

EDEN

DAS POSTAPOKALYPTISCHE SKIRMISH-TABLETOP FÜR 30MM-MINIATUREN

DIE REGELN



EDEN

DAS ÜBERLEBEN NACH DER APOKALYPSE

Ein Spiel von Pierre 'Jugger' Joanne
Unter Mithilfe von Mohamed Ait Mehdi 'Mohand',
Emmanuel 'Sered' Krebs und Frédéric Maendly

Figuren, Ideen und Illustrationen:

Loïc 'Greenecat' Muzy und Mohand

Figurenmodelleure: Mohand,
Alan Carasco, Nicolas Nguyen und
Benoit 'Taban' Lopez

Figurenbemalung: Sébastien
'Jakovazor' Picque und Mohand

Grafikdesign:

Regelbuchlayout und Eden-Logodesign: El Theo

Spielkarten und Fraktionssymbole: Taban und El Theo

Starterboxdesign: Taban

Webseitendesign: Morgan Cousin, Mugen und
El Theo

Stigma-Symboldesign: Mugen

Texte und Hintergrund: Durou Jérôme, Jean-
Christophe Guillou und Jugger

Übersetzung ins Deutsche:

Michael Gschwind

Spielertester: Emmanuel

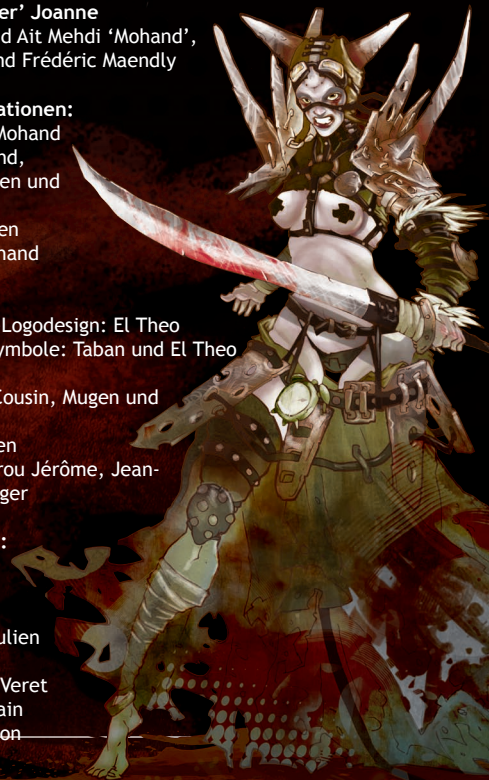
Krebs, Frédéric Maendly, Julien

Jaspard, Romain Mathieu,

Jérôme Pinsard und Julien Veret

Weitere Danksagung: Sylvain

...Brideron und Mathieu Freslon



Willkommen auf einem öden Planeten, über den die eisigen Winde eines nie endenwollenden Winters fegen, und auf dem die Asche und das Blut vieler Menschen verstreut ist.

Willkommen unter seinen Kindern, die den barbarischen Horden der Überlebenden entkommen wollen.

Willkommen in deinem neuen Paradies, das neue... Eden!

Nach der Apokalypse bekämpfen sich viele Gruppierungen, und wenn's nur darum geht, die faulige Luft dieser Welt noch einige Stunden länger atmen zu können.

Eden ermöglicht es zwei Spielern, die Kontrolle über eine dieser Banden, die ums Überleben kämpfen und sich gegenseitig bekriegen, in einem Skirmish-Tabletop zu übernehmen,

Die Regeln dieses Spiels bestehen aus zwei Teilen, den Basisregeln und den optionalen Regeln. Um das Spiel besser kennenlernen zu können, ist es am Anfang empfehlenswert, erstmal einige Spiele mit den Basisregeln zu spielen. Wenn diese dann von den Spielern beherrscht werden, kann man im Laufe der Zeit eine oder mehrere optionale Regeln mit übernehmen, um die Spielerfahrung zu vertiefen und den Spielspass zu vergrößern.

DIE BASISREGELN

1. Beschreibung des Spielmaterials

Ein paar Dinge benötigt man zum Spielen. Zusätzlich zu dem was in den Starterboxen drin ist (Miniaturen, Karten und Spielmarken), braucht man noch einige 6-seitige Würfel (W6), Klarsichtshüllen für die Karten, einen Stift mit abwischbarer Tinte, ein Maßband (mit cm-Einteilung) und verschiedene Marker (Halmakegel, Münzen usw.).

A - DIE MINIATUREN

Zum Spielen brauchst du Miniaturen aus der Eden-Reihe, die deine Krieger auf dem Spielfeld darstellen. Diese müssen zuerst zusammengebaut werden und sollten auch bemalt sein, um einen größeren Spielspass und optischen Reiz ins Spiel zu bringen.

Schau einfach auf der Eden-Webseite www.eden-the-game.com vorbei und hol dir dort Tipps zum Figurenbemalen und schau dir die Beispiele dort an.

B - DAS SPIELFELD

Das Spielfeld ist der Ort, an dem sich die Krieger treffen, und sich das Aufeinandertreffen zu Scharmützeln und richtigen Schlachten entwickelt. Das Spielfeld kann eine Tischplatte sein, eine Geländematte oder eine Landschaft, die du speziell für Eden entworfen und gebaut hast. Das Standardspielfeld hat die Größe 60cm x 60cm.

C - DIE LANDSCHAFT

Es ist empfehlenswert, Geländestücke auf dem Spielfeld zu platzieren, z.B. Mauern, Hügel, Ruinen, Autowracks, sumpfige Bereiche usw. Sie vergrößern nicht nur den visuellen Effekt des Spielfelds, sondern auch die taktische Tiefe des Spiels. Die optionalen erweiterten Geländeregeln erklären den Einfluß von Geländestücken auf dem Spielfeld.

D - SPIELKARTEN

Es gibt 3 Arten von Spielkarten in Eden: Profil-, Missions- und Taktische Karten. Auf den Profilkarten stehen die verschiedenen Attribute und Werte der Krieger. Missionskarten beschreiben das Ziel, das deine Einheiten erreichen müssen, um das Spiel zu gewinnen. Taktische Karten schließlich erlauben es deinen Einheiten, sich gewisse Vorteile im Spiel zu verschaffen. Im Gegensatz zu den 2 anderen Kartentypen, enthalten Profilkarten auch Informationen auf der Rückseite. Die Unterschiede der 3 verschiedenen Kartentypen werden im Folgenden beschrieben:

Profilkarten

1. **Name:** Jeder Krieger ist einzigartig und hat seinen eigenen Namen

Beispiel: Der Name des Kriegers auf dem Bild hier ist "Yuri".

2. **Fraktionssymbol:** Dieses Symbol zeigt an, zu welcher Fraktion der Krieger gehört.

Beispiel: Yuris Fraktionssymbol ist das der Jokergang.



Bei den Starterboxen kannst du zwischen vier verschiedenen Fraktionen wählen: die Jokergang, den Clan Bamaka, die I.S.C. und das Matriarchat.

Weitere Fraktionen werden bald erscheinen...

3. Typus: Jeder Krieger kann einem bestimmten Typus zugeordnet werden (manche auch mehreren), der ein oder mehrere Spieleffekte als Eigenschaft mit sich bringen kann.

Beispiel: Yuri ist ein Mensch.

4. Körperzonen: Jeder Krieger hat 4 Körperzonen, den Kopf, die Arme, den Rumpf und die Beine.



Alle diese Körperregionen werden Körperzonen genannt. Jede Körperzone hat ihre eigenen Konstitutionspunkte (Punkt 5), ein besonderes Attribut, das ihm zugeordnet ist (Punkt 6), und jede Körperzone ist mit einem Trefferindex verbunden (Punkt 7).

5. Konstitutionspunkte: Die Konstitutionspunkte einer Körperzone (genannt KP) geben die Anzahl der Wunden an, die der Krieger einstecken kann, bevor er außer Gefecht gesetzt ist. Sie werden durch eine bestimmte Anzahl an weißen und/oder roten Punkten dargestellt.

Beispiel: Yuris Kopf hat 2 weiße KP und 2 rote KP.

Bekommt die Körperzone eines Kriegers eine oder mehrere Wunden ab, dann wird die gleiche Anzahl an Punkten auf seiner Profilkarte bei der betreffenden Körperzone markiert, und zwar ausgehend von dem Punkt, der mit Grün umrandet ist. Hat eine Körperzone noch einen weißen Punkt, der nicht markiert wurde, so ist ihr Status "Normal". Sind alle weißen Punkte einer Körperzone markiert, dann zählt der Krieger als "Verwundet".

Beispiel: Yuri verliert 1 KP am Kopf.

Der erste weiße Punkt (mit Grün umrandet) wird markiert. Da noch ein anderer weißer Punkt nicht markiert ist, bleibt der Status auf "Normal". Muss er den letzten weißen Punkt während des Kampfes markieren, dann ist sein Kopf verwundet.

Manchmal hat eine Körperzone keinen roten Punkt für KP, in diesem Fall kann sie nicht wirklich verwundet werden.

Verliert ein Krieger den letzten KP irgendeiner Körperzone, dann ist er außer Gefecht gesetzt, und wird vom Spielfeld entfernt.

6. Attribute: Jeder Krieger hat vier Attribute, die jeweils einer Körperzone zugeordnet sind: PSI (PSI) Kopf, Kampftalent (KAT) Arme, Widerstandskraft (WID) Rumpf und Geschwindigkeit (GES) Beine. Je höher der Wert, umso besser ist der Krieger in diesem Attribut.

Beispiel: Yuri hat die folgenden Attributswerte: 4 in PSI, 4 in KAT, 4 in WID und 5 in GES.

Jedes Attribut hat zwei Werte, die je nach Verletzungsgrad der betreffenden Körperzone verwendet werden. Hat eine Körperzone den Status "Normal", dann wird der Attributswert mit weißen Ziffern verwendet. Ist der Status der Körperzone "Verwundet", dann wird der Attributswert mit den roten Ziffern verwendet.

Beispiel: Falls Yuri am Kopf verwundet ist (d.h. sind dort alle weißen

Punkte markiert), fällt seine PSI auf den Wert 3.

Wurde eine Körperzone verwundet (sind also alle weißen Punkte markiert), sinkt meistens der Wert des damit verbundenen Attributs. Die dazugehörigen Werte mit weißen Ziffern sind normalerweise höher als die mit roten Ziffern. Je mehr Wunden ein Krieger einstecken kann, desto länger und effektiver wird er kämpfen können.

7. Trefferindex: Während eines Kampfes, einer Schießerei oder einer anderen Aktion, bei der man sich eine Wunde zuziehen kann, wird die Körperzone, die getroffen wird, durch den Trefferindex bestimmt. Der Trefferindex wird durch die jeweils verschiedenen Seiten eines Würfels bei den betreffenden Körperzonen dargestellt.

Beispiel: Für Yuri ist die Eins auf dem Trefferindex der Kopf.

Der Spieler würfelt auf den Trefferindex mit einem W6. Das Ergebnis des Wurfs ermittelt die Körperzone, angezeigt durch den Trefferindex, die betroffen ist.

8. Ausrüstungsgegenstände: Einige Krieger haben besondere Ausrüstungsgegenstände, die wiederum speziellen Regeln unterliegen (Rüstschutz, Anzahl der Schüsse pro Runde usw.). Die Regeln zu den verschiedenen Ausrüstungsgegenständen werden in diesem Regelheft weiter hinten erklärt.

Beispiel: Yuri hat die folgenden Ausrüstungsgegenstände: Wurfmesser und einen Molotowcocktail.

9. Punktwert: Der Punktwert eines Kriegers spiegelt seine Effizienz und Kampfkraft im Spiel wieder. Durch den Punktwert wird ein faires Spiel garantiert, da beide Gegner gleichstarke Einheiten aufstellen können.

Beispiel: Yuri hat einen Punktwert von 20.

10. Leitmotiv/Stigmasymbol: Zusätzlich zu seiner Fraktion, der ein Krieger angehört, hat jeder Krieger ein Leitmotiv, das symbolisiert, wie er die Welt nach der Apokalypse wahrnimmt und welche Rolle er in ihr einnehmen möchte. Es gibt fünf Leitmotive, die jeweils durch ein anderes sogenanntes "Stigmasymbol" dargestellt werden:

Zerstörung  , Ordnung  , Beschützen  ,
Veränderung  und Chaos .

Beispiel: Yuris Leitmotiv ist Chaos.

11. Besondere Fähigkeiten (auf der Rückseite der Karte): Es gibt zwei Arten von besonderen Fähigkeiten: Permanente Fähigkeiten und Aktionsfähigkeiten. Beide werden im Regelheft später beschrieben.

Missionskarten

1. Missionssymbol: Dieses Symbol kennzeichnet die Karte als

Missionskarte.

2. Name: Jede Mission hat einen einzigartigen Namen.

Beispiel: Die Karte in unserem Beispiel nennt sich "Rückzug in den kontaminierten Bereich".

