

☆ Shadows ☆
over
NORMANDIE
SPIELREGELN



Shadows over Normandy verknüpft das erfolgreiche WWII-Spiel Heroes over Normandy (Helden der Normandie) mit dem Hintergrund des Rollenspiels Achtung! Cthulhu. Das Spielsystem von Heroes wurde hierfür an die Notwendigkeiten angepasst, die mit der Einführung von Mythos-Wesen und Magie in ein ursprünglich historisches Setting einhergehen.

In Shadows over Normandy übernimmt einer von euch die Kontrolle über ein US-Ranger-Bataillon, das hinter der Front beim Vorstoß der Alliierten durch Frankreich agiert und dabei auf einen Majestic-Agenten trifft, der sie für seine Zwecke einspannt. (Majestic ist ein US-Geheimdienst, der mit der Untersuchung des Arkanen und des Mythos befasst ist.) Dort stoßen die Amerikaner auf einen Stamm der Tiefen Wesen und in der Folge auch auf Einheiten der Black Sun, eines deutschen Geheimdienstes, der ebenfalls das Arkane untersucht und die Mythos-Wesen als Kriegswaffe einsetzen will. Die Tiefen Wesen sowie die Black Sun werden vom zweiten (und ggf. dritten) Spieler geführt.

Shadows over Normandy ist als Kampagnenspiel aufgebaut, das die Geschichte dieser Ranger-Einheit erzählt und erleben lässt. Die Kampagne umfasst 10 Szenarien, die nacheinander gespielt werden können, aber auch jedes für sich. Die Szenarien 1-6 sind für genau 2 Spieler ausgelegt, die Szenarien 7-9 können wahlweise zu zweit oder zu dritt gespielt werden. Lediglich für das abschließende Szenario 10 werden genau 3 Spieler benötigt. Darüber hinaus befindet sich am Ende des Kampagnenhefts eine Anleitung zum Erstellen eigener Szenarien.

Dieses Heft enthält sämtliche Grundregeln, um Shadows over Normandy spielen zu können. Die Szenarien samt Sonderregeln und Spielablauf sowie einige Hintergrundinformationen zur Story sind im Kampagnenheft zu finden. Wir empfehlen, zunächst die Regeln unter Zuhilfenahme des Spielmaterials genau zu lesen, danach die zusätzlichen Informationen auf den Seiten 4 und 5 des Kampagnenhefts, um dann mit Szenario 1 zu beginnen.

Viel Spaß mit Shadows over Normandy!

s.3	SPIELMATERIAL UND GRUNDLAGEN
s.5	ACTION!
s.5	 Befehlsphase
s.5	 Aktivierungsphase
s.5	Bewegung
s.7	Nahkampf
s.8	Feuern
s.9	 Versorgungsphase
s.9	Aktionskarten
s.10	Suchen und Terror
s.11	NACHT UND NEBEL
s.11	GELÄNDE UND GELÄNDE-OVERLAYS
s.14	REKRUTIERUNGS-OPTIONEN
s.14	Personalisierungen und Zauber
s.15	Ausrüstung
s.16	Charaktereigenschaften und Befehle
s.17	SPEZIALFÄHIGKEITEN

Shadows over Normandie, Heroes System (tactical scale) ist ein Spielsystem von Yann & Clem.

Grafik & Illustrationen: Yann, Clem, Alex, Olivier, Dim Master und Ian Scholfield

Regeln: Clem und Axel

Übersetzung: Sebastian Rapp

Redaktion der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp und Sebastian Wenzlaff

Ein großes Dankeschön gilt all unseren Kickstarter-Unterstützern. Und ein weiteres Dankeschön an die Community ...

Heroes system tactical scale™, Heroes of Normandie™, sämtliche Abbildungen und Illustrationen sowie das „Devil Pig Games™“-Logo sind Eigentum von Devil Pig Games Ltd. Die Logos Achtung! Cthulhu und Modiphius, die Symbole Schwarze Sonne und Geheimer Krieg sowie die zugehörigen Illustrationen aus Achtung! Cthulhu: Hohepriester und Meister der Schwarzen Sonne, Tiefen Wesen und die Diener von Nyarlathotep sowie Sergeant Carter und Ariane Dubois: ©Modiphius Entertainment Ltd 2015. Alle Rechte vorbehalten. Nutzung, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des jeweiligen Rechteinhabers.

© Devil Pig Games 2015 - © Modiphius 2015

Mehr Informationen zu Achtung! Cthulhu findet ihr auf www.modiphius.com

SPIELMATERIAL UND GRUNDLAGEN

Infanterie

Diese Plättchen stellen die Soldaten sowie verschiedene Infanterie-Einheiten mit besonderer Ausrüstung wie Maschinengewehren, Panzerabwehrgeschützen, Artillerie usw. dar. Diese Plättchen haben zwei Seiten und zeigen alle Informationen der jeweiligen Einheit. Sobald ihr die Symbole verinnerlicht habt, entfällt das ständige Nachschlagen in der Regel. Normalerweise zeigt die Rückseite des Plättchens dieselbe Einheit wie auf



der Vorderseite – allerdings mit schlechteren Werten (weil die Einheit einen Treffer erlitten hat). Der Verteidigungswert ist manchmal höher, da es schwieriger ist, die Einheit bei verringerter Mannstärke zu treffen. Meistens ist er aber niedriger, da die Einheit nach einem Treffer auch nicht mehr so gut agieren kann. In manchen Fällen, z. B. bei der Maschinengewehr-Einheit (.30 CAL), haben die beiden Seiten des Plättchens die gleiche Mannstärke, aber in anderen Feuerpositionen.

- Faktionsabzeichen:** Diese Einheit gehört zu den Rangers.
- Rahmen:** Gelb für Offiziere, Rot für schwere Waffen, dunkle Farben für Helden.
- Spezialfähigkeiten:** Hier: Befehl 1, Nahkampf +1, und Begrenzte Reichweite (4 Felder)
- Name der Einheit:** Ist dieser Text rot, hat die Einheit Schaden erlitten.
- Kampfbonus gegen Leichte Fahrzeuge:** Diese Einheit erhält +1 auf ihr Würfelergebnis im Kampf gegen Einheiten mit violetter Verteidigung.
- Bewegungswert:** Diese Einheit kann sich bis zu 4 Felder weit bewegen.
- Treffer:** Dieses Symbol zeigt an, dass diese Einheit 1 Treffer einstecken kann, bevor sie vernichtet wird.
- Kampfbonus gegen Infanterie:** Diese Einheit erhält +2 auf ihr Würfelergebnis im Kampf gegen Einheiten mit gelber Verteidigung.
- Verteidigungswert:** Hier: Eine gelbe Verteidigung (Infanterie). Ein Würfelergebnis von 6 oder mehr ist erforderlich, um dieser Einheit 1 Treffer zuzufügen.
- Kampfbonus gegen Schwere Fahrzeuge:** Diese Einheit kann Einheiten mit grauer Verteidigung nicht angreifen.

Leichte Fahrzeuge

Diese Plättchen, die größer als Infanterie-Plättchen sind, stellen Transport-, Aufklärungs- und Unterstützungsfahrzeuge dar. Auch diese Plättchen haben zwei Seiten: Die eine zeigt das Fahrzeug in gutem Zustand, die andere stellt das Wrack des zerstörten Fahrzeugs dar.



Wird ein Leichtes Fahrzeug zerstört, stellt es ab sofort ein Hindernis dar und wird wie ein Gelände-Overlay behandelt. Ein solches Wrack kann unter Beachtung bestimmter Regeln im Verlauf der Partie vom Spielfeld entfernt werden.

Schwere Fahrzeuge

- Hauptbewaffnung (rot) und deren Spezialfähigkeiten:** Zeigt die primäre Waffe und ihre Fähigkeiten.
- Seitenpanzerung:** Zeigt die Schutzkraft an den Seiten.
- Frontpanzerung:** Zeigt die Schutzkraft an der Front.
- Heckpanzerung:** Zeigt die Schutzkraft an der Rückseite.
- Sekundärbewaffnung (gelb) und ihre Spezialfähigkeiten:** Zeigt die sekundäre Waffe und ihre Fähigkeiten.
- Seitenpanzerung:** Zeigt die Schutzkraft an den Seiten.

Schwere Fahrzeuge haben eine zentrale Bedeutung auf dem Schlachtfeld. Aber Vorsicht: Wenn sie nicht durch Infanterie-Einheiten abgesichert werden, sind sie sehr verwundbar.

Wird ein Schweres Fahrzeug zerstört, stellt es ab sofort ein Hindernis dar und wird wie ein Gelände-Overlay behandelt. Ein solches Wrack kann unter Beachtung bestimmter Regeln im Verlauf der Partie vom Spielfeld entfernt werden.

Große Kreaturen!

Diese großen Plättchen stellen gewaltige Kreaturen dar. Sie nehmen 2 oder 4 Felder ein. Sie haben eine grüne Verteidigung.



Ein Fahrzeug, das 2 Felder einnimmt.

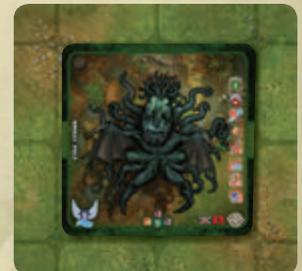
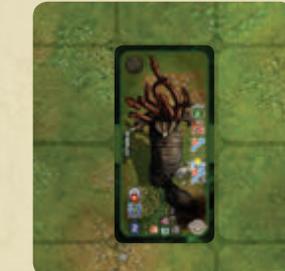
Ein Fahrzeug, das 1 Feld einnimmt.



