffen angegriffen werden.

**Rocket Blast - Scout und Cockboat** können Antriebsdüsen als Waffe benutzen.

- Effekt = Rocket Fuel gegen ALLE im gleichen Raumsektor bzw. im Dock bzw. auf einem anderen Boot, wenn gegen dieses gerichtet. Cockboat Blast entspricht 2 x Rocket Fuel, d.h. 10 DTK Crew.
- Blast treibt Boot an: kommt erst in dritter Runde danach in Bew.phase zurück, in beliebigem Raumsektor.

**Springen** - Crew kann als einzige Bewegung von Schiffshülle auf Bootshülle oder umgekehrt oder von Bootshülle zu Bootshülle springen, egal von/zu welchem Raumsektor.

Abtrieb ins All erfolgt bei Fehlsprung auf Schiff bei W = 1  
auf Boot bei W = 1, 2, 3

Jeweils einer kann von Boot gerettet werden, wenn dieses Spielfeld verläßt und eine Runde aussetzt. Kehrt dann in nächster Runde zurück, Geretteter außen drauf.

**Regeländerungen:** GT's können auch außerhalb beginnen, entsprechend den sonstigen Aufbauregeln.

GT's außerhalb müssen nicht wachsen.

Feuerlöscher und Gasgranaten sind nutzlos im All.

LOS - gilt im Raumsektor für gesamten Raumsektor, einschl. Hülle(n), und benachbarte Raumsektoren.

gilt von Hülle(n) aus für alle anderen Hüllen im Raumsektor und auf benachbarte Hülle(n).

LOS geht nie durch Außenschleusen!