3. Art der Mission: Es gibt zwei Missionsarten: geheime und offene Mission. Spielt ein Spieler eine "geheime Mission" als Karte aus, dann informiert er seinen Gegner nicht über den Namen oder den Inhalt der Mission und lässt die Karte mit der Vorderseite nach unten auf dem Tisch liegen. Spielt ein Spieler hingegen eine "offene Mission" aus, kann sein Gegner jederzeit die Karte und die Informationen auf ihr anschauen.

Beispiel: Rückzug in den kontaminierten Bereich ist eine offene Mission.

4. Aufstellung: Es gibt zwei Möglichkeiten bei der Aufstellung: Offener Kampf oder Überfall. Dies wirkt sich darauf aus, wie die Krieger während der Vorbereitungsphase auf dem Spielfeld aufgestellt werden. Die beiden Aufstellungsmöglichkeiten werden im Kapitel Vorbereitungsphase erläutert.

Beispiel: Rückzug in den kontaminierten Bereich ist eine Mission mit der Aufstellungsvariante Offener Kampf.

5. Missionsziele: Erklärt die Missionsziele, die erfüllt werden können und die Zahl der Siegpunkte (abgekürzt SIG), wenn man eines der Missionsziele erreicht.

6. Fraktionssymbol oder Stigmasymbol: Karten können nur dann von einem Spieler ins Spiel gebracht werden, wenn das dort abgebildete Symbol mit dem Symbol aller Krieger seiner Kampftruppe übereinstimmt. Karten können nicht ausgespielt werden, wenn sich ein Fraktions- oder Stigmasymbol auf der Karte von dem unterscheidet, das man für die Zusammenstellung seiner Einheiten ausgewählt hat.

Beispiel: Rückzug in den kontaminierten Bereich ist eine Mission, die nur für Einheiten reserviert ist, die alle aus Kriegerern des Clans Bamaka bestehen.



Taktische Karten

1. **Taktisches Symbol:** Zeigt an, dass die Karte eine Taktische Karte ist.

2. **Name der Taktischen Karte:** Jede Taktische Karte hat einen einzigartigen Namen. Während des Spiels ist es nicht erlaubt, zwei Taktische Karten mit dem gleichen Namen zu spielen.

Beispiel: Die Karte in unserem Beispiel hat den Namen "Kontaminierter Bereich".

3. **Bestimmte Spezialregeln und Einschränkungen können für den Einsatz von Taktischen Karten gelten und zwar:**

- **Taktische Phase:** Diese Karte darf nur während der Taktischen Phase gespielt werden.

- **Erste Runde:** Diese Karte darf nur während der ersten Runde des Spiels eingesetzt werden.

- **Widerruf (X):** Der Gegner des Spielers, der die Taktische Karte einsetzt, kann die angegebene Anzahl von X Strategiepunkten (SP) ausgeben, um den Einsatz der Karte zu widerrufen (Strategiepunkte werden im Regelheft später erklärt).

Beispiel: Kontaminierter Bereich hat als Taktische Karte die Einschränkungen Taktische Phase und Erste Runde.

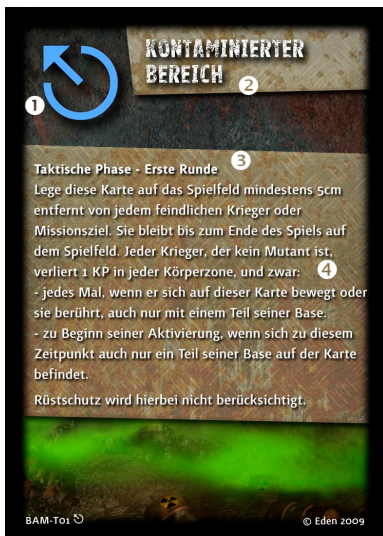
4. **Taktischer Effekt:** Beschreibt den Effekt, der durch die Taktische Karte ausgelöst wird. Falls nichts anderes angegeben ist, hält der Effekt solange an, bis die Runde vorbei ist, in der die Karte ausgespielt wurde.

2. Grundbegriffe

Vor dem Beginn des ersten Spiels sollte man die Basisregeln kennen, die in den folgenden Abschnitten vorgestellt werden.

A - WÜRFE

Es gibt 3 Arten von Würfelwürfen im Spiel: den Attributswurf, den Vergleichswurf und den Trefferwurf



Attributswurf

Für einen Attributswurf rollt der Spieler die gleiche Anzahl W6, wie der Wert des betreffenden Attributs beträgt, das herangezogen wird. Dazu kommt ein Schwierigkeitsgrad, der in der Beschreibung des Wurfes genannt wird, der nun berücksichtigt werden muss. Alle Würfel, deren Augenzahl höher oder gleich des Schwierigkeitsgrades ist, werden als Erfolg gewertet. Die anderen Würfelwürfe gelten als Misserfolge und werden nicht berücksichtigt; sie verfallen also.

Beispiel: Yuris Jokergang muss einen PSI-Wurf machen mit einem Schwierigkeitsgrad von 5. Yuri hat einen PSI-Wert von 4. Der Spieler würfelt 4 W6 (also 4 normale sechsseitige Würfel). Er würfelt folgende Ergebnisse: 1, 4, 5 und 6. Da der Schwierigkeitsgrad 5 beträgt, zählen nur die Würfelwürfe mit 5 und 6 als Erfolge. Yuri hat damit zwei Erfolge bei seinem PSI-Wurf.

Ist der Schwierigkeitsgrad eines Wurfes höher als 6, wird er auf 6 erniedrigt, und der Attributswert, der für den Wurf herangezogen wird, bekommt den gleichen Abzug.

Beispiel: Abama Fettsack muss einen Wurf auf sein Kampftalent (KAT, mit einem Wert von 4) machen und zwar mit einem Schwierigkeitsgrad von 7. Der Schwierigkeitsgrad sinkt daher um einen Punkt auf 6, und der Wert für sein KAT wird ebenfalls um einen Punkt auf 3 gesenkt, so dass sein Würfelpool nun aus 3 W6 besteht. Mit diesen drei Würfeln würfelt er eine 6, 4 und 3. Trotz des Abzugs hat Abama bei seinem KAT-Wurf zumindest einen Erfolg gewürfelt.

Fällt ein Attributswert (z.B. durch Abzüge oder Verletzung) auf 0 oder ins Negative, ist ein Erfolg nicht mehr möglich, und ein Attributswurf zählt damit automatisch immer als nicht gelungen.

Vergleichswurf

Ein Vergleichswurf wird zwischen zwei Kriegeren ausgetragen und bezieht sich auf einen Attributswert der beiden. Beide Krieger würfeln jeweils mit einem W6 und addieren ihren Wurf auf den betreffenden Attributswert. Der Krieger mit dem höchsten Ergebnis gewinnt den Vergleichswurf. Haben beide Krieger das gleiche Ergebnis, gewinnt der Krieger, der den höheren Attributswert von beiden hat. Haben beide das gleiche Ergebnis und den gleichen Attributswert, wird nochmals gewürfelt.

Beispiel: Vladd aus der Jokergang und Ngobo Flitzehand machen einen Vergleichswurf ihres KAT-Werts (Kampftalent). Vladd hat einen KAT-Wert von 6, während Ngobo, der am Arm verletzt ist, einen KAT-Wert von 4 hat. Jeder Spieler würfelt einen W6. Vladd würfelt eine 1, addiert auf seinen KAT-Wert von 6, ergibt das ein Ergebnis von 7. Ngobo würfelt eine 4, zusammen mit seinem KAT-Wert von 4 ergibt das eine 8. Ngobo gewinnt den Vergleichswurf.

Trefferwurf

Für einen Trefferwurf würfelt der erfolgreiche Angreifer einen W6. Der Würfelwert gibt dann über den Trefferindex auf der Profilkarte des Gegners an, welche Körperzone bei diesem getroffen wurde.

Manchmal kann der Treffwurf auch durch einen Spieleffekt abgeändert

werden, der Wert kann erhöht oder gesenkt werden (aber nicht beides). Der Wert darf dabei nicht unter 1 sinken oder über 6 erhöht werden.

Beispiel: Bei einem Angriff auf Elenia macht der Spieler einen Trefferwurf und würfelt dabei eine 5. Laut dem Trefferindex auf der Karte von Elenia würde der Rumpf von Elenia getroffen werden. Aufgrund eines Spieleffekts hat Elenia aber die Möglichkeit, den Wurf um einen Punkt zu verändern (also von einer 5 auf eine 4 oder 6). Der Spieler ändert den Wurf um eins auf eine 6 und Elenia wird daher an den Beinen getroffen.

B - Sichtlinie

Um festzustellen, wer und was in einer Sichtlinie liegt, gibt es folgende Grundregel: Ein Krieger, der eine reguläre Sichtlinie zu einem bestimmten Punkt auf dem Spielfeld, einem anderen Krieger oder einem anderen beliebigen Gegenstand haben möchte, muss von den beiden Seitenrändern seiner Base ausgehend einen freien Sichtkorridor zu den Seiten oder Rändern des Spielelements, das in der Sichtlinie liegen soll, ziehen können, ohne dass der Korridor komplett und völlig von einem anderen Spielfeldelement (z.B. Krieger oder Geländeteil) verdeckt ist. Jedes Spielfeldelement, das in diesen freien Korridor zum Teil hineinragt (aber diesen nicht völlig verdeckt), zählt dabei als Sichthindernis.

Die Spieler sollten während des Spiels nicht zögern, sich dazu auf die Höhe des betreffenden Modells zu begeben und quasi "aus dessen Augen" heraus die Szenerie zu betrachten. So lässt es sich leichter bestimmen, was ein Krieger auf dem Spielfeld sehen kann und was nicht in seiner Sichtlinie liegt.

Einige Figuren haben eine größere Base (40mm Durchmesser), andere hingegen eine kleinere (30mm). Eine Figur mit einer kleinen Base kann dabei komplett von einer anderen Figur mit der gleichen Basengröße oder natürlich auch von einer Figur mit einer größeren Base verdeckt werden. Die Ausrichtung der Figur (wohin die Frontpartie der Figur zeigt) spielt in den Basisregeln keine Rolle, als Höhe wird die tatsächliche Höhe der Figuren und Geländeteile auf dem Spielfeld genommen.

C - DIE GELÄNDETEILE

Während des Spiels braucht man für bestimmte Spieleffekte eine Sichtlinie. Jedes Spielfeldelement (egal ob Geländeteil oder Miniatur) hat eine visuelle Begrenzung, Ecken oder Kanten, die den Raum umschreiben, den es auf dem Spielfeld einnimmt. Bei einer Figur wären das zum Beispiel die Ränder ihrer Base. Für ein Geländeteil oder ein Gebäude sind das die Ecken und Kanten des Spielfeldelements (hierbei zählen nur diejenigen, die in Kontakt mit dem Spielfeldboden sind), also dessen Umriss.

Dekorative Elemente können auch auf einem Sockel auf das Spielfeld gestellt werden, am besten auf einer Base, deren Ränder dann als Begrenzung gelten.

Ragen von einem Geländeteil oder einem Gebäude Teile über die Base oder seinen Umriss, der in Kontakt mit dem Spielfeldboden ist, hinaus (z.B. die Äste eines Baumes), so werden diese für Spierzwecke ignoriert.

Wird nur mit den Basisregeln gespielt, geht man pauschal davon aus, dass ein Geländeteil, eine Figur oder ein anderer Gegenstand auf dem Spielfeld immer komplett undurchsichtig ist, unabhängig von seiner Höhe, Breite und Länge. Außerdem darf ein Krieger ein solches Spiefeldeteil (dazu zählen auch andere Figuren) weder durchqueren, noch darf seine Bewegung auf einem anderen Spiefeldeteil enden.

Diese Regeln können ausdrücklich nur durch bestimmte Spielsituationen, Geländeteile und Effekte abgeändert werden und zwar im Wesentlichen durch folgende:

Höhe von Geländeteilen und/oder Transparenz: Kleine oder ziemlich transparente Spiefeldeteile erlauben einem Krieger trotzdem eine reguläre Sichtlinie, auch wenn der Sichtkorridor eigentlich durch diese Elemente blockiert wäre. Welche Geländeteile unter diese Regelung fallen (niedrige Mauern, kleine Büsche usw.) sollten die Spieler selbst miteinander absprechen, wenn mit den Basisregeln gespielt wird. Jedes Spiefeldeteil, das unter diese Regelung fällt (klein oder transparent) und in der Sichtlinie liegt, wird nur als Sichthindernis gezählt, anstatt dass es die Sichtlinie komplett blockiert. Einige besonders "flache" Geländeteile behindern die Sicht überhaupt nicht (z.B. ein See, Teich, Sumpf, Moor usw.), da sie ja nur den Boden bedecken. Sie werden auch nicht als Sichthindernisse gezählt, wenn sie in der Sichtlinie eines Krieges liegen.