Eine Große Kreatur, die 2 Felder einnimmt.



Eine Große Kreatur, die 4 Felder einnimmt.



Rekrutierungs-Display

Die Rekrutierungs-Displays sind das Zentrum deiner Armee, der Dreh- und Angelpunkt deiner Einheiten. Jedes Rekrutierungs-Display stellt das Herzstück eines Zuges dar, manchmal auch nur einen einzelnen Offizier. Ein Rekrutierungs-Display kann dir einen zusätzlichen Befehl (Stem-Symbol) oder eine Spezialfähigkeit gewähren. Dies wird links oben dargestellt.

- Zusätzlicher Befehl oder Spezialfähigkeit:** Wird nur gewährt, wenn dieses Feld mit einer Rekrutierungs-Option belegt ist.
- Faktionsabzeichen und besondere Kennung:** Zeigt die Zugehörigkeit zur Einheit.
- Name des Rekrutierungs-Displays:** Zeigt den Namen des Displays.
- Moralwert:** Anzahl der Einheiten, die vernichtet werden muss, damit sich der Zug in Auflösung befindet (und dem Gegner die auf der Rückseite angegebenen Siegpunkte einbringt).
- Kosten (in Armeepunkten):** In einigen Szenarien wirst du deine Armee selbst zusammenstellen, indem du Armeepunkte ausgibst.
- Spezialfähigkeit dieses Displays:** Du erhältst diese Spezialfähigkeit, solange der Zug sich nicht in Auflösung befindet.

Achtung! Rekrutierungs-Displays kosten Armeepunkte, die auf dem gewählten Plättchen angegeben sind.

Rekrutierungs-Optionen

Deinen Rekrutierungs-Displays kannst du Rekrutierungs-Optionen zuweisen. Im Folgenden werden diverse Optionen vorgestellt: Unterstützung (Einheiten), Ausrüstung, Charaktereigenschaften etc.

Achtung! Alle Rekrutierungs-Optionen kosten Armeepunkte, wie unten links auf dem jeweiligen Plättchen angegeben.



Hat die Option eine Spezialfähigkeit, profitieren nur die Einheiten dieser Option hiervon.

Einige Optionen sind „frei“. Sie müssen keinem bestimmten Rekrutierungs-Display zugewiesen werden.

Wenn du eine Ausrüstungs- oder Charaktereigenschafts-Option einem Offizier-Rekrutierungs-Display [] zuweist, steht diese allen Einheiten deiner Armee zur Verfügung.

Unterstützung

Hierunter fallen Infanterie-Einheiten, Artillerie und Fahrzeuge.



Ausrüstung

Hierbei handelt es sich um besondere Ausrüstung, die von Einheiten genutzt werden kann, die diesem Rekrutierungs-Display zugewiesen sind sowie von allen Helden deiner Armee.

Jede einem Rekrutierungs-Display zugewiesene Einheit kann die gesamte Ausrüstung nutzen, die demselben Rekrutierungs-Display zugewiesen ist. Es ist also nicht notwendig, Ausrüstung einer bestimmten Einheit zuzuweisen.

Helden können die gesamte Ausrüstung ihrer Armee nutzen.

Nimm dir alle Marker, die auf der Rekrutierungs-Option angezeigt sind und lege sie auf die Option.

Charaktereigenschaften

Charaktereigenschaften stellen die Besonderheiten mancher Einheiten dar.



Befehle

Befehle stellen die Planung und die Strategie der Kommandostelle dar. Von diesen Boni profitiert deine gesamte Armee. Du kannst sie nur erhalten, wenn du ein Offizier-Plättchen [] für deine Armee erworben hast.



Personalisierungen

Personalisierungen können nur von Charakteren genutzt werden.



Zauber

Nur Charaktere können Zauber wirken. Es gibt zwei Arten von Zaubern: Mythos-Zauber, die von allen Charakteren eingesetzt werden können und die auf beiden Seiten mit einem farbigen Streifen markiert sind, sowie Zauber, die einer bestimmten Faktion zugeordnet sind.



Ein Charakter ist das Hauptplättchen eines Rekrutierungs-Displays (er ist keine Option). Entweder er ist ein Held oder er ist ein Offizier (gelber Rahmen).



Rekrutierungs-Display-Offizier



Held

Helden

Was wäre Shadows over Normandie ohne Helden! Helden sind keine Rekrutierungs-Optionen und müssen daher nicht einem Rekrutierungs-Display zugewiesen werden. Manche können aber nicht ohne ein passendes Rekrutierungs-Display angeworben werden. Sie sind die einzigen Einheiten, deren Namen auf ihrem Rekrutierungs-Display genannt werden.



Gelände

Mit den Spielbrettern wird das Spielfeld zusammengelegt. Da es viele unterschiedliche Spielbretter gibt, können sehr unterschiedliche Spielfelder entstehen. Viele auf den Spielbrettern abgebildete Elemente, wie Wälder oder Gehölz, haben taktische Auswirkungen auf den Spielverlauf.



Gelände-Overlays

Diese Plättchen können auf die Spielbretter gelegt werden, um diese zu verändern. Hierbei kann es sich um Gebäude, Dickicht, Verteidigungsstellungen usw. handeln.



Aktionskarten

Diese Karten bringen Würze ins Spiel und sorgen für eine größere Spieldynamik. Jeder Spieler hat ein eigenes Kartendeck, abhängig von der Faktion, die er spielt.



Weitere Marker

Die verschiedenen Marker werden in den jeweils passenden Kapiteln ausführlich beschrieben und erläutert.



Glossar

Einheit = Infanterie, Große Kreatur, Leichtes oder Schweres Fahrzeug

KB = Kontrollbereich

SL = Sichtlinie

ACTION!

Sobald ihr aus dem Kampagnenheft ein Szenario gewählt habt, könnt ihr das Abenteuer beginnen. Dort ist auch der Spielaufbau beschrieben.

Eine Spielrunde unterteilt sich in 3 Phasen:

- 1) Befehlsphase
- 2) Aktivierungsphase
- 3) Versorgungsphase

Befehlsphase

-  Spielt Aktionskarten, die sagen: „Zu Beginn der Befehlsphase spielen.“
-  Bestimmt die Anzahl der Befehlsmarker, die euch zustehen. Hat ein Spieler keine Befehlsmarker (außer Bluffmarkern), verliert er die Partie sofort.
-  Dann legt ihr immer abwechselnd je 1 Befehlsmarker auf eine eigene Einheit eurer Wahl, bis ihr alle Befehlsmarker gelegt habt. Es beginnt der Spieler mit der Initiative. **Auf jede Einheit darf nur genau 1 Befehlsmarker** gelegt werden!
-  Spielt Aktionskarten, die sagen: „Am Ende der Befehlsphase spielen.“

Alle Einheiten, die in dieser Phase einen Befehlsmarker erhalten haben, können in der folgenden Aktivierungsphase agieren.

Der Verlust eines Befehls-, Sonderbefehls- oder Bluffmarkers wird durchgeführt, ohne dass das Plättchen dem Gegenspieler gezeigt wird.

 **Befehlsmarker**
Du ermittelst die Anzahl der dir zustehenden Befehlsmarker (von 1-10 nummeriert), indem du die Sterne auf deinen Rekrutierungs-Displays, manchen Einheiten (normalerweise auf Offizieren und Helden) und auf manchen Optionen addierst. Die Farbe der Sterne ist hierbei nicht von Bedeutung.



Beispiel: Du hast 5 Sterne auf deinem Rekrutierungs-Display, deinen Optionen und Helden. Daher erhältst du die Befehlsmarker 1 bis 5. Du wirst mit fünf Einheiten in der Aktivierungsphase agieren können.

Verlierst du eine Einheit, die dir einen oder mehrere Befehlsmarker verschafft, musst du die Anzahl an Befehlsmarkern entsprechend reduzieren, die du in der nächsten Befehlsphase erhältst.

Bluffmarker

Zusätzlich zu deinen Befehlsmarkern hast du zu Beginn einen Bluffmarker, mit dem du deinen Gegner in die Irre führen kannst. Die Rückseite dieses Markers sieht genauso aus wie die der Befehlsmarker und ein solcher Marker wird auch genauso wie ein Befehlsmarker gelegt. Allerdings aktiviert der Bluffmarker keine Einheit. Er ist nur dazu da, deinen Gegner zu verwirren und ihm vorzugaukeln, dass du mit einer bestimmten Einheit agieren möchtest.

Dieser Marker ist zwar ein Befehlsmarker, verhindert aber nicht, dass sich die Einheit während der Versorgungsphase bewegen kann.

Sonderbefehlsmarker

Sonderbefehle kannst du durch die Aktionskarte „Oberkommando“ erhalten (und durch die Rekrutierungs-Option „Schlachtplan“ aus „Helden der Normandie“).

Sonderbefehlsmarker können vor oder nach einem anderen Befehlsmarker aktiviert werden. Sie können sogar als „Befehl 0“ genutzt werden und daher auch vor „Befehl 1“ ausgeführt werden. Sie können aber keine laufende Aktivierung unterbrechen. Möchten zwei Spieler zur selben Zeit einen Sonderbefehl ausführen, so darf der Spieler mit der Initiative dies zuerst tun.

Du kannst niemals mehr als 10 Befehlsmarker, 2 Sonderbefehlsmarker und 2 Bluffmarker besitzen.