Überqueren von Geländeteilen: Einige Spiefeldeteile können von den Kriegern auch überquert werden. Solange mit den Basisregeln gespielt wird, sollten die Mitspieler gemeinsam entscheiden, welche Spiefeldeteile dazu gehören (eingestürzte Wände, Hügel, Sumpf usw.). Es kann natürlich auch einen Abzug auf die Bewegung geben, wenn ein Krieger ein solches Gelände durchqueren möchte. Falls sich die Spieler darauf einigen, zählt jeder cm eines solchen Geländeteils doppelt (d.h. jeder cm Bewegung wird wie 2cm gezählt, oder man halbiert einfach die Bewegung, wenn die Bewegung nur durch solches Gelände führt).

Ist ein Geländeteil komplexer aufgebaut, können die Spieler die Regeln, je nach Standort eines Kriegers auf dem Geländeteil, unterschiedlich handhaben. Ein Krieger, der am höchsten Punkt eines Hügels steht, hat eine freie Sichtlinie, während die Sichtlinie für einen Krieger hinter dem Hügel blockiert sein kann. Im Zweifelsfall sollten die Spieler vor dem Spiel entscheiden, wie sie solche Spezialfälle handhaben, wenn sie mit den Basisregeln spielen. Im hinteren Teil des Regelheftes sind zudem mit den erweiterten Regeln zusätzliche Möglichkeiten gegeben, wie Gelände bespielt werden kann (z.B. Klettern, Schwimmen usw.).

D - DIE BEWEGUNG

Eden-Figuren werden auf Basen gesteckt oder geklebt, deren Größe entsprechend dem Platz ist, den die Figuren als Krieger auf dem Spielfeld einnehmen. Anhand der Base kann auch ermittelt werden, ob ein Krieger sich zwischen zwei Spielfeldelementen hindurchbewegen kann oder nicht (z.B. zwischen den Basen anderer Krieger, zwischen Geländeteilen, die im Weg stehen könnten usw.). Lässt sich die Base nicht vollständig zwischen zwei Elementen hindurchschieben, ohne dass diese selbst dabei verschoben werden, ist auch kein Hindurchbewegen möglich.

Aus diesem Grund müssen die mitgelieferten Basen auch während des Spiels benützt werden und die Figuren darauf befestigt sein. Die Basen können auch ausgetauscht werden, aber nur durch Basen identischer Größe.

E - DIE KONTAKTREGEL

Ein Krieger ist "frei", wenn kein gegnerischer Krieger Kontakt zu ihm hat.

Ein Krieger ist "in Kontakt", wenn seine Base in Berührung mit der Base eines Gegners ist.

F - AUSSER GEFECHT

Sind alle KP-Punkte einer Körperzone markiert, dann ist der Krieger außer Gefecht gesetzt. Das bedeutet, dass die Figur sofort vom Spielfeld entfernt wird, und auch nicht wieder zurückkehren darf.

G - MESSEN UND AUFRUNDEN

- In Eden dürfen alle Abstände jederzeit gemessen werden.

- Das Ergebnis eines Spieleffekts oder einer Aktion (modifizierte Attributwerte, Siegpunkte usw.) darf keine Bruchzahl sein, nur ganzzahlige Werte sind erlaubt. Bei Bedarf wird der Wert daher einfach aufgerundet.

Beispiel: Der PSI-Wert von Vladd beträgt 3. Nach einer Spielaktion muss der Wert halbiert werden, was einen PSI-Wert von 1,5 ergeben würde. Der Wert wird aber automatisch aufgerundet, und Vladd hat daher ab sofort einen PSI-Wert von 2.

H - KARTEN CONTRA REGELN

Widersprechen sich der Text einer Karte (Effekte, Spezialfähigkeiten, usw.) und die Regeln, hat der Kartentext Vorrang.

3. AUFSTELLEN DER EINHEITEN

Das Aussuchen und das Aufstellen der eigenen Einheiten vor Spielbeginn ist ein wichtiger Punkt bei Eden. Beide Spieler wählen dazu ihren Truppentyp aus. Die Spieler können dabei die gleichen oder aber verschiedene Truppentypen spielen, jeder Spieler aber nur einen einheitlichen Typ.

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, sich seine eigenen Einheiten auszusuchen: entweder nach Fraktion oder nach dem Stigmasymbol. Eine reine Fraktionseinheit darf nur Krieger enthalten, die das gleiche Fraktionssymbol haben. Eine reine Stigmaeinheit darf nur Krieger enthalten, die das gleiche Stigmasymbol haben.

Beide Spieler dürfen die Krieger, die sie in ihrer Kampfgruppe haben möchten, frei aussuchen, solange sie obige Einschränkungen berücksichtigen. Der aufaddierte Punktwert aller Krieger einer Einheit darf 100 Punkte nicht überschreiten.

Nach Absprache können sich die Spieler auch dazu entscheiden, mit mehr Punkten zu spielen; es ist jedoch ratsam, unter 200 Punkten je Einheit zu bleiben.

4. SPIELPHASEN UND RUNDEN

Bevor das Spiel beginnt, bereiten beide Spieler Miniaturen, Karten, Geländeteile und alles andere vor, was auf dem Spielfeld gebraucht wird. Wenn dieser Schritt beendet ist, kann die erste Phase des Spiels beginnen: Die Vorbereitungsphase.

A - DIE VORBEREITUNGSPHASE

Die Vorbereitungsphase findet vor der ersten Spielrunde statt und wird in folgende Einzelschritte aufgeteilt, die beide Spieler befolgen müssen:

Schritt 1: Jeder Spieler präsentiert seinem Gegner vor dem Spiel die Figuren, die seine Kampfeinheit darstellen sollen. Die Spieler können sich so vergewissern, dass die Regeln bezüglich Truppentypen und Punkten auch eingehalten werden.

Schritt 2: Beide Spieler rechnen ihren Pool an Strategiepunkten aus (abgekürzt SP), der ihnen für das Spiel zur Verfügung steht. Dieser Pool wird durch beliebige Marker dargestellt. Der SP-Pool eines Spielers ist gleich dem aufaddierten PSI-Wert aller Krieger in seiner Truppe. Besteht die Truppe aus einer reinen Stigmaeinheit, wird dieser Wert noch halbiert.

Eine Gruppe von Kriegern, die das gleiche Stigmasymbol haben, aber verschiedenen Fraktionen angehören, kämpft normalerweise nur in Ausnahmefällen zusammen. Daher kämpfen sie weniger koordiniert, und ihre Kampfstrategien sind weniger komplex im Vergleich zu einer Gruppe, die alle der gleichen Fraktion angehören.

Schritt 3: Beide Spieler legen insgeheim eine beliebige Anzahl an SP aus ihrem Pool in Form von Markern in ihre geschlossene Hand. Die Spieler öffnen dann gleichzeitig ihre Hand und zeigen ihre SP-Marker offen dem anderen Spieler. Der Spieler, der am meisten SP eingesetzt hat, gewinnt

und entscheidet, wer als erstes dran ist. Haben beide Spieler die gleiche Anzahl an SP gesetzt, so entscheidet ein Wurf mit einem W6, die höhere Zahl gewinnt. Bei einem Patt wird solange der Wurf wiederholt, bis ein Sieger feststeht. Die eingesetzten SP verfallen fürs weitere Spiel und werden aus dem Pool entfernt.

Schritt 4: Der Spieler, der beginnt, legt einen seiner Krieger als Anführer fest, danach sein Gegner.

Schritt 5: Der Spieler, der beginnt, wählt eine Missionskarte aus seinem Kartenstapel und spielt sie aus. Falls es eine geheime Mission ist, wird die Karte mit der Vorderseite nach unten neben das Spielfeld gelegt. Falls nicht, zeigt er seinem Gegner die Karte. Danach tritt sofort der Effekt der Karte in Kraft. Sein Gegner spielt daraufhin ebenfalls eine Missionskarte aus. Sind beide Missionen offene Missionen, müssen diese verschieden sein. Der Spieler, der zuletzt seine Mission ausspielt, muss darauf achten.

Schritt 6: Beide Spieler wechseln sich dabei ab, Geländeteile auf dem Spielfeld zu platzieren; es beginnt der Spieler, der als erster auch das Spiel begonnen hat. Beide Spieler legen die gleiche Anzahl von Teilen auf das Spielfeld. Die Geländeteile müssen mindestens 5 cm voneinander entfernt auf das Spielfeld gestellt werden, der gleiche Mindestabstand gilt auch zu den Rändern des Spielfeldes und allen Missionszielen. Es gibt eine optionale Regel, die diesen Schritt ersetzt (siehe erweiterte Geländeregeln).

Schritt 6a (optionale Regeln): Festlegen des "Verseuchungsgrads" und Platzierung von Nichtspielerfiguren oder Kreaturen (NSF). Die genauen Details werden im Kapitel "Verseuchung mit Marodeuren - Optionale Regeln" erläutert.

Schritt 7: Der Spieler, der mit dem Spiel begonnen hat, stellt als erstes alle seine Krieger auf dem Spielfeld auf. Ist das Spielfeld quadratisch, kann der Spieler jede der Seiten als seine Spielseite aussuchen.

Ist das Spielfeld nicht quadratisch, wird es zuerst in zwei gleiche Hälften aufgeteilt. Daraufhin sucht der Spieler die Seite aus, auf der er spielen möchte.

Er stellt dann seine Figuren auf, und zwar analog wie es in seiner Mission verlangt wird.

Aufstellung zum Offenen Kampf: Der Spieler stellt seine Figuren mit einem Mindestabstand von 20 cm von der Trennlinie der beiden Spielhälften in seiner Spielhälfte auf. Als mögliche Aufstellungsfläche ergibt sich somit ein Rechteck.

Aufstellung für einen Überfall: Der Spieler stellt seine Figuren mit einem Mindestabstand von 20 cm vom Mittelpunkt seiner eigenen Spielfläche aus in dieser auf. Als mögliche Aufstellungsfläche ergibt sich somit die ganze eigene Spielfläche mit Ausnahme eines Halbkreises in der Mitte.

Der zweite Spieler stellt nun seine Figuren auf, und zwar ebenfalls entsprechend der Aufstellungsmöglichkeiten, die durch seine eigene Mission vorgegeben werden.

Schritt 8: Der Spieler, der beginnt, sucht aus seinem Kartenstapel soviel Taktische Karten aus, wie der PSI-Wert seines Anführers beträgt. Diese Karten werden dann als "Taktische Hand" bezeichnet. Es dürfen nur verschiedene Karten gewählt werden. Danach stellt sein Gegner seine "Taktische Hand" zusammen. Zu jedem Zeitpunkt dürfen die Spieler einzelne Karten, mehrere oder alle Karten aus ihrer "Taktischen Hand" dem Gegner zeigen, müssen es aber nicht, außer sie werden ausgespielt.

Schritt 9: Alle Krieger auf dem Spielfeld erhalten 3 Aktionspunkte (abgekürzt AP), die es ihnen ermöglichen, verschiedene Aktionen (Bewegung, Kampf usw.) während ihrer Aktivierungsphase durchzuführen.

Sind alle Schritte bis hierhin durchgeführt worden, kann die erste Spielrunde beginnen. Ein Spiel bei Eden dauert 5 Runden. Das Spiel ist nach der 5. Runde beendet, und die Spieler zählen dann ihre Siegpunkte (SIG) zusammen, die auf den Missionskarten definiert sind.

Das Spiel ist zudem schon vorher am Ende einer Runde beendet, wenn ein Spieler keine Figuren mehr auf dem Spielfeld hat, die nicht ausgeschaltet wurden.

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler, der am meisten Siegpunkte hat. Haben beide gleichviel Siegpunkte, dann ist es ein Unentschieden.

B - RUNDE

Eine Runde ist in die folgenden vier Schritte aufgeteilt:

Schritt 1: Es wird der Spieler bestimmt, der die Runde beginnen soll

Schritt 2: Taktische Phase

Schritt 3: Aktivierungsphase der Krieger

Schritt 4: Abschlussphase

Die einzelnen Schritte werden in den folgenden Abschnitten erläutert. Sind alle vier Schritte einer Runde durchlaufen worden, beginnt eine neue Runde.

Festlegen des Spielers, der die Runde beginnt:

Beide Spieler legen insgeheim eine beliebige Anzahl an SP (Strategiepunkte) aus ihrem Pool in ihre geschlossene Hand. Die Spieler öffnen dann gleichzeitig ihre Hand und zeigen ihre SP-Marker offen dem anderen Spieler. Der Spieler, der am meisten SP eingesetzt hat, gewinnt und entscheidet, wer als erstes dran ist. Haben beide Spieler die gleiche Anzahl an SP gesetzt, so entscheidet ein Wurf mit einem W6, die höhere Zahl gewinnt. Bei einem Patt wird solange der Wurf wiederholt, bis ein

Sieger feststeht. Die eingesetzten SP verfallen fürs weitere Spiel und werden aus dem Pool entfernt.