Aktivierungsphase

Der Spieler mit der Initiative beginnt. Er deckt seinen Marker „Befehl 1“ auf und aktiviert die entsprechende Einheit. Diese Einheit kann dann eine dieser drei möglichen Aktionen durchführen:

- Bewegung/Nahkampf
- Feuern
- Nichts tun

Sobald die Einheit agiert hat, deckt der zweite Spieler seinen Marker „Befehl 1“ auf und aktiviert die entsprechende Einheit. So geht es immer abwechselnd mit den Befehlen in aufsteigender Reihenfolge weiter.

Die Reihenfolge der Aktivierung in einem 3-Personen-Spiel wird auf Seite 9 erläutert.

Sobald ein Spieler keine Befehlsmarker mehr aufzudecken hat, aktiviert der andere Spieler nacheinander seine restlichen Einheiten mit Befehlsmarker in aufsteigender Reihenfolge.

Die Befehlsmarker bleiben neben den aktivierten Einheiten liegen, um diese Einheiten von denen unterscheiden zu können, die in dieser Phase nicht aktiviert worden sind.

Aktiviert-Marker (Activate)

Einige Karten, wie „Gelegenheitsfeuer“, aktivieren Einheiten ohne Befehlsmarker bzw. Einheiten, die noch nicht aktiviert worden sind. Lege in einem solchen Fall einen Aktiviert-Marker auf die betreffende Einheit (außer auf der Karte ist etwas anderes angegeben).

Falls eine Einheit mit Befehlsmarker einen solchen Marker erhält, wird ihr Befehlsmarker entfernt, ohne aufgedeckt zu werden. Sie kann in dieser Runde nicht mehr agieren und sie kann sich auch in der Versorgungsphase nicht bewegen. Sie kann sich aber während eines Nahkampfs noch verteidigen.



Bewegung

Es können niemals zwei (oder mehr) Einheiten auf demselben Feld stehen, egal ob Infanterie, Fahrzeug oder Große Kreatur.

Bewegung von Infanterie-Einheiten

-  - Wenn eine Einheit eine Bewegung durchführt, kann sie sich maximal so viele Felder weit bewegen, wie ihr Bewegungswert angibt. Sie darf jedoch auch stehen bleiben, was eine Null-Bewegung ist (und für manche Spezialfähigkeiten relevant ist).
- Einheiten dürfen sich diagonal bewegen.
- Eine Infanterie-Einheit darf sich nicht in Felder mit Fahrzeugen, Großen Kreaturen und feindlichen Infanterie-Einheiten bewegen.
- Eine Infanterie-Einheit darf sich durch Felder mit verbündeten Infanterie-Einheiten bewegen, vorausgesetzt sie beendet die Bewegung nicht in einem solchen Feld.

Kontrollbereich

- Jede Infanterie-Einheit  hat einen Kontrollbereich (KB), der sich auf alle 8 direkt zu ihr benachbarten Felder erstreckt.
- Fahrzeuge und Große Kreaturen haben keinen Kontrollbereich (KB).
- Gilt eines dieser Felder aufgrund eines -Symbols als nicht benachbart, so gehört dieses Feld auch nicht zum Kontrollbereich der Einheit.
- Eine Infanterie-Einheit darf sich nicht von einem Feld innerhalb des Kontrollbereichs einer feindlichen Einheit in ein anderes Feld innerhalb des Kontrollbereichs dieser Einheit bewegen.



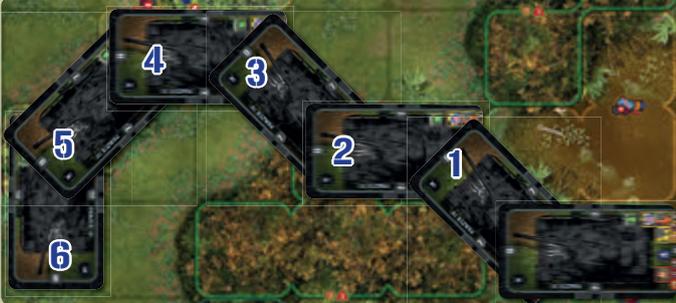
Der Kontrollbereich einer Einheit, die sich in einem Gebäude befindet, erstreckt sich nicht auf Felder außerhalb des Gebäudes.

Der Kontrollbereich kann eine Einheit daran hindern, ein Gebäude zu betreten oder zu verlassen. Mehr Details zu Gebäuden sind auf Seite 12 f. zu finden.

Bewegung von Fahrzeugen und Großen Kreaturen (2 Felder)

Die Regeln dieses Abschnitts gelten für Fahrzeuge und Große Kreaturen, die zwei Felder einnehmen. Der Einfachheit halber schreiben wir nur „Fahrzeuge“, dennoch gelten alle Regeln dieses Abschnitts entsprechend auch für Kreaturen.

Um ein Fahrzeug zu bewegen, zählst du die Anzahl der Felder von dessen Front aus. Möchtest du dich rückwärts bewegen, zählst du stattdessen vom Heck aus. Jede Bewegung um 1 Feld kostet 1 Bewegungspunkt. Während der Bewegung darf sich das Fahrzeug bei jedem Schritt um 45° drehen, das kostet keinen zusätzlichen Bewegungspunkt.



Ein Fahrzeug kann sich auch drehen, wenn es sich nicht bewegt (Null-Bewegung). Jede Drehung um 45° kostet dann 1 Bewegungspunkt.



Beendet ein Fahrzeug seine Bewegung während es diagonal steht, so besetzt es dennoch **NUR** die beiden Felder, in denen sich Front und Heck befinden, nicht die beiden anderen überlappten Felder. So kann es vorkommen, dass zwei Plättchen einander überlappen.



Ein Fahrzeug darf sich diagonal bewegen bzw. seine Bewegung diagonal beenden, auch wenn eines der Felder auf den beiden Seiten blockiert ist.



Bewegung von Großen Kreaturen (4 Felder)

Um eine Große Kreatur zu bewegen, die 4 Felder einnimmt, müssen alle Felder frei sein, die die Kreatur zu Beginn und am Ende jedes Schritts einnimmt. Jede Bewegung um 1 Feld kostet 1 Bewegungspunkt.

Während der Bewegung darf sich die Kreatur bei jedem Schritt um 90° drehen, das kostet keinen zusätzlichen Bewegungspunkt (siehe die Bewegungsschritte 2, 3 und 5 in der folgenden Abbildung).



Eine Kreatur kann sich auch drehen, wenn sie sich nicht bewegt (Null-Bewegung). Jede Drehung um 90° kostet dann 1 Bewegungspunkt.



Abdrängen

Ein Fahrzeug oder eine Große Kreatur kann sich in oder durch ein Feld bewegen, in dem sich eine Infanterie-Einheit aufhält (egal ob verbündet oder feindlich).

Beendet das Fahrzeug seine Bewegung in einem Feld mit einer Infanterie-Einheit, so wird diese Einheit auf ein benachbartes freies Feld (nach Wahl des Besitzers) versetzt. Gibt es kein benachbartes freies Feld (aufgrund von Gebäuden, anderen Einheiten, **KB**, blockiertem Feld, Spielfeldkante usw.) oder hat die Einheit einen Bewegungswert von 0 oder X, wird sie vernichtet und aus dem Spiel entfernt.

Kontrollbereich von Großen Kreaturen und Fahrzeugen

Weder Große Kreaturen noch Leichte oder Schwere Fahrzeuge haben einen Kontrollbereich. Einheiten können sich also frei in Feldern bewegen, die zu feindlichen Großen Kreaturen oder Fahrzeugen benachbart sind. Umgekehrt ignorieren Große Kreaturen und Fahrzeuge den Kontrollbereich feindlicher Infanterie-Einheiten.

Gelände und Gelände-Overlays können die Bewegung beeinflussen. Dies wird ausführlich im Abschnitt über Gelände auf Seite 11 beschrieben.



Abzüge durch Zermürbt-Marker (Suppressed)

(siehe „Unterstützungsfeuer“ auf Seite 19)
Jeder dieser Marker reduziert den Bewegungswert einer Einheit um 2. Wenn dieser Wert auf 0 fällt, kann sich die betroffene Einheit nicht mehr bewegen



Ablauf einer Bewegung

- Ankündigung der Bewegung
- Bewegungsfeld (Spezialfähigkeit)
 - 0 oder 1 Feld weit bewegen
- Entdeckung getarnter Einheiten prüfen
 - Gelegenheitsfeuer
- Bewegungsablauf erneut durchführen

Nahkampf

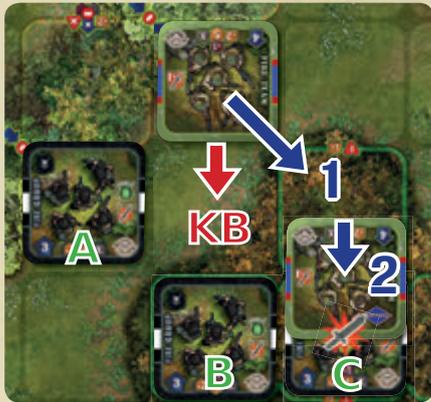


Nur Einheiten mit der Spezialfähigkeit „Nahkampf“ können einen Nahkampf-Angriff gegen eine feindliche Einheit oder Kreatur durchführen, indem sie sich in das Feld der feindlichen Einheit bzw. Kreatur bewegt.

Ein Nahkampf kann nur von einem freien Feld aus initiiert werden. Das Feld muss sich benachbart (auch diagonal) zum Verteidiger befinden.

Ein Nahkampf muss vor der Bewegung der Einheit angesagt werden, die den Nahkampf durchführen soll. Egal was während des gesamten Ablaufs der Bewegung geschieht, der Nahkampf muss ausgeführt werden (wenn möglich). Eine Einheit kann nicht durch den Kontrollbereich anderer Einheiten daran gehindert werden, das Feld der angegriffenen Einheit zu betreten (siehe Bewegungsschritt 2 in der Abbildung unten). Der Angreifer muss die zuvor beschriebenen Bewegungsregeln beachten und außerdem noch genügend Bewegungspunkte übrig haben, um sich **IN** das Feld des Ziels zu bewegen.

Um anzuzeigen, dass gerade ein Nahkampf durchgeführt wird, lege das Plättchen deiner angreifenden Einheit leicht überlappend auf die angegriffene Einheit.



In diesem Beispiel verhindert die Schwarze Sonne-Einheit **A** eine Bewegung in ihren **KB**. Die Majestic-Einheit betritt den **KB** der Schwarze Sonne-Einheiten **B** und **C** in Bewegungsschritt 1. Die Majestic-Einheit darf einen Nahkampf gegen die Schwarze Sonne-Einheit **C** führen, auch wenn sie sich dadurch innerhalb des **KB** der Schwarze Sonne-Einheit **B** bewegt, da es sich um einen Nahkampf handelt.

Einen Nahkampf auswerten

Der Angreifer wirft **2** Würfeln, von denen nur das höhere Ergebnis zählt. Dann addiert er den Kampfbonus seiner Einheit, der dem Typ der angegriffenen Einheit entspricht: gegen Infanterie, gegen Leichte Fahrzeuge, gegen Schwere Fahrzeuge, bei deine Wahl (siehe rechts „Große Kreaturen!“). Er addiert außerdem alle verfügbaren Boni (durch Spezialfähigkeiten, Karten, Rekrutierungs-Optionen usw.) und subtrahiert alle Mali.

Ein **X** zeigt an, dass diese Einheit ohne besondere Ausrüstung keinen Nahkampf gegen diesen Einheiten-Typ durchführen kann.

Der Verteidiger wirft **1** Würfel (bzw. **2**, wenn die Einheit die Spezialfähigkeit „Nahkampf“ besitzt, dann gilt der höhere Würfel). Dazu addiert er den passenden Kampfbonus, den Verteidigungsbonus des Geländes (außer Angreifer und Verteidiger befinden sich in derselben Verteidigungsposition bzw. demselben Gebäude) und alle weiteren verfügbaren Boni (durch Spezialfähigkeiten, Karten, Rekrutierungs-Optionen usw.) und subtrahiert alle Mali.

Ist der Verteidiger ein Schweres Fahrzeug , muss er den Kampfbonus der Sekundärwaffe (gelb umrandet) nutzen.

Der Spieler mit dem höheren Ergebnis ist Sieger des Nahkampfs.

Der Angreifer gewinnt

- Zeigt die verteidigende Einheit das -Symbol, ist sie vernichtet und wird aus dem Spiel entfernt.

- Zeigt die verteidigende Einheit das -Symbol (nur auf Infanterie), steckt sie **1** Treffer ein: Das Plättchen wird auf die Rückseite gedreht.

- Außerdem muss sich die Infanterie-Einheit sofort in eines der drei Felder zurückziehen, die der Bewegungsrichtung der angreifenden Einheit gegenüberliegen. Kann sich die verteidigende Infanterie-Einheit in keines dieser drei Felder zurückziehen, wird sie vernichtet und aus dem Spiel entfernt.

Eine Einheit darf sich aus dem **KB** einer feindlichen Einheit zurückziehen. Sie darf sich aber nicht innerhalb des **KB** einer feindlichen Einheit zurückziehen, also von einem Feld im **KB** einer Einheit in ein anderes Feld im **KB** derselben Einheit.



Nachdem sich der Verteidiger zurückgezogen hat oder vernichtet wurde, muss sich die angreifende Einheit in das eroberte Feld bewegen, vorausgesetzt, es ist zugänglich.

- Handelt es sich bei der verteidigenden Einheit um ein Leichtes Fahrzeug , ist es zerstört: Das Plättchen wird auf die Rückseite (Wrack) gedreht und gilt ab sofort als Gelände-Overlay.

- Ist die verteidigende Einheit ein Schweres Fahrzeug , müsst ihr ermitteln, wo das Fahrzeug beschädigt worden ist (siehe Seite 8, „Schaden an Schweren Fahrzeugen“).

Ein Fahrzeug zieht sich niemals aufgrund eines verlorenen Nahkampfs zurück.

Der Verteidiger gewinnt

Der Angreifer steckt **1** Treffer ein.

- Zeigt die angreifende Einheit das -Symbol, ist sie vernichtet und wird aus dem Spiel entfernt.

- Zeigt die angreifende Einheit das -Symbol (nur auf Infanterie), steckt sie **1** Treffer ein: Das Plättchen wird auf die Rückseite gedreht.

Außerdem muss sich die angreifende Einheit auf das Feld zurückziehen, von dem aus sie das Feld des Verteidigers betreten hat. Der Verteidiger bewegt sich nicht und bleibt auf seinem Feld stehen.

Gleichstand

Der Angreifer bewegt sich zurück auf das Feld, von dem aus er das Feld des Verteidigers betreten hat. Der Verteidiger bleibt stehen. Keine der beiden Einheiten nimmt Schaden.

Nahkampf gegen Einheiten mit Feuerwinkel

Wird eine Einheit von einem Feind aus einem Feld angegriffen, das außerhalb ihres Feuerwinkels liegt, so erhält sie sofort einen Zermürbt-Marker. Erst danach wird der Nahkampf ausgewertet.

Feuern

In der Aktivierungsphase darf eine aktivierte Einheit feuern, wenn sie sich nicht bewegt. Um feuern zu können, muss die angreifende Einheit einen zum Typ des Ziels passenden Kampfbonus haben (siehe „Nahkampf“ auf vorheriger Seite).

Zeigt das Feld mit dem zugehörigen Kampfbonus ein **X**, kann diese Einheit nicht auf ein Ziel dieses Typs feuern. Die meisten Infanterie-Einheiten können ohne besondere Ausrüstung nicht auf Schwere Fahrzeuge feuern.

Fahrzeuge mit mehreren Waffen können alle ihre Waffen in einer Feuer-Aktion einsetzen, auch gegen verschiedene Ziele. Die Schüsse werden nacheinander ausgeführt, nicht gleichzeitig. Schwere Fahrzeuge, wie Panzer, haben oft wenigstens eine Kanone und ein Maschinengewehr.

Achtung: Wenn sich ein Fahrzeug bewegt, achtet darauf, ob eine Waffe die Spezialfähigkeit „Bewegungsfeuer“ besitzt (siehe Seite 17). Dies ist bei Maschinengewehren oft der Fall, nicht aber bei Kanonen!

Sichtlinie

Damit eine Einheit auf ein feindliches Ziel feuern kann, benötigt sie eine Sichtlinie (**SL**). Es dürfen also keine Hindernisse im Weg sein, die die **SL** blockieren.

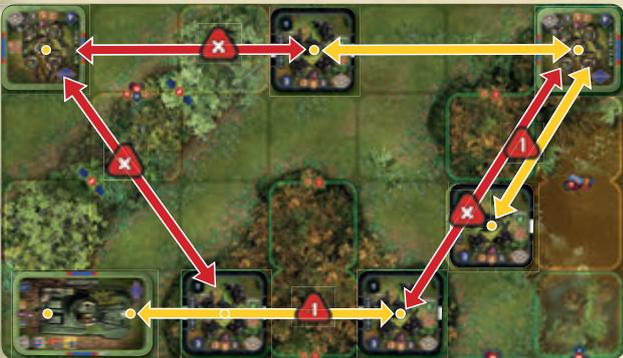
Um festzustellen, ob die Einheit eine **SL** zum Ziel hat, ziehe eine Linie von der Mitte ihres Felds zur Mitte des Felds des Ziels.

Hindernisse

Einige Spielelemente, Gelände-Elemente und -Overlays blockieren die **SL** vollständig.

Andere schränken die **SL** ein, wenn sie über diese hinwegführt. Führt die **SL** über ein oder mehrere Felder, welche die **SL** einschränken, wird das Würfelresultat des Angriffs um die Summe der angegebenen Zahlen reduziert. Das Zielfeld wird hierbei **nicht** berücksichtigt.

Infanterie-Einheiten blockieren die SL, wenn nicht entweder der Angreifer oder das Ziel ein Fahrzeug ist. Fahrzeuge und Große Kreaturen blockieren die SL.



Ist der Angreifer ein Fahrzeug oder eine Große Kreatur und nimmt daher mehr als ein Feld in Anspruch, entscheidet der Angreifer, von welchem der beiden (oder vier) Felder er die **SL** zieht.

Entsprechend gilt: Wenn das Ziel ein Fahrzeug oder eine Große Kreatur ist und daher mehr als ein Feld in Anspruch nimmt, entscheidet der Angreifer, welches der beiden (oder vier) Felder er anvisiert, also zu welchem Feld er die **SL** zieht.



Schwere Fahrzeuge und einige Große Kreaturen haben unterschiedliche Verteidigungswerte, abhängig von der angegriffenen Seite. Der Angreifer kann also ggf. entscheiden, welches Feld er anvisiert, um einen Vorteil durch die schwächere Verteidigung zu erhalten.