Wurde der Anführer eines Spielers in der vorhergehenden Runde ausgeschaltet, entfällt dieser Schritt hingegen, und sein Gegner darf entscheiden, wer die Runde beginnt. Sind aber beide Anführer in der gleichen Runde aus dem Spiel entfernt worden, wird der Schritt stattdessen ganz normal durchlaufen.

Taktische Phase

Der Spieler, der beginnt, kann jetzt eine Taktische Karte aus seiner Hand spielen, wenn er dies möchte. Fall er diese spielt, zahlt er 2 SP aus seinem SP-Pool. Hat er weniger als 2 SP in seinem Pool, oder ist sein Anführer im Spiel irgendwann ausgeschaltet worden, kann er keine Karte aus seiner Taktischen Hand spielen. Danach darf sein Gegner eine Karte spielen, falls er möchte.

Steht nichts anderes auf der Karte, hält der Effekt der Karte nur in dieser Runde an. Die Karte wird dann abgelegt, und ist damit aus dem Spiel entfernt.

Aktivierungsphase der Krieger

Der Spieler, der beginnt, wählt einen seiner Krieger, der in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde. Er nennt seinem Gegner den Namen des Kriegers und seinen GES-Wert (Geschwindigkeit). Hat sein Gegner einen Krieger mit einem höheren GES-Wert, dann kann er mit der Nennung dessen Namens und GES-Werts kontern. Daraufhin kann der erste Spieler wieder kontern und so weiter, vorausgesetzt, die Spieler finden unter ihren Kriegern einen, der noch nicht aktiviert wurde und dessen GES-Wert höher ist, als der des Gegners zuvor.

Die Figur mit dem höchsten genannten GES-Wert darf dann aktiviert werden und die gewünschten Kampffaktionen durchführen (siehe unter Aktionen). Sind alle Aktionen des Kriegers beendet und noch Figuren auf dem Spielfeld, die diese Runde noch nicht aktiviert wurden, geht die Aktivierungsphase weiter. Es ist nun der Spieler dran, der zuvor keine Figur aktiviert hat. Er fängt nun wieder an, einen Krieger zu benennen (Name + GES-Wert), und die ganze Prozedur wiederholt sich wie zuvor.

Kann ein Spieler keine Figuren mehr aktivieren, der andere Spieler hingegen schon, aktiviert dieser seine restlichen Figuren in der Reihenfolge seiner Wahl.

Sind alle Krieger auf dem Spielfeld aktiviert worden, ist diese Phase zu Ende, und es beginnt die Abschlussphase für diese Runde.

Der Spieler, der zuletzt eine Figur in der Aktivierungsphase aktiviert hat, darf nun in der Abschlussphase mit seinen Aktionen zuerst beginnen und ist während der Abschlussrunde immer als Erster dran, bis die Runde abgeschlossen ist.

Der Spieler, der eine Runde beginnt, muss in der Aktivierungsphase zumindest am Anfang versuchen, eine Figur zu aktivieren. Danach können

die Spieler in einer Aktivierungsphase auf eine einzelne oder mehrere Aktivierungen verzichten. Verzichten aber beide Spieler während einer Aktivierungsphase hintereinander auf eine Aktivierung, endet diese sofort, und alle übriggebliebenen Figuren können nicht mehr aktiviert werden.

Ein Krieger kann innerhalb einer Runde nur einmal aktiviert werden, selbst wenn er noch Aktionspunkte (AP) übrig hat.

Ein Krieger, der noch nicht aktiviert wurde, aber aufgrund eines Spieleffekts nicht mehr ausreichend AP für eine Aktivierung hat, zählt als bereits aktiviert für diese Runde und kann bis zur nächsten Runde nicht mehr aktiviert werden.

Abschlussphase

Die Abschlussphase ist ebenfalls in verschiedene Schritte aufgeteilt, und zwar in der folgenden Reihenfolge:

Schritt 1 : Beide Spieler verschaffen sich eine Übersicht darüber, welche Karten und Spieleffekte während der Abschlussphase eine Rolle spielen könnten (Spezialfähigkeiten, Taktische und Missionskarten usw.).

Schritt 2 : Die NSKs (Nichtspielerkrieger) werden jetzt aktiviert. Dies gilt natürlich nur für den Fall, dass es auch solche im Spiel gibt. Näheres dazu wird im Abschnitt Verseuchung mit Marodeuren in den optionalen Regeln erläutert.

Schritt 3 : Alle Krieger, die mindestens einen Brandmarker haben, laufen Gefahr, durch das Feuer in dieser Runde verletzt zu werden. Es wird für jeden Krieger, der mindestens einen Brandmarker hat, 3 W6 gewürfelt. Jeder einzelne W6-Wurf, der über dem Wert der Widerstandskraft (WID) liegt, verursacht eine Wunde (1 KP). Die Körperzone, die davon betroffen ist und den kompletten Schaden abbekommt, wird über den Trefferindex durch einen W6 ermittelt (Rüstschutz wird dabei berücksichtigt und reduziert die Anzahl der Wunden). Danach wird ein Brandmarker entfernt.

Schritt 4 : Alle Krieger, die mindestens einen Furchtmarker haben, machen nun einen PSI-Wurf mit einem Schwierigkeitsgrad von 5. Für jeden Erfolg darf der Spieler bei einem solchen Krieger einen Furchtmarker entfernen.

Schritt 5 : Alle Krieger, die mindestens einen Giftmarker haben, verlieren nun einen Giftmarker.

Schritt 6 : Beide Spieler können bei jedem einzelnen Krieger, der mindestens einen Wutmarker hat, entscheiden, ob sie einen Wutmarker bei diesem Krieger entfernen wollen.

Schritt 7: Alle Aktionspunkte (AP), die nicht verbraucht wurden, verfallen.

Schritt 8 : Jeder Krieger bekommt 3 neue Aktionspunkte (AP) für die nächste Runde.

Schritt 9 : Von diesen neuen Aktionspunkten wird bei allen Kriegern, die mindestens einen Abbremsmarker haben, noch ein AP abgezogen; außerdem wird anschließend bei diesen Kriegern noch ein Abbremsmarker entfernt.

Schritt 10 : Die Spieler rechnen anhand ihrer Missionen ihre Siegpunkte (SIG) zusammen, die sie während der laufenden Runde erreicht haben. Diese Punkte werden zu den anderen Siegpunkten aufaddiert, die sie in den vorhergehenden Runden erhalten haben. Auch wenn die Spieler Siegpunkte verlieren, können diese nie unter 0 absinken, dem Wert mit dem sie das Spiel begonnen haben.

Bei manchen Missionen werden die Siegpunkte hingegen erst am Ende des Spiels zusammengerechnet, in diesem Fall werden sie nicht nach jeder Runde berechnet. Es gelten stattdessen die Regeln auf der Missionskarte.

Schritt 11 : Ende der Runde und damit verlieren auch alle Karten + Effekte ihre Gültigkeit, die "bis zum Ende der Runde" als Merkmal hatten. Zum Beispiel werden auch alle bis dahin gültigen Taktischen Karten in dieser Runde aus dem Spiel entfernt und abgelegt.

Schritt 12 : Sind sich beide Spieler einig, beginnt eine neue Runde.

5. Die Aktionen

Wird ein Krieger nicht durch einen anderen Krieger an seiner Aktivierung gehindert, kann er jetzt seine Aktionen durchführen.

Eine Aktion ist definiert durch die Parameter Namen, Kosten, Typ und Effekt.

Nur wenn ein Krieger die Kosten einer Aktion auch aufbringen kann, tritt sie und damit auch ihr Effekt in Kraft.

Der Begriff Typ bezieht sich bei einer Aktion auf ihre Begrenzung und kann daher lauten: X mal pro Runde oder X mal pro Spiel, oder es gibt keine Begrenzung. Eine Aktion, die nicht begrenzt ist, kann solange wiederholt werden, wie der Krieger die Kosten dafür aufbringen kann.

Eine Aktion des Typs X mal pro Runde (X / Runde) kann maximal X mal pro Runde durchgeführt werden, aber nur, wenn der Krieger dafür jeweils die Kosten aufbringen kann.

Beispiel: Eine 2 / Runde - Aktion kann zweimal pro Runde von dem Krieger durchgeführt werden, der sie anwenden darf.

Eine Aktion des Typs X mal pro Spiel (X / Spiel) kann maximal X mal pro

Spiel durchgeführt werden. Eine 1 / Spiel - Aktion kann z.B. nur einmal während des gesamten Spiels zum Einsatz kommen.

Achtung: Es gibt auch Aktionen die zwei ver. Aktionstypen (X / Spiel und X / Runde) in sich vereinigen können. Z.B. ist eine 3 / Spiel und 1 / Runde - Aktion eine Aktion, die 3 mal während des gesamten Spiels durchgeführt werden darf, aber dabei nur einmal pro Runde vom betreffenden Krieger.

Die verschiedenen Aktionen, die ein Krieger nach erfolgreicher Aktivierung durchführen kann, sind folgende:

Bewegen (1 AP, 3 / Runde): Der Krieger bewegt sich sofort und maximal bis zu 10 cm weit. Er darf am Ende seiner Bewegung nicht in Kontakt mit einem Gegner sein.

Die Gesamtbewegung muss nicht unbedingt linear in eine Richtung sein, aber zumindest in ihren Teilbewegungen linear (d.h. in geraden Linien unterteilt) gemessen und durchgeführt werden (max. 10 cm zusammen). Ist der Krieger, der die Bewegung durchführen möchte, nicht "frei", d.h. noch in Kontakt mit einem Gegner, muss er sich zuerst von seinem oder mehreren Gegnern lösen. Dazu muss er einen GES-Wurf machen und zwar mit einem Schwierigkeitsgrad, der gleich dem höchsten GES-Wert ist, den seine Gegner haben. Gelingt ihm nicht mindestens ein Erfolg, kann jeder seiner Gegner, der mit ihm in Kontakt ist, einen AP ausgeben und sofort einen Angriff auf ihn durchführen. Während dieses Angriffs darf er nur passiv darauf reagieren, und erst danach darf er sich bewegen. Die Krieger, die ihn beim Loslösen angegriffen haben, zählen dabei weiterhin als nicht aktiviert, außer sie waren es schon davor.

Sturmangriff (2 AP, 1 / Runde): Um diese Aktion durchführen zu können, muss der Krieger "frei" sein, d.h. nicht in Kontakt mit einem Gegner stehen. Er bewegt sich sofort und maximal bis zu 10cm weit und muss am Ende seiner Bewegung in Kontakt mit einem Gegner sein.

Gelingt der Kontakt nicht, dann wird aus dem Sturmangriff eine normale Bewegung, und der Krieger zahlt auch nur die Kosten einer normalen Bewegung.

Gelingt der Kontakt mit einem gegnerischen Krieger beim Sturmangriff, findet sofort ein Nahkampfangriff statt (siehe nächsten Abschnitt). Dieser Angriff kostet keinen weiteren AP, zählt aber zur maximalen Anzahl von Angriffen, die durch den Krieger in dieser Runde gemacht werden dürfen. Es ist bei einem Sturmangriff auch möglich, am Ende der Bewegung in Kontakt mit mehreren Gegnern zu sein, aber der Angriff kann sich nur gegen einen Gegner, also eine Figur richten (wird vom Angreifer ausgewählt).

Angriff (1 AP, 2 / Runde): Der Krieger macht entweder einen Nahkampfangriff auf einen Gegner, mit dem er in Kontakt ist, oder einen Fernkampfangriff, falls er mit keinem Gegner in Kontakt ist und einen dafür geeigneten Ausrüstungsgegenstand mit sich trägt. Dieser muss als Schuß- oder Wurfwaffe einsetzbar sein oder explodieren bzw. etwas in Brand setzen können.

Einsatz einer Aktionsfähigkeit (besonderen Fähigkeit): Der Spieleffekt ist

bei der Beschreibung der besonderen Fähigkeiten mitangeben.

Hat ein Krieger alle seine gewünschten Aktionen durchgeführt, endet seine Aktivierung, und der Spieler setzt die Aktivierungsphase fort, wie zuvor beschrieben.

Die AP eines Kriegers müssen während seiner Aktivierung nicht alle ausgegeben werden. Nicht aufgebrauchte AP können aber nicht in die nächste Runde weiter übernommen werden, sondern verfallen.

6. Angriff

Ein Krieger kann während seiner Angriffsphase Nahkampf- oder Fernkampfangriffe durchführen. Die genauen Details dieser beiden Angriffsformen werden nachfolgend weiter beschrieben.

A - NAHKAMPFANGRIFF

Eine Nahkampfangriffsaktion wird ausgelöst durch einen Angriff oder einen Sturmangriff. Der angreifende Krieger ist der "Initiator". Der Angegriffene das "Ziel".

Der Angriff wird in zwei verschiedene Schritte aufgeteilt, die von den Spielern in dieser Reihenfolge befolgt werden müssen:

Schritt 1: Der Initiator des Angriffs sucht sich einen Krieger als Ziel aus, mit dem er in Kontakt ist.

Schritt 2: Das Ziel gibt die Art seiner Reaktion bekannt: Passiv, Ausweichen oder Zurückschlagen.