Reichweite

Die meisten Waffen in Shadows over Normandie haben eine unbegrenzte Reichweite, erhalten aber bei einer Entfernung von mehr als 7 Feldern einen Malus von **-2** auf das Endergebnis.

Zur Ermittlung der Entfernung zwischen Angreifer und Ziel werden die Felder zwischen beiden gezählt. Es wird immer der kürzeste Weg genommen, auch diagonal. Das Feld, in dem sich das Ziel befindet, wird mitgezählt, nicht aber das Feld der feuernden Einheit.

Einen Schuss auswerten

Um den Schuss auszuwerten, wirft der angreifende Spieler **1** Würfel. Zum Würfelresultat addiert er seinen Kampfbonus entsprechend des Typs der angegriffenen Einheit. Er addiert außerdem alle verfügbaren Boni (durch Spezialfähigkeiten, Karten, Rekrutierungs-Optionen usw.) und subtrahiert alle Mali.

Ist das Gesamtergebnis größer oder gleich dem Verteidigungswert der verteidigenden Einheit, steckt diese **1** Treffer ein, wie unten dargestellt.



- Zeigt die verteidigende Einheit das -Symbol, ist sie vernichtet und wird aus dem Spiel entfernt.

- Zeigt die verteidigende Einheit das -Symbol (nur Infanterie), steckt sie **1** Treffer ein: Das Plättchen wird auf die Rückseite gedreht.

- Ist die verteidigende Einheit ein Leichtes Fahrzeug , ist es zerstört: Das Plättchen wird auf die Rückseite (Wreck) gedreht und gilt ab sofort als Gelände-Overlay.

- Ist die verteidigende Einheit ein Schweres Fahrzeug , müsst ihr ermitteln, wo das Fahrzeug beschädigt worden ist (s. u.).

Ist das Ergebnis **mindestens doppelt so hoch** wie der Verteidigungswert der angegriffenen Einheit (inkl. aller Boni), ist sie in **jedem Fall vernichtet** und wird aus dem Spiel entfernt. Dies gilt auch für Schwere Fahrzeuge. Ein solches Ergebnis wird **Volltreffer** genannt!

Schaden an Schweren Fahrzeugen

Wird ein Schweres Fahrzeug getroffen oder verliert einen Nahkampf, würfelt der Angreifer, um zu ermitteln, wo es getroffen wurde. Auf das Fahrzeug wird ein dem Würfelresultat entsprechender Schadensmarker gelegt.

1 - Besatzung: Das Fahrzeug kann pro Runde nur noch **1** seiner Waffen abfeuern.

2 - Ketten: Das Fahrzeug kann sich nicht mehr bewegen. Ist das Fahrzeug in Bewegung, muss es sofort anhalten.

3/4 - Rumpf: Zusätzlich zum Schadensmarker erhält das Fahrzeug **2** Zermürbt-Marker. Ist das Fahrzeug in Bewegung, muss es sofort anhalten.

5 - Hauptbewaffnung: Die Hauptbewaffnung (rot) des Fahrzeugs ist zerstört.

6+ - Zerstört: Das Fahrzeug ist zerstört. Das Plättchen wird auf die Rückseite gedreht.

Erhält ein Fahrzeug einen **zweiten Schadensmarker derselben Art**, ist es **zerstört**. Das Plättchen wird auf die Rückseite gedreht.

Auswertung des Schusses

- Schussart ansagen (normal oder Unterstützungsfeuer)
- Initialer Kampfbonus gemäß Ziel-Typ
 - Malus für Bewegungsfeuer
 - Ausrüstungsbonus addieren
- Aufgeteilter Angriffsbonus (wenn „MG-Schütze“)
- Doppelter Angriffsbonus (bei Unterstützungsfeuer)
- Würfelwurf (2 Würfel bei doppelläufigen Waffen)
 - Ergebnis des Würfelwurfs (inkl. Boni)
- Mali vom Ergebnis des Würfelwurfs abziehen (für Zermürbt-Marker, Entfernung, Hindernisse)

Versorgungsphase

In dieser Phase erhalten alle Einheiten, die weder einen Befehlsmarker noch einen Aktiviert-Marker haben, eine Bewegungsaktion (siehe Seite 5, „Bewegung“).

Eine Einheit mit einem Bluffmarker darf sich in dieser Phase ebenfalls bewegen, da Bluffmarker in diesem Sinne nicht als Befehlsmarker gelten.

Bewegt sich eine Einheit in der Versorgungsphase, darf sie bestimmte Spezialfähigkeiten (wie „Hinterhalt“, Seite 17, und „Dreibein“, Seite 19) nutzen.

Für die Versorgungsphase gilt folgende unabänderliche Regel:

Es darf nicht gefeuert werden und Nahkämpfe sind nicht möglich! In der Versorgungsphase können sich lediglich Einheiten bewegen, die in dieser Runde noch nicht agiert haben.

Ablauf der Versorgungsphase

-  In folgender Reihenfolge werden alle Effekte ausgeführt, die zu Beginn der Versorgungsphase ausgeführt werden müssen: Spezialfähigkeiten, Aktionskarten, Rekrutierungs-Optionen, Szenario.
-  Die Bluffmarker auf allen Einheiten werden abgeworfen.
-  Terror-Proben werden durchgeführt (siehe „Terror“, Seite 10).
-  Alle Einheiten, die weder einen Befehlsmarker noch einen Aktiviert-Marker haben, erhalten eine Bewegungsaktion. Es beginnt der Spieler mit der Initiative und bewegt so viele seiner Einheiten, wie er möchte. Danach macht der andere Spieler dasselbe.
-  Von jeder Einheit mit Zermürbt-Markern wird genau 1 entfernt.
-  In folgender Reihenfolge werden alle Effekte ausgeführt, die am Ende der Versorgungsphase ausgeführt werden müssen: Spezialfähigkeiten, Aktionskarten, Rekrutierungs-Optionen, Szenario.

Rundenende

Jeder Spieler wirft so viele Karten ab, wie er möchte. Danach füllt er seine Kartenhand wieder auf, gemäß den Regeln des jeweiligen Szenarios und unter Berücksichtigung eventuell vorhandener Boni.

Danach wird der Initiativmarker des Spielers, der in dieser Runde die Initiative hatte, auf das nächste freie Feld unterhalb des oder der Initiativmarker der anderen Faktionen gelegt. So ist immer klar ersichtlich, welcher Spieler aktuell die Initiative hat, wer in der nächsten Runde die Initiative haben wird und in welcher Reihenfolge gespielt wird.

Danach beginnt die nächste Runde.



Rundenablauf bei zwei Faktionen und drei Spielern

Spielen 2 Spieler als Team gegen einen dritten Spieler, ändert sich der Rundenablauf.

Der Solospieler ist immer nach dem Zug eines der beiden anderen Spieler an der Reihe. Beispiel: Der Spieler der Majestic hat die Initiative. Er führt seinen Befehl 1 aus. Danach ist sein erster Gegner, die Tiefen Wesen (Deep Ones), mit seinem Befehl 1 an der Reihe. Dann ist erneut der Spieler der Majestic an der Reihe und führt seinen Befehl 2 aus. Es folgt der zweite Gegner, die Schwarze Sonne (Black Sun), mit seinem ersten Befehl usw.

-  Majestic führt Befehl 1 aus.
-  Tiefe Wesen führt Befehl 1 aus.
-  Majestic führt Befehl 2 aus.
-  Schwarze Sonne führt Befehl 1 aus.
-  Majestic führt Befehl 3 aus.
-  Tiefe Wesen führt Befehl 2 aus.
-  Majestic führt Befehl 4 aus.
-  Schwarze Sonne führt Befehl 2 aus.
- Usw.

Es gibt für jede Faktion einen zweiten Marker, um diesen Ablauf auf der Rundenanzeige darzustellen.

Während der Aufstellung stellt der Solospieler alle seine Einheiten auf, wenn er an der Reihe ist.

Aktionskarten

Aktionskarten dürfen nur in den Phasen eingesetzt werden, die auf der Karte angegeben sind.

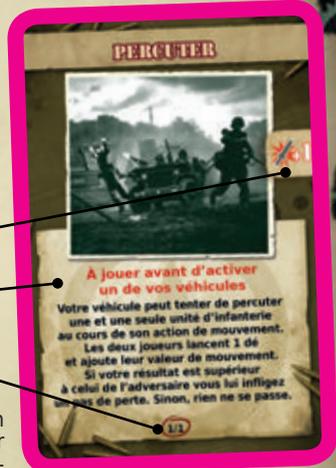
Jeder Spieler darf pro Runde (und auch pro Aktion) so viele Karten ausspielen, wie er möchte.

Alternativer Bonus

Die Karten sind im Wesentlichen selbsterklärend.

Zeigt an, wie oft diese Karte im Spiel enthalten ist.

Steht der Text einer Karte im Widerspruch zur Regel, so hat die Karte Vorrang (außer bei der unabänderlichen Regel für die Versorgungsphase).



Einige Karten bieten alternativ einen Bonus. Dieser Bonus gilt entweder fürs Feuern, die Bewegung oder den Nahkampf. Der Spieler muss sich entscheiden, ob er den Bonus einer solchen Karte nutzen möchte oder den Text. Möchte der Spieler den Bonus nutzen, muss er die Karte einsetzen, bevor ggf. die zur Aktion gehörenden Würfel geworfen werden.

 **+1** Gewährt einen Bonus von **+1** beim Nahkampf, sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung.

 Gewährt einen Bonus von **+1** beim Feuern bzw. auf die Nutzung einer Option oder einer Karte, die eine Feuer-Aktion ersetzt.

 **+1** Gewährt einen Bonus von **+1** auf die Bewegung.

Wird zu einer Aktion mehr als eine Karte gespielt, so werden die Effekte der gespielten Karten in umgekehrter Reihenfolge ausgeführt, also die zuletzt gespielte Karte zuerst und dann in dieser Reihenfolge weiter, bis als letzter Effekt die zuerst gespielte Karte ausgeführt wird. Hat eine Karte kein gültiges Ziel, wird ihr Effekt nicht ausgeführt.



Die Zauberkarten der Schwarzen Sonne gelten als Zauber-Rekrutierungs-Optionen, daher können ihre Mali mit Blutsiegeln und/oder der Spezialfähigkeit „Magier“ reduziert werden.

SUCHEN

Bei Spielbeginn werden alle Personalisierungen und Zauber, die eine der rechts abgebildeten Rückseiten zeigen und die keinem Rekrutierungs-Display zugeordnet sind, in einen Beutel geworfen: den Such-Beutel.



Steht eine Einheit in einem Feld mit einem Such-Marker oder benachbart zu einem solchen, darf sie eine Suchen-Probe durchführen. Sie muss dazu einen Befehlsmarker haben und diese Suche ersetzt ihre Aktion in der Aktivierungs- oder Versorgungsphase.

Die Probe darf nicht ausgeführt werden, wenn sich eine feindliche Einheit benachbart zu der Einheit aufhält, die die Probe durchführen soll.

Dann wird **1** Würfel geworfen.



Besitzt die Einheit die Spezialfähigkeit „Suchen“, muss das Würfelergebnis mindestens so hoch sein, wie der Suchen-Wert beim Symbol der Spezialfähigkeit angibt.

Besitzt die Einheit die Spezialfähigkeit „Suchen“ nicht, muss eine **6** gewürfelt werden.

Ist der Wurf erfolgreich, darf der Spieler ein zufälliges Plättchen aus dem Such-Beutel ziehen.

Die gezogene Personalisierung / der gezogene Zauber darf jedem Plättchen zugeordnet werden, das ein freies Feld mit einem passenden weißen oder grünen Streifen hat. Sind alle passenden Plätze belegt, muss man entweder ein altes Plättchen abwerfen, um Platz zu schaffen, oder das gezogene abwerfen.

TERROR

Bei Spielbeginn werden alle Wahnsinn-Marker (Madness) in einen anderen Beutel geworfen: den Wahnsinn-Beutel.



In der Versorgungsphase muss jede Einheit (**außer Mythos-Manifestationen!**), die wenigstens einen Zermürbt-Marker besitzt und eine Mythos-Manifestation sieht (eine Einheit oder ein Spielelement mit der Spezialfähigkeit „Mythos-Manifestation“), einen Rettungswurf machen, um dem Terror zu widerstehen.



Um eine Manifestation sehen zu können, muss eine Einheit eine klare oder eingeschränkte Sichtlinie zu dieser haben.

Befinden sich mehrere Mythos-Manifestationen in der Sichtlinie einer Einheit, so macht sie den Rettungswurf nur gegen die Manifestation mit dem höchsten Wert der Spezialfähigkeit „Mythos-Manifestation“.



Ist der Wert im Symbol **0**, übt diese Mythos-Manifestation keinen Terror aus.

Der Spieler wirft **1** Würfel. Für jeden Zermürbt-Marker der Einheit werden **2** vom Würfelergebnis abgezogen.



Ist das Ergebnis **gleich groß wie oder größer als** das Würfelergebnis, widersteht die Einheit dem Terror.

Ist das Würfelergebnis **niedriger** als der Terror-Wert, muss der Spieler ein Plättchen aus dem Wahnsinn-Beutel ziehen: Der Effekt wird sofort ausgeführt, danach werden alle Zermürbt-Marker der betroffenen Einheit abgeworfen.



Standhaft (Steady): Die Einheit widersteht dem Terror. Der Wahnsinn-Marker wird abgeworfen.



Wut (Rage): Dieser Marker wird zur Einheit gelegt. In der nächsten Runde kann diese Einheit keinen Befehl erhalten. Zu Beginn der nächsten Aktivierungsphase bewegt sich die Einheit bis zu 4 Felder auf die nächstgelegene feindliche Einheit zu. (Sind mehrere Einheiten gleich weit entfernt, entscheidet der Besitzer der wütenden Einheit.) Wenn möglich muss sie einen Nahkampf gegen diese Einheit durchführen und erhält für diesen Angriff einen Bonus von +3 (zusätzlich zu allen sonstigen Boni für Nahkampf). Handelt es sich bei der wütenden Einheit um ein Fahrzeug oder kann sie sich aus anderen Gründen nicht bewegen, feuert sie alle verfügbaren Waffen auf den nächstgelegenen Feind ab und erhält hierfür den zusätzlichen Bonus von +3. Danach erhält die Einheit einen Aktiviert-Marker und der Wahnsinn-Marker wird abgeworfen.



Katatonie (Catatonia): Dieser Marker wird zur Einheit gelegt. In der nächsten Runde kann diese Einheit keinen Befehl erhalten. Sie kann bis zum Ende der Versorgungsphase der nächsten Runde nichts tun und profitiert auch nicht von Kartenboni. Der Wahnsinn-Marker wird am Ende der nächsten Versorgungsphase abgeworfen.



Paranoia: Dieser Marker wird zur Einheit gelegt. In der nächsten Runde kann diese Einheit keinen Befehl erhalten. Zu Beginn der nächsten Aktivierungsphase feuert die Einheit auf die nächstgelegene Einheit, egal ob Freund oder Feind. Gibt es verbündete und feindliche Einheiten, die gleich weit entfernt sind, feuert die Einheit auf eine verbündete Einheit. (Sind mehrere dieser Einheiten gleich weit entfernt, entscheidet der Besitzer der paranoiden Einheit.) Danach erhält die Einheit einen Aktiviert-Marker und der Wahnsinn-Marker wird abgeworfen.



Selbstmord (Suicide): Die Einheit steckt einen Treffer ein. Handelt es sich um ein Schweres Fahrzeug, wird wie üblich bestimmt, wo das Fahrzeug beschädigt worden ist. Der Wahnsinn-Marker wird abgeworfen.



Angst (Fear): Die Einheit zieht sich 4 Felder weit von der Mythos-Manifestation zurück. Ist die Seite mit diesem Symbol zu sehen, wird sie umgedreht. Kann sich die Einheit nicht bewegen oder nicht vollständig bewegen oder würde sie die Spielfläche verlassen, wird sie vernichtet. Der Wahnsinn-Marker wird abgeworfen.



Hysterie (Hysteria): Die Einheit verliert den Verstand und beginnt laut zu schreien. Sie kann normal aktiviert werden, erhält aber einen Malus von -1 auf alle Würfelwürfe. Außerdem darf der Spieler seinem Gegner damit gehörig auf die Nerven gehen. Der Wahnsinn-Marker wird am Ende der nächsten Versorgungsphase abgeworfen.

Wird eine Einheit durch solch einen Effekt vernichtet, wird der Wahnsinn-Marker zurück in den Beutel geworfen.

Wahnsinn und Wesen des Mythos

Einige Karten, Optionen und Spezialfähigkeiten können ein Wesen des Mythos (Einheit mit Spezialfähigkeit Mythos-Manifestation) dazu zwingen, eine Terror-Probe zu machen. Selbstverständlich können diese Wesen nicht wahnsinnig werden. Daher wird in einem solchen Fall angenommen, dass die hervorgerufene Reaktion des Wesens durch eine veränderte Wahrnehmung der Wirklichkeit verursacht wurde, was vergleichbar einem Anfall von Wahnsinn bei menschlichen Einheiten ist.

NACHT UND NEBEL

In den Szenarien, die bei Nacht oder in einer Höhle spielen, werden die maximale Reichweite, die Mali für Schüsse auf große Distanz, die Abweichung und die Reichweite, um getarnte Einheiten entdecken zu können, an die nächtlichen Bedingungen angepasst.

Finstere Nacht



Die maximale Feuerreichweite beträgt **7** Felder. Es ist nicht möglich auf größere Distanz zu feuern. Der Malus für Schüsse auf große Distanz gilt ab **5** Feldern. Die maximale Reichweite von **7** Feldern gilt auch für die Spezialfähigkeit „Begrenzte Reichweite“, wenn diese größer als **7** Felder sein sollte.



Um eine in einem Gelände-Overlay getarnte Einheit zu entdecken, muss man sich neben dieser Einheit befinden. Eine Einheit kann sich in offenem Gelände (ohne Gelände-Overlay) tarnen, wenn sich keine feindliche Einheit innerhalb von **2** Feldern mit einer Sichtlinie zu dieser Einheit befindet.



Die Abweichung bei indirektem Beschuss* ist um **2** Felder erhöht.

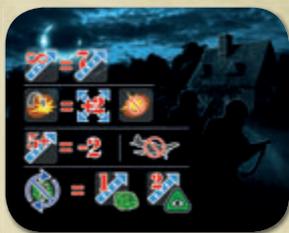


Die Spezialfähigkeit „Indirekter Beschuss“* ermöglicht kein direktes Feuer.