Die nächsten Schritte hängen von der Art der Reaktion des Ziels ab.

Passive Reaktion

Reagiert das Ziel nur passiv, dann lauten die weiteren Schritte folgendermaßen:

Schritt 3: Der Initiator führt einen Wurf auf sein Kampftalent (KAT) durch, bei dem der Schwierigkeitsgrad gleich dem Widerstandskraft-Wert (WID) des Ziels ist. Oder mit anderen Worten: Er würfelt mit sovielen W6, wie der Wert seines Kampftalents beträgt. Alle Würfe gleich oder über der Widerstandskraft des Ziels sind Erfolge (ist WID höher wie 6, dann wird nach den Regeln unter dem Abschnitt Würfe/Attributswürfe verfahren).

Schritt 4: Der Initiator führt einen Trefferwurf durch. Dazu würfelt er auf den Trefferindex des Ziels (siehe Profilkarte des Ziels).

Schritt 5: Der Initiator kann die Erfolge seines KAT-Wurfs dazu benützen, das Ergebnis des Trefferwurfs zu verändern: Für jeden Erfolg, den er dafür ausgibt (und der damit verfällt), kann er das Ergebnis auf dem Trefferindex um einen Punkt verändern (bis zu einem Maximum von

6 und einem Minimum von 1). Es muss jedoch mindestens ein Erfolg übrigbleiben, damit noch Schaden angerichtet werden kann.

Schritt 6: Jeder Erfolg, der nicht aufgebraucht wurde, richtet eine Wunde in der ermittelten Körperzone an. Verliert das Ziel mindestens einen KP (Konstitutionspunkt), ist der Angriff erfolgreich, sonst ist es ein Misserfolg.

Zurückschlagen

Zurückschlagen als Reaktion ist eine Angriffsaktion. Dies muss bei der Zahl der maximal möglichen Angriffe, die ein Krieger während einer Runde durchführen darf, berücksichtigt werden. Der Krieger, der zurückschlagen möchte, muss dazu einen Aktionspunkt (AP) als Kosten für die Angriffsaktion ausgeben, und eben einen Angriff in dieser Runde noch freihaben.

Die weiteren Schritte sind:

Schritt 3: Der Initiator und das Ziel machen einen Vergleichswurf ihres KAT-Wertes (beide würfeln je 1 W6 und addieren dazu ihren KAT-Wert). Der Gewinner dieses Vergleichswurfs handelt nun als Initiator, der gerade attackiert und der Verlierer als "Ziel", das nur eine passive Reaktion dabei durchführen darf (siehe Abschnitt zuvor).

Wurde das ursprüngliche Ziel dabei nicht ausgeschaltet, darf es unter den gleichen Bedingungen ebenfalls gleich anschließend einen Angriff durchführen (1 AP ausgeben, es muss noch einen Angriff in der Runde freihaben usw.), der nicht zu seiner Aktivierung gehört. Damit wird ein schneller Schlagabtausch simuliert.

Ausweichen

Um Ausweichen zu können, muss das Ziel einen AP ausgeben. Ein Krieger kann solange immer wieder ausweichen, wie er die Kosten dafür aufbringen kann (je 1 AP).

Wählt das Ziel Ausweichen als Reaktion, sind die Schritte dazu die folgenden:

Schritt 3: Der Initiator macht einen KAT-Wurf, bei dem der Schwierigkeitsgrad gleich dem WID-Wert des Ziels ist.

Schritt 4: Der Initiator macht einen Trefferwurf und würfelt dazu auf den Trefferindex auf der Profilkarte des Ziels.

Schritt 5: Der Initiator kann die Erfolge seines vorangegangenen KAT-Wurfs dazu verwenden, das Ergebnis des Trefferwurfs zu verändern: Für jeden Erfolg, den er dafür ausgibt, kann er das Ergebnis auf dem Trefferindex um einen Punkt verändern (bis zu einem Maximum von 6 und einem Minimum von 1). Es muss jedoch mindestens ein Erfolg übrigbleiben, damit evtl. noch Schaden angerichtet werden kann.

Schritt 6: Das Ziel muss einen Wurf auf seine Geschwindigkeit (GES) machen, und zwar mit einem Schwierigkeitsgrad, der gleich dem KAT-

Wert des Initiators ist. Für jeden Erfolg kann das Ziel einen Erfolg des Initiators (aus dem KAT-Wurf), der bis dahin übriggeblieben ist, eliminieren.

Schritt 7: Jeder übriggebliebene Erfolg des Initiators verursacht eine Wunde in der ermittelten Körperzone. Verliert das Ziel mindestens einen KP (Konstitutionspunkt), ist der Angriff erfolgreich, sonst ist es ein Misserfolg.

B - FERNKAMPFANGRIFF

Um einen Fernkampfangriff ausführen zu können, muss ein Krieger "frei" sein (also nicht in Kontakt mit einer anderen Figur stehen). Die Reihenfolge, nach der ein Fernkampfangriff abläuft, hängt von der Art der Ausrüstung ab, mit der solch ein Angriff durchgeführt wird.

Angriff mit Schuss- und Wurfaffen (Feuerwaffen, Pfeil und Bogen, Wurfmesser und ähnliche)

Der Krieger, der zuerst schießt, ist der Initiator, sein Gegner das Ziel.

Um das Resultat eines solchen Angriffs zu ermitteln, müssen die folgenden Schritte befolgt werden:

Schritt 1: Auswahl des Ziels. Das Ziel muss in Reichweite der Schuss- oder Wurfaffe sein, die der Initiator benützt. Außerdem muss es eine reguläre Sichtlinie zwischen dem Initiator und dem Ziel geben. Das Ziel muss zudem das nächstmögliche Ziel sein, das beide Bedingungen erfüllt. Ziele, die gerade in Kontakt mit einem ihrer Gegner sind, können ignoriert werden, dürfen aber auch als Ziel genommen werden. Gibt es keinen Gegner in Reichweite und mit regulärer Sichtlinie, kann auch kein Fernkampf stattfinden.

Schritt 2: Der Initiator führt einen KAT-Wurf durch und berücksichtigt dabei Abzüge oder Boni, die die verwendeten Waffen mit sich bringen. Der Schwierigkeitsgrad dabei entspricht dem GES-Wert des Ziels. Für jedes Hindernis, das in den Sichtkorridor hineinragt, diesen aber nicht vollständig blockiert, gibt es einen Abzug von -1 auf den KAT-Wert (also einen Würfel weniger beim Wurf). Hat der Krieger beim Wurf nicht mindestens einen Erfolg, schlägt der Angriff fehl, und die Aktion ist sofort beendet.

Die Abzüge können sich ändern, wenn man mit den optionalen erweiterten Geländeregeln spielt.

Ist das Ziel in Kontakt mit einem seiner Gegner, und damit nicht "frei", dann kommt es auf die Anzahl der Erfolge an. Ist es eine ungerade Anzahl von Erfolgen, dann trifft der Angriff nicht das geplante Ziel, sondern den Krieger, der dem Initiator am nächsten steht und in Kontakt mit dem eigentlich geplanten Ziel ist, egal welcher Einheit er angehört (auch der eigenen). Er wird dann zum Ziel des Fernkampfangriffs.

Schritt 3: Der Initiator macht einen Trefferwurf und würfelt dazu auf den Trefferindex auf der Profilkarte des Ziels.

Schritt 4: Der Initiator kann die Erfolge seines vorangegangenen KAT-Wurfs dazu verwenden, das Ergebnis des Trefferwurfs zu verändern: Für jeden Erfolg, den er dafür ausgibt, kann er das Ergebnis auf dem Trefferindex um einen Punkt verändern (bis zu einem Maximum von 6 und einem Minimum von 1). Es muss jedoch mindestens ein Erfolg übrigbleiben, damit evtl. noch Schaden angerichtet werden kann.

Schritt 5: Die verbliebenen Erfolge des KAT-Wurfs erhöhen den Wert der Waffenstärke der Fernkampfwaffe (1 Erfolg = 1 Punkt); Wert siehe in der Beschreibung des als Waffe verwendeten Ausrüstungsteils (wird als STA (X) dargestellt).

Schritt 6: Der Initiator führt dann einen Stärkewurf durch und zwar mit einem Schwierigkeitsgrad, der gleich dem WID-Werts des Ziels ist. Der Stärkewert setzt sich nur aus der Waffenstärke und den verbliebenen Erfolgen aus dem KAT-Wurf zusammen.

Schritt 7: Jeder Erfolg bei diesem Stärkewurf verursacht eine Wunde in der ermittelten Körperzone. Verliert das Ziel mindestens einen KP (Konstitutionspunkt), ist der Angriff erfolgreich, sonst ist es ein Misserfolg.

Angriff mit einem Wurfgeschoss

Um einen Fernkampfangriff mit einem Wurfgeschoss durchzuführen (Handgranate, Molotowcocktail usw.), sucht sich der Spieler einen Punkt auf dem Spielfeld aus. Der Abstand zwischen diesem Punkt und dem Krieger, der den Angriff durchführt, muss gleich oder kleiner der Reichweite des Wurfgeschosses sein. Der Krieger muss auch eine reguläre Sichtlinie zu diesem Punkt haben oder zu anderen Kriegern, die sich an diesem Punkt befinden.

Krieger, die sich an diesem Punkt oder in der Nähe befinden, unterliegen den Auswirkungen dieser Waffe (z.B. einer Explosion). Es ist kein Würfelwurf notwendig, ein solcher Angriff klappt automatisch, da der Wirkungsbereich einer solchen Waffe immer eine größere Fläche ist.

Wichtig ist dabei, dass ein Krieger, der sich an einem solchen Punkt befindet, auf den gezielt wird, nicht der nächststehende Gegner sein muss, wie es bei Schusswaffen der Fall ist. Der Schaden eines solchen Wurfgeschosses wird weiter hinten in den Regeln erläutert (Speleffekte von Ausrüstungsteilen).

Als Wurfgeschosse zählen nur größere Geschosse wie Handgranaten, Molotowcocktails usw., kleinere Wurf Waffen wie Wurfmesser oder Wurfsterne zählen zu Schuss- und Wurf Waffen (siehe Abschnitt zuvor).

Angriff mit Flächenwaffen

Um einen Angriff mit einer Flächenwaffe durchzuführen, die einen Flammen- oder Sprühstoß oder ähnliches abgibt, wird das schmalere

Ende der Flächenschablone so hingelegt, dass es Kontakt mit der Base des Angreifers hat. Die Schablone kann dann beliebig ausgerichtet werden, solange die Base des nächststehenden Gegners von der Schablone noch mindestens zum Teil bedeckt wird. Jeder Krieger, dessen Base nun zum Teil oder ganz von der Flächenschablone bedeckt wird, bekommt eine Wunde in all seinen Körperzonen, jeglicher Rüstschutz wird dabei ignoriert. Es ist kein Würfelwurf notwendig, diese Aktion gelingt automatisch, da eine größere Fläche davon betroffen ist. Zusätzlich unterliegen die getroffenen Krieger noch dem speziellen Effekt der eingesetzten Waffe (z.B. Brand mit Brandmarkern).

7. Besondere Fähigkeiten

Es gibt zwei Sorten von besonderen Fähigkeiten, die einfach durch ein Symbol hinter dem Namen zu identifizieren sind: Permanente Fähigkeiten ⌚ und Aktionsfähigkeiten ✎. Nach dem Symbol werden auch die Kosten angezeigt, die anfallen, um die Fähigkeit einsetzen zu können. Einige Fähigkeiten kosten aber auch nichts.

Eine Permanente Fähigkeit hat einen andauernden, permanenten Spieleffekt. Einige dieser Fähigkeiten können nur nach einem bestimmten Ereignis im Spiel eingesetzt werden. Die Spieleffekte von Permanenten Fähigkeiten können weder vom Spieler gestartet noch beendet werden, sie sind einfach da, ausgenommen sind nur Permanente Fähigkeiten, die mit Kosten verbunden sind (diese erscheinen in Klammern hinter dem Namen der Fähigkeit). Im letzteren Fall kann sich der Spieler dazu entschließen, die Kosten nicht auszugeben, so dass die Spieleffekte der Permanenten Fähigkeit nicht in Kraft treten.

Eine Aktionsfähigkeit kann nur während der Aktivierungsphase des Kriegers, der sie besitzt, aktiviert werden. Der Spieler kündigt dazu den Einsatz der Fähigkeit an und bezahlt die Kosten (falls die Fähigkeit etwas kostet). Die Spieleffekte der Fähigkeit und deren Auswirkungen treten dann sofort in Kraft

8. Die Ausrüstung

Die Ausrüstung jedes Kriegers wird am unteren Ende seiner Profilkarte aufgelistet und zwar in der folgenden Weise: Name (Kategorie): Bonus / Abzug - Spieleffekte.

Einige Ausrüstungsgegenstände können auch zu zwei Kategorien gehören. In diesem Fall werden die Werte folgendermaßen angegeben:

Name (Kategorie 1 / Kategorie 2)

Bonus / Abzug für Kategorie 1 - Spieleffekte für Kategorie 1

Bonus / Abzug für Kategorie 2 - Spieleffekte für Kategorie 2

In einigen Fällen kann ein Ausrüstungsteil auch keinen Bonus / keinen

Abzug geben oder aber keinen besonderen Spieleffekt haben.

A - AUSTRÜSTUNGSKATEGORIEN

Schuss/Wurf: Zeigt an, dass das Ausrüstungsteil eine Schuss- oder Wurfwaffe ist und unter die entsprechende Kategorie bei "Fernkampfangriff" fällt.

Wurfgeschoss: Zeigt an, dass das Ausrüstungsteil ein Wurfgeschoss ist und unter die entsprechende Kategorie bei "Fernkampfangriff" fällt.

Flächenwaffe: Zeigt an, dass das Ausrüstungsteil eine Flächenwaffe ist und unter die entsprechende Kategorie bei "Fernkampfangriff" fällt.

RS: Zeigt an, dass das Ausrüstungsteil einen Rüstschutz für den Besitzer mit sich bringt. Der Rüstschutz (RS) wird als Bonus angegeben, der nach dem Namen der Körperzone folgt, die geschützt wird. Der Rüstschutz tritt automatisch in Aktion, wenn die betroffene Körperzone eine oder mehrere Wunden erleiden würde. In diesem Fall wird der Wert des Rüstschutzes von der Anzahl der Wunden abgezogen. Ist statt einer einzelnen Körperzone "Alle" angegeben, dann sind alle Körperzonen des Kriegers geschützt.

Beispiel: Helm (RS): Kopf +1 ist ein Ausrüstungsgegenstand mit Rüstschutz +1. Trägt ein Krieger einen solchen Helm, kann die Anzahl der Wunden, die bei einem Treffer am Kopf auftreten, um eine reduziert werden (z.B. bei Schusswaffen).

Technik: Zeigt an, dass das Ausrüstungsteil ein technischer Gegenstand ist. Dieses Attribut gibt keinen direkten Bonus oder Abzug wie die anderen Ausrüstungsteile. Es wird für einige besondere Fähigkeiten und Taktische oder Missionskarten gebraucht.

B - BONUS / ABZUG BEI AUSTRÜSTUNG

In der Beschreibung des Ausrüstungsgegenstandes kann ein Abzug oder ein Bonus in Form einer Zahl (X) vermerkt sein. Bei einem Abzug wäre dies ein negativer Wert, bei einem Bonus ein positiver Wert.

Beispiel: KAT +2 wäre ein Bonus von +2 auf den normalen KAT-Wert des Kriegers solange er diesen Ausrüstungsgegenstand einsetzt.

C - SPIELEFFEKTE DER AUSTRÜSTUNG

Brand (X): Zeigt an, dass der Ausrüstungsgegenstand einen Brand als Effekt zur Folge hat, wenn er gegen einen Krieger eingesetzt wird. X Brandmarker werden diesem betroffenen Krieger dann zugeteilt.

Furcht (X): Zeigt an, dass der Ausrüstungsgegenstand angsteinflößend ist und Furcht als Effekt verursacht, wenn er gegen einen Krieger eingesetzt wird. X Furchtmarker werden diesem betroffenen Krieger dann zugeteilt.

Explosiv (X): Zeigt an, dass der Ausrüstungsgegenstand explodiert, wenn er eingesetzt wird. Dazu wird die Explosionsschablone mit ihrem Zentrum

im Punkt der Explosion platziert. Der Spieler führt für jede Figur, deren Base auch nur zum Teil unterhalb der Explosionsschablone liegt, einen Test durch. Und zwar mit X W6 und einem Schwierigkeitsgrad, der gleich dem WID-Werts des betroffenen Kriegers ist. Hat er mindestens einen Erfolg, dann erhält jede Körperzone genau eine Wunde (unabhängig von der Anzahl der Erfolge). Jeglicher Rüstschutz wird hierbei ignoriert. Hat der Gegenstand weitere Spieleffekte, dann ist jede Figur, deren Base mindestens zum Teil unter der Schablone liegt, ob verletzt oder unverletzt, von diesem Effekt betroffen (z.B. Brand oder Furcht).

Reichweite (X): In einigen Fällen hat der Ausrüstungsgegenstand (oft Fernkampfaffen) eine Reichweite in cm. Dies ist die maximale Entfernung, auf die ein effektives Zielen noch möglich ist und entspricht X cm.

STÄ (X): Zeigt die Stärke an, die der Gegenstand entwickelt, wenn er eingesetzt wird.

X / Spiel: Der Ausrüstungsgegenstand kann X-mal pro Spiel eingesetzt werden.

X / Runde: Der Ausrüstungsgegenstand kann X-mal pro Runde eingesetzt werden.

9. Physische und Psychologische Effekte

Während des Spiels kann ein Krieger von einem oder mehreren Spieleffekten und seinen Auswirkungen betroffen sein. Solange der Krieger mindestens einen Marker hat, der zu einem Spieleffekt gehört, unterliegt er dessen Auswirkungen. Es gibt folgende Effekte mit ihren Auswirkungen, unter denen ein Krieger leiden kann:

Brand: Während der Abschlussphase einer Runde kann jeder Krieger, der einen Brandmarker hat, durch den Brand verletzt werden (siehe Abschnitt Abschlussphase). Während seiner Aktivierung kann ein Krieger einen seiner Brandmarker entfernen, indem er 1 AP ausgibt.

Furcht: Solange ein Krieger mindestens einen Furchtmarker hat, kann er keine andere Aktion durchführen, außer sich zu bewegen. Er kann keine Aktionsfähigkeiten einsetzen. Wird er im Nahkampf angegriffen, kann er nicht zurückschlagen. Während der Abschlussphase muss der Krieger einen Wurf auf PSI machen, um mindestens einen Furchtmarker bei Erfolg ablegen zu können (siehe Abschlussphase).

Gift: Ein Krieger, der mindestens einen Giftmarker hat, bekommt wegen der Wirkung des Giftes einen Abzug von -1 auf alle seine Attributswerte. Während der Abschlussphase wird bei allen Kriegern, die mindestens einen Giftmarker haben, ein solcher entfernt.

Wut: Der Krieger bekommt einen Bonus auf seinen KAT- und GES-Wert und einen Abzug auf seinen WID- und PSI-Wert, solange er mindestens einen

Wutmarker hat. Die Höhe des Bonusses und des Abzugs ist gleich der Anzahl der Wutmarker. Während der Abschlussphase kann der Spieler bei allen seinen Krieger, die mindestens einen Wutmarker haben, einen solchen entfernen, muss es aber nicht.

Abbremsen: Alle Krieger, die mindestens einen Abbremsmarker haben, verlieren einen AP, und zwar vor jeder neuen Runde. Während der Abschlussphase wird bei diesen Krieger jeweils ein Abbremsmarker entfernt (der AP bleibt aber für die nächste Runde noch abgezogen).

OPTIONALE REGELN

1. Erweiterte Geländeregeln

Die erweiterten Geländeregeln sind optionale Regeln, die das vereinfachte Aufstellen von Geländestücken während der Vorbereitungsphase ersetzen sollen. Verwendet man die erweiterten Regeln, dann wird auch die Interaktion zwischen den Krieger und den verschiedenen Geländearten komplexer und damit das Spiel taktischer.

Jedes Geländestück wird durch 3 Größen charakterisiert: Name, Kosten und Spezialregeln, die sich nach der Geländeart und den Eigenschaften des Geländes richten.

Zum Spielbeginn hat jeder Spieler 8 Geländepunkte, die er ausgeben kann, um Geländestücke seiner Wahl auf dem Spielfeld zu platzieren. Alle Geländepunkte müssen dabei von den Spielern komplett für Gelände ausgegeben werden. Das Aufstellen der Geländeteile erfolgt abwechselnd und in diesem Punkt analog zu den Basisregeln, nur eben das nun Kosten dafür anfallen.

Im Folgenden sollen nun die Regeln und die daraus resultierenden Spieleffekte erläutert werden.

Im Vergleich mit den Basisregeln gibt es bei der Verwendung der erweiterten Geländeregeln einige grundlegende Unterschiede im Spiel. Steht nichts anderes bei der Beschreibung eines Geländeteils, wird zunächst davon ausgegangen, dass das Gelände keine Sichtlinien behindert oder blockiert, und die Krieger auf dem Spielfeld das Gelände nicht überqueren können. Die Bewegung eines Kriegers darf auch nicht auf einem solchen Geländeteil enden. Soll von diesen Grundregeln abgewichen werden, ist dies extra bei der Beschreibung des Geländes vermerkt (z.B. Sichtlinie wird blockiert, Gelände ist passierbar usw.), siehe auch die nachfolgenden speziellen Geländeregeln.

A - SPEZIELLE GELÄNDEREGELN

Diese speziellen Regeln beschreiben die Eigenschaften von Geländeteilen auf dem Spielfeld. Viele Regeln sind standardisiert und werden durch ein Schlüsselwort in der Beschreibung des Geländeteils gekennzeichnet. Hier

ist nun eine Liste der Eigenschaften und ihrer Regeln + Auswirkungen aufs Spiel. Einige Eigenschaften haben einen Wert, der in Klammern hinter dem Namen angegeben wird. Bei vielen Geländeteilen beträgt dieser 1 (Grundwert).

Zerstörung (X): Ein Geländeteil mit dieser Eigenschaft kann bei einer Angriffsaktion als Ziel verwendet werden. In diesem Fall ist der Angriff automatisch erfolgreich. Ein solches Geländeteil ist zerstört nach X Angriffen im Spiel. Die Zahl der Angriffe, die das Geländeteil bisher getroffen haben, kann durch beliebige Marker festgehalten werden. Ist das Geländeteil zerstört, wird es vom Spielfeld entfernt und mit einem Geländeteil der Kategorie Zerstörtes Gebiet (siehe Abschnitt Geländeliste) der gleichen Größe ersetzt.

Versteck: Einige Geländeteile können von den Kriegeren auch als Versteck genutzt werden. Um sich verstecken zu können, muss der Krieger mit seiner Base in Kontakt mit dem Geländeteil sein, mindestens 15cm entfernt von der nächsten gegnerischen Figur stehen (um sich unbemerkt verstecken zu können) und eine Bewegung als nächste Aktion durchführen, die auf dem Geländeteil endet. Kein Gegner kann diesen Krieger als Ziel angreifen, wenn er weiter als 5cm entfernt von ihm ist. Ist der Krieger versteckt, darf er sich selbst nicht mehr bewegen oder angreifen, sobald er angegriffen wird oder sich bewegt, gilt er als nicht mehr versteckt.

Anhöhe: Das Geländeteil hat einen Punkt oder eine Fläche, die über dem normalen Geländeniveau liegt. Ein Krieger, der auf dem erhöhten Standpunkt steht, hat einen Bonus von +2 auf seinen KAT-Wurf bei Fernkampfangriffen auf jeden Gegner, der unterhalb seiner Position steht. Außerdem erhöht sich auf einem solch erhöhten Standpunkt die Reichweite von Schuss- und Wurfaffen sowie Gegenständen, die geworfen werden, um 5cm.

Klettern (X): Ein Geländeteil, das als Eigenschaft Anhöhe hat, kann auch diese Eigenschaft zusätzlich haben. Um einen erhöhten Standpunkt auf einem Geländeteil mit der Eigenschaft Klettern zu erreichen, muss ein Krieger in Kontakt mit dem Geländeteil sein, und zwar an einer Stelle, an der ein Klettern möglich ist. Außerdem muss er eine Bewegung als Aktion machen, die 2 AP kostet und einen Wurf auf seinen GES-Wert mit einem Schwierigkeitsgrad von X. Gelingt dieser Wurf nicht, ist das Klettern nicht erfolgreich, und der Krieger befindet sich wieder am Anfangspunkt. Zusätzlich muß der Krieger einen Wurf auf seinen WID-Wert machen, und zwar mit einem Schwierigkeitsgrad von X. Gelingt auch dieser Wurf nicht, erleiden alle seine Körperzonen eine Wunde als Verletzung, wobei Rüstschutz hierbei nicht wirksam ist. Ist der erste Wurf hingegen erfolgreich, gelingt das Klettern, und der Krieger wird auf den erhöhten Standpunkt gestellt.

Durchquerbar: Der Krieger kann das Geländeteil ohne Abzüge auf seine Bewegung durchqueren oder auf ihm anhalten.

Undurchdringlich: Ein Geländeteil mit dieser Eigenschaft blockiert jede Sichtlinie völlig.