Die Reichweite von indirektem Beschuss* ist jedoch nicht betroffen.



Luftschlag-Karten* dürfen nicht gespielt werden



Nebel



Die maximale Feuerreichweite beträgt **9** Felder. Es ist nicht möglich auf größere Distanz zu feuern. Der Malus für Schüsse auf große Distanz gilt ab **6** Feldern. Die maximale Reichweite von **9** Feldern gilt auch für die Spezialfähigkeit „Begrenzte Reichweite“, wenn diese größer als **9** Felder sein sollte.



Um eine in einem Gelände-Overlay getarnte Einheit zu entdecken, muss man sich neben dieser Einheit befinden. Eine Einheit kann sich in offenem Gelände (ohne Gelände-Overlay) tarnen, wenn sich keine feindliche Einheit innerhalb von **3** Feldern mit einer Sichtlinie zu dieser Einheit befindet.



Die Abweichung bei indirektem Beschuss* ist um **2** Felder erhöht.

Die Reichweite von indirektem Beschuss* ist nicht betroffen.



Luftschlag-Karten* dürfen nicht gespielt werden



* Diese Spielelemente gibt es nur in Kombination mit Helden der Normandie (Heroes of Normandie).

GELÄNDE UND GELÄNDE-OVERLAYS

Die unten beschriebenen Symbole zeigen die Effekte von unterschiedlichem Gelände bzw. Gelände-Overlays. Diese Effekte gelten innerhalb der gesamten gleichfarbigen Konturlinie des Geländes bzw. für alle Felder des Gelände-Overlays.

Zerstörbare Strukturen

Overlays mit diesem Symbol stellen zerstörbare Strukturen dar. Um eine solche zu zerstören, muss man ihr so viele Schadenspunkte zufügen, wie die Zahl im Symbol angibt (siehe „Zerstörung“, Seite 17). Sobald diese Zahl erreicht ist, wird das Gelände-Overlay entweder auf die Seite mit der Ruine umgedreht oder aus dem Spiel entfernt.

Befinden sich Einheiten in oder auf einer Struktur, wenn diese zerstört wird, so erhält jede von diesen einen Zermürbt-Marker. Die Spieler müssen die Einheiten, die sich in/auf der Struktur aufgehalten haben, neu in den Ruinen einsetzen. Der Spieler mit der Initiative beginnt.



Wenn ein Schweres Fahrzeug über ein Wrack fährt, fügt es dem Wrack **1** Schadenspunkt zu.

Verteidigung

Elemente mit diesem Symbol gewähren allen Infanterie-Einheiten in einem solchen Feld den angezeigten Bonus auf ihren Verteidigungswert.

Hindernisse

Hindernisse können die SL blockieren oder einschränken. Für jedes einschränkende Feld, durch das die Sichtlinie zum Ziel verläuft, wird der angezeigte Malus vom Endergebnis subtrahiert. Das Zielfeld selbst wird nicht berücksichtigt. Diese Mali gelten auch mehrfach, wenn die SL durch mehrere Felder eines einzelnen Hindernisses verläuft.



Verläuft das Element genau zwischen zwei Feldern (wie die Brüstung in der Abbildung), erhalten Einheiten, die sich angrenzend zu diesem Element befinden, keinen Malus. (Gilt für beide Seiten des Elements.)



Ein solches Element blockiert die Sichtlinie und verhindert indirektes Feuer (z. B. von Granaten).

Unwegsame Passage

Betritt eine Einheit ein solches Element, muss sie ihre Bewegung sofort beenden. Solange sich die Einheit innerhalb der unwegsamen Passage bewegt, kann sie sich pro Runde nur **1** Feld weit bewegen und muss danach ihre Bewegung beenden.

Unpassierbar

Ein solches Element kann von keiner Einheit betreten werden.

Unpassierbar für Infanterie

Unpassierbar für Leichte Fahrzeuge

Unpassierbar für Schwere Fahrzeuge

Unpassierbar für jegliche Fahrzeuge

Gesperrt

Es ist nicht möglich, eine Kante zwischen zwei Feldern zu passieren, wenn sie dieses Symbol zeigt. Darüber hinaus ist die Sichtlinie blockiert.

Wasser

Ein solches Element kann nur von Einheiten mit der Spezialfähigkeit „Amphibisch“ betreten werden (siehe Seite 18). Solche Einheiten können sich ganz normal bewegen.



Schwieriges Gelände

Eine Einheit, die ein Element mit diesem Symbol betritt, erhält sofort einen Zermürbt-Marker. Dadurch erhält sie in diesem Fall auch sofort einen Malus von -2 auf ihren Bewegungswert. Hat die Einheit danach noch Bewegungspunkte übrig, kann sie sich normal weiterbewegen. Es ist einer Infanterie-Einheit erlaubt, schwieriges Gelände mit ihrem letzten verbleibenden Bewegungspunkt zu betreten.

Große Kreaturen!

Große Kreaturen haben eine grüne Verteidigung.

Diese zeigt an, dass große Kreaturen nicht von Boni oder Mali betroffen werden, die sich auf Gelände-Elemente oder Verteidigungsfarben beziehen. Sie ignorieren also „Unpassierbar für“-Elemente, werden aber von „Gesperrt“-Elementen aufgehalten.



Sie erhalten keine Verteidigungsboni durch Gelände-Elemente.

Sie werden von „Unwegsamen Passagen“ aufgehalten und können ohne Spezialfähigkeit keine Wasserfelder betreten. Auch Gebäude können sie nicht betreten.

Beispiele



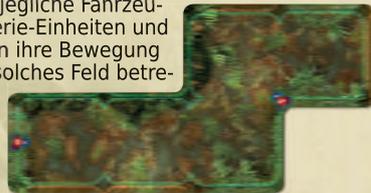
Sumpf

Betritt eine Einheit ohne die Spezialfähigkeit „Amphibisch“ ein Sumpffeld, erhält sie sofort einen Zermürbt-Marker. Einheiten mit der Spezialfähigkeit „Amphibisch“ behandeln Sumpffelder als normale Felder. Die einzigen Einheiten, die ohne die Spezialfähigkeit „Amphibisch“ Sumpffelder betreten können, sind Infanterie-Einheiten und Große Kreaturen.



Schlamm

Schlammfelder sind für jegliche Fahrzeuge unpassierbar. Infanterie-Einheiten und Große Kreaturen müssen ihre Bewegung beenden, wenn sie ein solches Feld betreten. Wenn sie sich innerhalb eines Schlammgebiets bewegen, müssen sie auf dem nächsten Feld erneut anhalten, bis sie das Gebiet verlassen haben.



Hecken



Heckenfelder blockieren die Sichtlinie vollständig und sind für jegliche Fahrzeuge unpassierbar. Infanterie-Einheiten und Große Kreaturen müssen ihre Bewegung beenden, wenn sie ein solches Feld betreten. Wenn sie sich innerhalb einer Hecke bewegen, müssen sie auf dem nächsten Feld erneut anhalten, bis sie das Gebiet verlassen haben. Infanterie-Einheiten erhalten einen Verteidigungsbonus, wenn sie sich in einem Heckenfeld aufhalten.



Hecken und Große Kreaturen

Eine Große Kreatur muss ihre Bewegung sofort beenden, wenn ein Teil ihres Plättchens ein Feld mit einer Hecke betritt. Verlässt sie mit der nächsten Bewegung das Heckengebiet wieder, darf sie sich frei weiterbewegen, aber sie muss ihre Bewegung im nächsten Feld beenden, wenn sie sich weiter entlang der Hecke bewegt.



Dickicht

Eine kleine Ansammlung von Bäumen. Behindert nicht die Bewegung, schränkt allerdings die Sichtlinie ein. Infanterie-Einheiten erhalten einen Verteidigungsbonus.



Furten

Alle Einheiten, auch amphibische, können eine Furt durchqueren, wenn es ihnen nicht durch ein „Unpassierbar“-Symbol verboten wird. Man kann sich in solchen Feldern nicht tamen.



Gebäude

Häuser, Höfe, Ställe, Verschläge etc. Gebäude gibt es in vielerlei Formen. Sie können nur von Feldern betreten werden, von denen aus ein blauer Pfeil in das Gebäude zeigt. Das Halbfeld, das außerhalb des Gebäudes liegt, wird bei der Bewegung in das / aus dem Gebäude übersprungen.

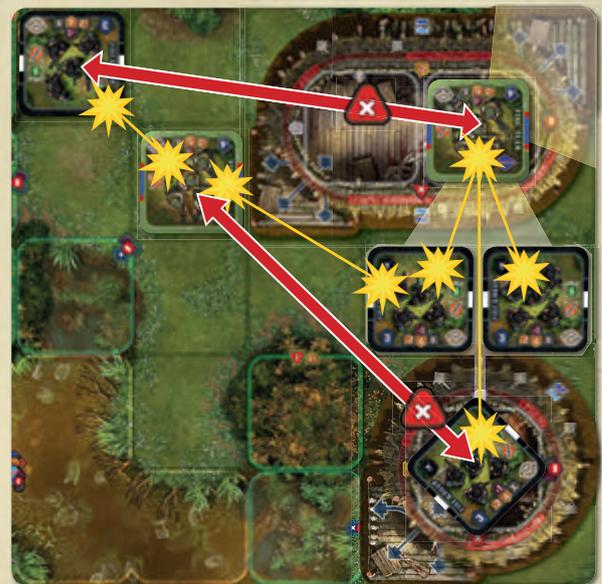


Befindet sich das Zugangsfeld zum Gebäude im KB einer Einheit, hindert sie feindliche Einheiten am Betreten oder Verlassen des Gebäudes.