Entflammbar: Dieses Geländeteil kann Brandmarker bekommen. Ein Krieger, der bei seiner Aktivierung oder am Ende seiner Bewegung in Kontakt mit einem solchen entflammbaren Geländeteil ist, das mindestens einen Brandmarker hat (und damit brennt bzw. in Flammen steht), bekommt sofort selbst einen Brandmarker. Während der Abschlussphase bekommt jedes Geländeteil, das bereits mindestens einen Brandmarker hat, einen weiteren. Jeder Brandmarker, der neu zum Geländeteil dazugelegt wird, zählt als separater Angriff auf das Geländeteil, das die Eigenschaft Zerstörung (X) hat. Hat ein solches Geländeteil mindestens einen Brandmarker, verliert es die Eigenschaften Durchquerbar oder Schweres Gelände. Krieger müssen es schnellstmöglichst verlassen. Stattdessen bekommt es die Eigenschaft Sichthindernis (1). Hat es bereits die Eigenschaft Sichthindernis, so erhöht sich der Wert dafür um 1 Punkt.

Sichthindernis (X): Das Geländeteil zählt als Sichthindernis und zwar mit dem Wert X. Dies hat besonders Einfluss auf Fernkampfangriffe. Während in den Basisregeln jedes Hindernis, das in den Sichtkorridor hineinragt, nur einen Abzug von -1 ergibt, können Hindernisse hier einen höheren Wert X haben, der vom KAT-Wert bei einem Fernkampfangriff abgezogen wird.

Schweres Gelände (X): Um sich in schwerem Gelände 1 cm bewegen zu können, muss ein Krieger X cm seiner Bewegungsreichweite (in der Regel 10 cm pro Bewegungsaktion) dafür ausgeben.

Beispiel: Ein Krieger, der ein sumpfiges Gebiet mit der Eigenschaft Schweres Gelände (2) durchqueren möchte, muss für jeden cm, den er sich durch das Gebiet bewegt, 2 cm seiner Bewegungsreichweite ausgeben. Er kann sich daher maximal 5 cm durch sumpfiges Gelände in einer Bewegungsaktion vorarbeiten.

Schwimmen (X): Ein Geländeteil mit dieser Eigenschaft kann schwimmend durchquert werden. Dazu muss der Krieger in Kontakt mit dem Geländeteil sein. Für das Schwimmen selbst muss er eine Bewegung als Aktion durchführen und dabei 2 AP ausgeben. Dem Krieger muss zudem ein WID-Wurf mit einem Schwierigkeitsgrad von X gelingen. Ist dies nicht der Fall, erleidet er eine Wunde am Kopf, Rüstschutz zählt hierbei nicht. Der Wurf muss solange wiederholt werden, bis der Krieger mindestens einen Erfolg hat. Auf den Wurf gibt es einen Abzug von -1 für jeden Ausrüstungsgegenstand, den der Krieger beim Schwimmen mit sich trägt. Ausrüstungsgegenstände, die als "Vollschutz" gelten, haben sogar einen Abzug von -2 zur Folge. Sobald der Krieger bei einem Wurf mindestens einen Erfolg hat, ist das Durchschwimmen erfolgreich gewesen, und der Krieger kann an einem beliebigem Punkt am Rand des

Geländestücks platziert werden, aber nicht weiter als 10 cm entfernt vom Ausgangspunkt.

Lebensfeindliche Umgebung (X): Diese Eigenschaft betrifft zunächst nur Krieger, die eine Bewegungsaktion auf einem solchen Geländeteil beenden.

Bei normalen Seen, Tümpeln,.. gibt es keinen Abzug, wenn der Krieger genau am Rand des Objekts stehenbleibt, um z.B. als nächste Aktion oder in der nächsten Runde hindurchzuschwimmen. Schaden gibt es nur, wenn seine normale Bewegung im Objekt selbst endet, ohne am Rand zuvor anzuhalten (ins Wasser hinein max. 1 cm möglich). Ähnliches gilt für Dichten Wald (Bewegung hinein wird hier halbiert wegen Schwerem Gelände). Der reine Kontakt exakt am Rande eines solchen Objekts, sowie der Aufenthalt im Objekt selbst, führt nur dann zum Schaden, wenn das Objekt besonders lebensfeindlich ist (ab dem Wert 2 und höher, z.B. Säurewolke). Der Krieger bekommt dann pro Runde X Wunden, wobei für jede Wunde die betroffene Körperzone ermittelt wird. Rüstschutz zählt nicht.

Sprung (X): Einige Geländeteile können nur durch einen Sprung überquert werden. Möchte ein Krieger über ein Geländeteil springen, das diese Eigenschaft hat, muss er in Kontakt mit diesem sein und eine Bewegung als Aktion machen. Anschließend macht er einen Wurf auf GES mit einem Schwierigkeitsgrad von X. Gelingt der Wurf nicht (mit mindestens einem Erfolg), ist der Krieger außer Gefecht gesetzt und scheidet aus dem Spiel aus.

B - GELÄNDELISTE

Hier ist eine Liste von Geländeteilen, die auf dem Spielfeld platziert werden können. Die Kosten für jedes Geländeteil sind nach dem Namen des Objekts aufgelistet. Diese müssen vom Spieler, der das Geländeteil aufstellen möchte, von seinen 8 Geländepunkten gezahlt werden, die er am Anfang des Spiels hat.

Baum (1 Punkt): Entflammbar, Zerstörung (3), Sichthindernis (1)

Büsche (1 Punkt): Entflammbar, Zerstörung (3), Sichthindernis (2), Durchquerbar

Fahrzeugwrack (1 Punkt): Zerstörung (8), Sichthindernis (1)

Mauer (1 Punkt): Zerstörung (4), Sichthindernis (2)

Mauerruinen (1 Punkt): Zerstörung (4), Sichthindernis (1), Durchquerbar

Sumpfiges Gelände (1 Punkt): Schweres Gelände (2)

Dichter Wald (2 Punkte): Entflammbar, Zerstörung (6), Schweres Gelände (2), Lebensfeindlich (1), Sichthindernis (3), Versteck

Abwassertümpel - 1m tief (2 Punkte): Sichthindernis (2), Lebensfeindlich (1 / als Chemiekloake 2), Schweres Gelände (2)

Zerstörtes Gebiet (2 Punkte): Sichthindernis (2), Durchquerbar

Kleiner Hügel (2 Punkte): Anhöhe, Schweres Gelände (2), Sichthindernis (3 - für Figuren hinter dem Hügel)

Tiefe Erdspalte/Schacht (2 Punkte): Sprung (2)

Energiefeldgenerator (3 Punkte): Zerstörung (3), Sichthindernis (1). Jeder Krieger in einer Entfernung von max. 5 cm bekommt als Ausrüstungsgegenstand "Gyromagnetisches Feld (RS): Alle +2", einsetzbar aber nur für Fernkampfangriffe. Dieser Ausrüstungsgegenstand wird zum Rüstschutz addiert, den der Spieler evtl. schon besitzt, und gilt nur solange der Krieger sich nicht weiter wie 5 cm vom Generator entfernt.

Feministische Kultstatue (3 Punkte): Zerstörung (2), Sichthindernis (1), Entflammbar (da aus Holz). Kriegerinnen des Matriarchats und deren Sklaven können diese Statue nicht angreifen. Die Schwestern des Matriarchats bekommen einen Bonus von +1 auf PSI, solange sie nicht weiter als 10 cm von dieser Statue entfernt stehen.

Großer Müllhaufen (3 Punkte): Sichthindernis (1), Entflammbar, Zerstörung (4), Schweres Gelände (2), Versteck

Felsiger Hügel (3 Punkte): Anhöhe, Klettern (2), Undurchdringlich (für Figuren hinter dem Hügel)

Säure-/Chemiewolke (3 Punkte): Lebensfeindlich (2), Sichthindernis (3), Durchquerbar

Kontaminierter See (4 Punkte): Lebensfeindlich (1), Schwimmen (4)

Reißender Fluß (5 Punkte): Schwimmen (5)

Auf unserer Webseite www.eden-the-games.com gibt es eine noch umfangreichere Liste an interessanten Geländeteilen, die nach den obigen Regeln zusammengestellt wurden.

2. Verseuchung mit Marodeuren

Die folgenden Regeln erläutern, wie fremde Krieger (z.B. umherziehende Marodeure, Plünderer und fremden Mutanten) oder Kreaturen ins Spiel eingreifen können, die nicht direkt von den Spielern kontrolliert werden, sogenannte Nichtspielerkrieger (NSKs). Ein NSK ist ein Krieger, der nur seiner eigenen Motivation folgt und nicht von den Spielern für ihre Einheiten rekrutiert werden kann. Die NSKs haben ihre eigenen Profilkarten, die den Karten der Spielerfiguren ähneln. Der einzige Unterschied ist, dass die NSKs einen "Verseuchungswert" haben, statt eines normalen Punktwerts wie Spielerfiguren. NFKs haben eigene Fraktions symbole, die es nur für die NFKs gibt und können auch ein eigenes Stigmasymbol/Leitmotiv haben.

A - PLATZIERUNG DER NFKS

Der sogenannte "Verseuchungsgrad" symbolisiert, wie weit ein Gebiet von fremden Kriegeren, z.B. Marodeuren, fremden Mutanten oder Kreaturen, "verseucht" ist, und damit von ihnen heimgesucht wird. Daraus ergibt sich über ein Punktesystem die Anzahl dieser fremden Krieger (NSKs) auf dem Spielfeld. Beträgt der Verseuchungsgrad 3, dann hat jeder Spieler 3 Punkte, die er verwenden darf, um NSKs auf dem Spielfeld zu platzieren. Die beiden Spieler gehen dabei nach folgenden 3 Schritten vor:

- Verseuchungsgrad (typischerweise zwischen 1 und 10). Kann auch per Zufall bestimmt werden, z.B. durch Würfeln mit einem zehnsseitigen Würfel.

- Jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl an Punkten, die gleich dem Verseuchungsgrad ist und seinen Verseuchungspool bildet.

- Der Spieler, der das Spiel beginnt, gibt X Punkte aus seinem Verseuchungspool aus und platziert dafür einen NSK mit Verseuchungswert X auf dem Spielfeld. Dann ist sein Gegner dran. Die Spieler wechseln sich dann immer wieder mit dem Platzieren der NSKs ab, bis beide Spieler keine Punkte mehr in ihrem Verseuchungspool haben. NSKs dürfen nicht näher wie 15 cm von einem anderen NSK platziert werden.

Sind diese drei Schritte durchlaufen, läuft die Vorbereitungsphase normal weiter.

B - AKTIVIERUNG DER NSKs

Die NSKs werden im 2. Schritt der Abschlussphase aktiviert (siehe im Abschnitt Abschlussphase im vorderen Teil des Regelhefts).

Dies geschieht folgendermaßen:

Der Spieler, der als erstes dran ist, sucht sich einen NSK auf dem Spielfeld aus und aktiviert ihn. Ein NSK kann in einer Runde nur eine der folgenden Aktionen durchführen:

Umherstreifen: Der NSK bewegt sich bis zu 5 cm in eine vom Spieler gewählten Richtung. Dies ist nur möglich, wenn der NSK keine reguläre Sichtlinie zu einem Spielerkrieger hat oder dieser weiter als 10 cm entfernt ist.

Sturmangriff: Diese Aktion ist zwingend, falls der NSK mit keinem Spielerkrieger direkt in Kontakt ist, ein solcher aber nicht weiter wie 10 cm entfernt von ihm steht, und er eine reguläre Sichtlinie zu ihm hat. Er macht dazu eine maximal 10 cm wegführende Bewegung, die direkt zum Kontakt mit dem Spielerkrieger führt. Dies muss nicht der nächststehende Spielerkrieger sein, aber der NSK muss ihn sehen und ihn ohne Kontakt zu einem anderen Spielerkrieger erreichen können. Sobald er in Kontakt mit dem ausgewählten Krieger ist, führt er einen Angriff nach den normalen Nahkampfgesetzen durch.

Angriff: Diese Aktion ist zwingend, falls der NSK in Kontakt mit einem Spielerkrieger ist. Sind mehrere Spielerkrieger mit ihm in Kontakt, so greift er den Krieger an, den der Spieler auswählt, der den NSK aktiviert hat. Der Angriff wird entsprechend den normalen Nahkampfregeln durchgeführt.

NSKs greifen normalerweise nur Spielerkrieger an, sie meiden alle Geländeteile (außer dies hat nur die Eigenschaft Schweres Gelände) und greifen nur im Nahkampf an, außer sie haben auf ihrer Profilkarte eine Fernkampfwaffe als Ausrüstung.

Nachdem der erste NSK aktiviert wurde, wechseln sich die Spieler mit den Aktivierungen solange ab, bis alle NSKs aktiviert sind. Gibt es kein anderes Ziel mehr, kann es vor allem am Ende der Aktivierungen auch vorkommen, dass ein Spieler laut den Regeln einen NSK aktivieren muss, der einen eigenen Krieger angreift. Nur für diesen Angriff übernimmt dann sein Gegner den NSK.

C - ANGRIFF AUF EINEN NSK

Greift ein Spielerkrieger einen NSK im Nahkampf an, reagiert der NSK automatisch mit einem "Zurückschlagen" als Reaktion darauf, wie es im Abschnitt Nahkampfangriff in den Regeln weiter beschrieben ist. Für den NSK würfelt der Gegner des angreifenden Spielers.

Der Spieler, dessen Krieger den NSK am Ende ausgeschaltet hat, bekommt als Siegpunkte den Verseuchungswert des NSKs.

Einige NSKs haben besondere Fähigkeiten, die während des Spiels berücksichtigt werden müssen.

3. WETTERLAGE

Verschiedene Wetterlagen können einen großen Einfluss auf die Krieger und die möglichen Strategien während des Spiels bei Eden haben. Vor dem Spielbeginn legen die Spieler die Wetterlage während des Spiels mit zwei W6 fest. Die Würfelergebnisse werden einfach aufaddiert:

2 - Ionensturm: Am Ende jeder Runde müssen alle Krieger einen Wurf auf WID mit einem Schwierigkeitsgrad von 6 machen. Hat ein Krieger nicht mindestens einen Erfolg, bekommt er sofort eine Wunde am Rumpf, Rüstschutz bleibt ohne Wirkung. NSKs sind immun gegen Ionenstürme und erleiden keinen Schaden.

3 - Sturm: Alle Bewegungsaktionen sind auf 8cm beschränkt (statt auf 10).

4 / 5 - Dichter Nebel: Die Sicht ist für die Krieger auf 15cm beschränkt. Weiter entfernte Gegner und Gegenstände werden nicht mehr

wahrgenommen.

6 / 7 - Normales Wetter: Kein besonderer Effekt.

8 / 9 - Leichter Nebel: Die Spieler stellen ihre Figuren nicht nacheinander, sondern abwechselnd auf, d.h. der Spieler, der beginnt, eine Figur, dann sein Gegner usw.

10 / 11 - Giftiger Säureregen: Am Ende jeder Runde müssen alle Krieger, die diese Runde nicht in oder unter einem regengeschützten Geländeteil verbracht haben, einen Wurf auf WID mit einem Schwierigkeitsgrad von 5 machen. Hat ein Krieger nicht mindestens einen Erfolg, bekommt er einen Giftmarker.

12 - Schneesturm: Die Kosten, um eine Taktische Karte spielen zu können, betragen nun 3 SP anstatt 2 SP.

Die Spieler können auch, falls von beiden gewünscht, die verschiedenen Wetterlagen kombinieren, indem sie 2 oder 3 Würfe vor Spielbeginn machen. Alternativ können sie auch nach jeder Runde einen Wurf mit 1 W6 machen, bei 1 wird nochmal auf die Tabelle für eine zusätzliche Wetterlage gewürfelt (Kombination), bei 2-5 hält die bisherige Wetterlage an, bei einer 6 ändert sie sich zu normalem Wetter.

STICHWORTVERZEICHNIS:

Abzug: Ein Abzug wird in der Regel von einem Attributswert abgezogen, um dessen Wert zu senken. Der Abzug ist damit das Gegenteil eines Bonus.

Aktionspunkte (AP): Die Aktionspunkte erlauben es einem Krieger, in einer Runde verschiedene Aktionen durchführen zu können. Jeder Krieger hat dazu eine bestimmte Anzahl an AP pro Runde zur Verfügung.

Aktiviert: Ein "aktivierter" Krieger ist ein Krieger, dessen Aktivierung während der aktuellen Runde bereits durchgeführt wurde oder der keine AP mehr hat. Um diesen Zustand darzustellen, kann die Profilkarte des Kriegers um 90 Grad gedreht werden.

Attribute: Die Attribute sind jeweils einer Körperzone zugeordnet; sie repräsentieren die körperlichen und geistigen Eigenschaften und Talente eines Kriegers. Diese sind: PSI (PST) Kopf, Kampftalent (KAT) Arme, Widerstandskraft (WID) Rumpf und Geschwindigkeit (GES) Beine.

Ausgeschaltet: Ein ausgeschalteter Krieger kann nicht mehr weiterkämpfen, wegen seinen vielen Verletzungen oder wegen eines anderen Spieleffekts. Seine Figur wird vom Spielfeld entfernt, und seine Profilkarte wird abgelegt.

Bonus: Ein Bonus wird in der Regel auf ein Attribut aufaddiert, um dessen Wert zu erhöhen. Wenn man von einem Bonus spricht, ist immer ein positiver Werte gemeint.

Frei: Ein Krieger wird als "frei" bezeichnet, wenn keine gegnerische Figur in Kontakt mit ihm ist.

Heilung: Bei einer Körperzone, die eine oder mehrere Wunden hat, kann eine Wunde (1 KP) durch bestimmte Spieleffekte geheilt werden. Dazu wird auf der Profilkarte des Kriegers bei einem markierten Punkt in der betreffenden Körperzone die Markierung wieder entfernt.

Kampfeinheiten: Eine Kampfeinheit wird aus allen Kriegern gebildet, die ein Spieler auf dem Spielfeld aufstellt.

Konstitutionspunkte (KP): Jede Körperzone eines Kriegers hat eine festgelegte Zahl an Konstitutionspunkten (KP), die ein Maß dafür sind, wieviele Wunden er dort einstecken kann. Diese werden durch rote und weiße Punkte auf der Profilkarte des Kriegers dargestellt.

Kontakt: Zwei Figuren sind in Kontakt miteinander, wenn sich ihre Basen berühren. Berühren sich zwei Miniaturen der gleichen Einheit eines Spielers, gelten sie trotzdem als "frei".

Körperzone: Jeder Krieger hat 4 Körperzonen, Kopf (oben links), Arme (oben rechts), Rumpf (unten links) und Beine (unten rechts)

Kosten: Um eine besondere Fähigkeit einsetzen zu dürfen, oder für andere Spieleffekte, können Kosten in Form von Punkten anfallen (SP, AP usw.).

Die Punkte repräsentieren dabei die Ressourcen, die dem Krieger zur Verfügung stehen.

Krieger: Ein Krieger wird auf dem Spielfeld durch eine Miniatur repräsentiert und durch seine Profilkarte, auf der seine Werte stehen. Ein Spieler kontrolliert zu Beginn des Spiels mehrere Krieger, die seine Einheit darstellen und mit deren Hilfe er das Spielziel erreichen will, nämlich den Sieg über seinen Gegner.

Profilkarte: Jeder Krieger hat eine Profilkarte, auf der man die wichtigsten Informationen über ihn ablesen kann, z.B. seine Attributswerte, besondere Fähigkeiten, Ausrüstungsgegenstände usw. Auf ihr werden auch die Wunden markiert, die ein Krieger im Kampf einstecken muß.

Sichthindernis: Ein Objekt auf dem Spielfeld (Figur oder Geländeteil), das in eine Sichtlinie hineinragt, diese aber nicht völlig blockiert.

Spielfeld: Das Spielfeld ist das Areal, auf dem die Kämpfe zwischen den Figuren ausgetragen werden. Es genügt zum Beispiel eine feste Tischoberfläche, und die Größe bleibt im Prinzip den Spielern überlassen. Empfehlenswert ist aber ein quadratisches Spielfeld mit einer Mindestlänge von 60 cm und einer Maximallänge von 120 cm. Natürlich wird der Spielspass noch durch Geländeteile erhöht (Hügel, Gebäude, usw.).

Strategiepunkte (SP): Jeder Spieler hat einen Pool an Strategiepunkten, die er einsetzen kann, um bestimmte Spieleffekte zu steuern oder ins Spiel zu bringen.

Taktische Karten: Während des Spiels kann der Spieler Taktische Karten aus seiner "Taktischen Hand" ausspielen, um bestimmte Spieleffekte hervorzurufen oder Ereignisse auszulösen.

Trefferindex: Der Trefferindex wird durch die Silhouetten eines Würfels (mit einem festgelegten Wert zwischen 1 und 6) auf der Profilkarte eines Kriegers dargestellt. Jede Körperzone hat einen anderen Wert und zeigt somit an, wo ein Angriff oder ein Schuss einen Krieger trifft.

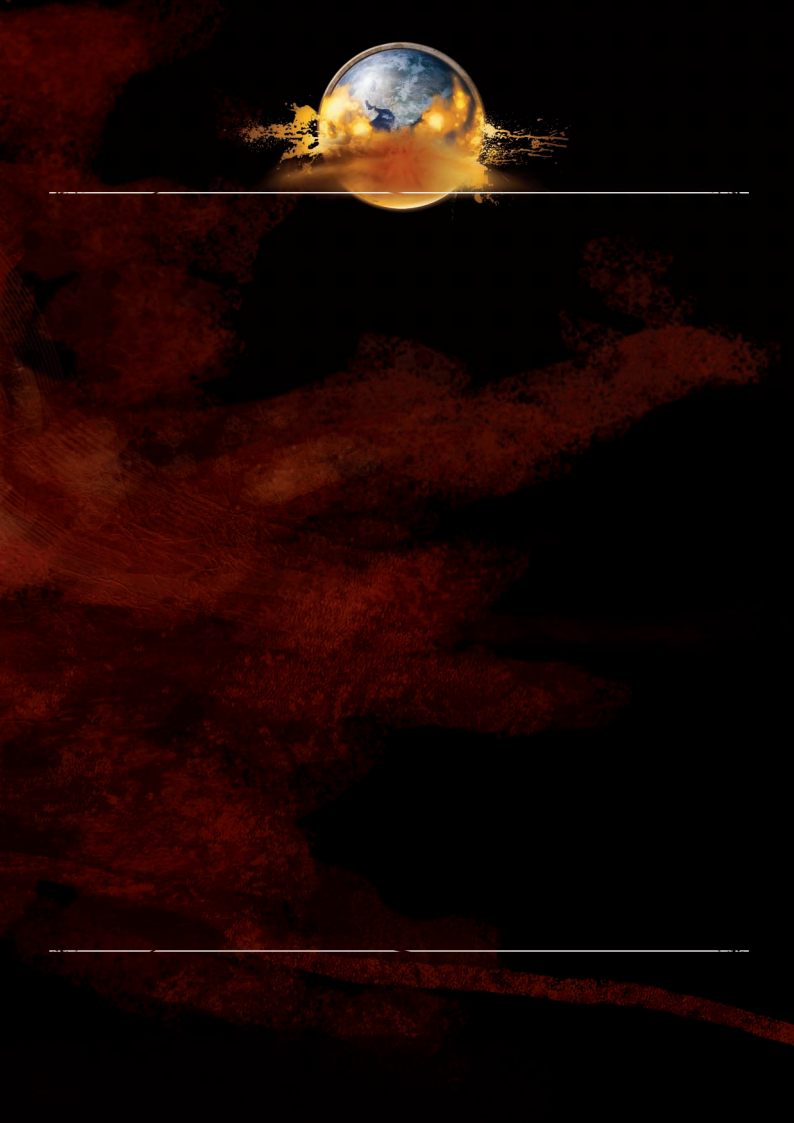
Verwundet: Hat eine Körperzone keine freien weißen Markierungspunkte mehr, sondern nur noch rote Punkte, dann hat der Krieger den Status "Verwundet". Damit sinkt sein Attribut für die betreffende Körperzone auf den roten Wert ab.

Wunde: Verursacht ein anderer Krieger oder ein Spieleffekt eine Wunde an einem Krieger, wird ein Markierungspunkt auf seiner Profilkarte entsprechend markiert und zwar an der Körperzone, die getroffen wurde (meist durch den Trefferindex bestimmt).

Eine solche Wunde kann manchmal auch wieder geheilt werden; da die Markierung dann wieder entfernt wird (und natürlich nach dem Spiel sowieso), ist es ratsam, die Profilkarten in durchsichtigen Kartenhüllen aufzubewahren, wie man sie von Sammelkartenspielen her kennt und einen wasserlöslichen Folienstift zum Beschreiben zu verwenden.

X / Spiel: Ein X / Spiel - Effekt kann nur X mal im gesamten Spiel durch den gleichen Krieger eingesetzt werden.

X / Runde: Ein X / Runde - Effekt kann X mal während einer Runde durch den gleichen Krieger eingesetzt werden.



EDEN

ÜBERLEBE DIE APOCALYPSE

Das Eden-Tabletop und die Figuren werden hergestellt von:



www.taban-miniatures.com
33 rue de Mulhouse, 94700 Maisons Alfort, Frankreich

- Registriert in Frankreich: SIRET 433.253.598.00034
- Tel.: + 33 1 4375 9099

Informationen (in Englisch): sales@taban-miniatures.com

Alle Eden-Produkte sind erhältlich in unserem Webshop:

shop.taban-miniatures.com

oder bei deinem örtlichen Händler (auf unserer Webseite www.taban-miniatures.com findest du eine Liste von Fachhändlern)

Mehr Informationen und Spielhilfen (in englischer Sprache):
www.eden-the-game.com
und auf unserem Blog:
www.eden-blog.com

Gedruckt in Frankreich von CCB création - www.ccbcreation.fr

EDEN / TABAN MINIATURES 2009 - ALLE RECHTE VORBEHALTEN!