Man kann nur durch Öffnungen aus einem Gebäude herausfeuern. Die weißen und blauen Pfeile, die aus dem Gebäude heraus zeigen, geben die Schussrichtungen an. Die roten Wände (ohne Pfeile) blockieren die Sichtlinie.



Um auf eine Einheit feuern zu können, die innerhalb eines Gebäudes ist, muss die angreifende Einheit in einem Feld sein, welches direkt an eine Öffnung angrenzt und einen weißen oder blauen Pfeil hat, der in das Gebäude hinein zeigt.



Eine Einheit in einem Gebäude profitiert von dem zusätzlichen Schutz des Gebäudes, es sei denn die angreifende Einheit befindet sich ebenfalls in diesem Gebäude oder es wird eine Granate hineingeworfen.

Granaten können nur von Feldern direkt neben einer Öffnung mit Pfeil (siehe vorherige Seite) ins Gebäude geworfen werden.

Alle Einheiten in dem Gebäude sind von der Granate betroffen, wobei der Verteidigungsbonus des Gebäudes nicht gilt. Die Explosion wird von den Wänden des Gebäudes aufgehalten, Einheiten in anderen Räumen des Gebäudes oder außerhalb des Gebäudes sind daher nicht betroffen. Es ist nicht notwendig die Explosionsschablone zu nutzen.



Wird eine Granate aus einem Gebäude geworfen, so wird ab dem Kreuzungspunkt gezählt, der zu dem Halbfeld außerhalb des Gebäudes gehört. (Siehe Beispiel A mit dem Soldaten der Schwarzen Sonne in der nachfolgenden Abbildung.)

Die Wände von Gebäuden blockieren die Sichtlinie vollständig. Daher müssen die roten Wände berücksichtigt werden, nicht das gesamte Gebäude-Overlay. (Siehe Beispiel B in der nachfolgenden Abbildung.)



Liegen zwei Gebäude direkt nebeneinander, dürfen sich ausschließlich Infanterie-Einheiten zwischen diesen hindurchbewegen.



Sind zwei Gebäude diagonal benachbart, dürfen sich auch Fahrzeuge und große Kreaturen zwischen diesen hindurchbewegen und auch dort anhalten (siehe Regel zur Überlappung von Feldern auf Seite 6).



Unterwasserpässagen

Blaue Pfeile zeigen an, dass es möglich ist, sich unterhalb eines Gelände-Elements zu bewegen. Unterhalb solcher Elemente darf die Bewegung jedoch nicht gestoppt werden.



Pfahlbauten

Amphibische Einheiten können sich unter manchen Gebäude-Elementen hindurchbewegen. Solche Elemente sind mit nebenstehendem Symbol gekennzeichnet. Für die Bewegung werden die Felder gezählt, die das Gelände-Overlay überdeckt.



Bewegt sich eine Einheit unter ein solches Element, darf sie nicht anhalten, bevor sie es nicht vollständig unterquert hat (die mit roten Ziffern markierten Felder im folgenden Beispiel).



Eine amphibische Einheit kann nicht Ziel von „Gelegenheitsfeuer“ sein, solange sie sich unterhalb eines Gelände-Elements befindet.

Für Pfahlbauten gilt, dass sie immer auf Sumpffeldern stehen. Daher kann ein solches Gelände-Overlay einen Weg zwischen zwei Sumpfbieten erzeugen.



Die Einheit kann das Landgebiet (1 & 2) nicht durchqueren.



Die Einheit kann das Landgebiet (1 & 2) unterqueren, da sie sich unterhalb des Pfahlbaus bewegt.

Höhlen

Höhlenwände sind unpassierbar. Sie blockieren die Sichtlinie und verhindern indirektes Feuer (z. B. von Granaten).



Klare Sichtlinie SL, die keine Felder mit einem dieser Symbole durchquert:	
Eingeschränkte Sichtlinie SL, die mindestens ein Feld mit einem dieser Symbole durchquert:	
Blockierte Sichtlinie SL, die mindestens ein Feld mit einem dieser Symbole durchquert:	

REKRUTIERUNGS- -OPTIONEN

In diesem Abschnitt werden alle Rekrutierungs-Optionen beschrieben, bei denen es sich nicht um Einheiten handelt.

Allgemeine Regeln

- Ausrüstung und Charaktereigenschaften können nur von Einheiten genutzt werden, die demselben Rekrutierungs-Display zugeordnet sind wie die betroffene Option.
- Eine Rekrutierungs-Option, die einem Offizier-Rekrutierungs-Display (☺) zugeordnet ist, gilt für die gesamte Armee.
- Zugewiesene Ausrüstung wird nach Gebrauch abgeworfen.
- Helden dürfen auf sämtliche Ausrüstung ihrer Armee zugreifen.
- Grundsätzlich gilt, solange nichts anderes angegeben ist: Ausrüstung, mit der man feuern kann (z. B. Granaten, Panzerabwehrwaffen usw.), wird beim Einsatz anstelle der normalen Feuermöglichkeit der Einheit benutzt (siehe „Feuern“, Seite 8) und kann mit Spezialfähigkeiten wie Bewegungsfeuer kombiniert werden. **Die Einheit kann nicht gleichzeitig ihre normale Feuermöglichkeit und die einer Ausrüstung benutzen.**
- Ausrüstung, die einen Bonus liefert (z. B. **Munition** [Ammo]), ist Teil der betreffenden Aktion. Ihr Einsatz muss vor dem Würfeln angekündigt werden. Jeder derartige Bonus wird zum Kampfbonus der Einheit addiert.
- Wenn nicht anders angegeben, können nur Infanterie-Einheiten Ausrüstung nutzen.
- Nur Charaktere können Personalisierungen nutzen bzw. jemand anderes von dieser profitieren lassen (siehe „Personalisierungen“, Seite 4).
- Nur Charaktere können Zauber wirken.
- „Freie“ Rekrutierungs-Optionen müssen keinem Rekrutierungs-Display zugewiesen werden.

Personalisierungen

Personalisierungen sind Optionen, die Charaktere verbessern. Es kann sich dabei um Gegenstände handeln, aber auch um Spezialfähigkeiten (die auf den Seiten 17-19 beschrieben sind).



Waffen

Diese Personalisierungen erlauben dem Charakter, mit einer anderen Waffe zu feuern als seiner Standardwaffe. Nutze sie, anstatt normal zu feuern. Manche von ihnen (z. B. Granaten) haben Marker, die nach ihrer Nutzung abgegeben werden.



Älteres Schwert (Elder Sword)

Diese Personalisierung bringt dem Charakter ein mächtiges Älteres Schwert, was ihm einen **+1** Bonus auf seine Spezialfähigkeit „Nahkampf“ gibt. Außerdem gewährt es die Spezialfähigkeit „Glaube“ ☩.



Älteres Zeichen (Elder Sign)

Diese Personalisierung bringt dir **3** Ältere Zeichen. Diese magischen Gegenstände bieten machtvollen Schutz gegen Mythos-Manifestationen (alle Einheiten oder Gelände-Elemente mit der Spezialfähigkeit „Mythos-Manifestation“). Jeder Marker bringt dir die Spezialfähigkeit „Mythosjäger 2“ ☹. Du kannst mehr als einen Marker gleichzeitig einsetzen, aber du musst die Menge festlegen, bevor du würfelst. Die Einheit muss entweder zu dem Rekrutierungs-Display gehören, dem diese Option zugeordnet ist oder muss zu einer Einheit benachbart sein, die Zugriff auf diese Option hat. Genutzte Marker werden abgeworfen.



„Älteres Zeichen“-Anhänger (Elder Sign Medallion)

Diese Personalisierung gewährt dem Charakter die Spezialfähigkeit „Mythosjäger 1“ ☹. Zusätzlich erlaubt dir der Anhänger, am Ende der Befehlsphase einen Befehlsmarker von einer Mythos-Manifestation zu entfernen, die sich maximal **3** Felder weit von dem Charakter mit dem Anhänger befindet.



Blutsiegel (Sigil of blood)

Diese Eigenschaft bringt dir **2** Blutsiegel-Marker. Jedes Blutsiegel erlaubt einem Zaubernden den Tribut um 1 Zermürbt-Marker zu reduzieren. Du kannst beliebig viele Blutsiegel einsetzen, wenn einer deiner Charaktere einen Zauber wirkt. Genutzte Marker werden abgeworfen.



Anführer (Leader)

Diese Personalisierung gewährt dem Charakter die Spezialfähigkeit „Befehl 1“ ★. Zu Beginn der Befehlsphase nimmst du dir einen zusätzlichen Befehlsmarker. Diese Personalisierung wird zu Spielbeginn nicht in den Suchbeutel gelegt.



Eldrich-Sekret (Eldrich Ichor)

Diese Personalisierung bringt dir **1** Marker Eldrich-Sekret. Wenn du diesen Marker abwirfst, darfst du den Charakter auf seine unverletzte Vorderseite drehen. Der Charakter kann den Marker auch einsetzen, um einen Treffer auf eine benachbarte Einheit zu verhindern. Du kannst aber keinen Treffer verhindern, der einen Charakter oder eine Einheit vernichten würde. Wirf den Marker nach Nutzung ab.



Schwert der Shaggai (Shaggai Sword)

Diese Personalisierung bringt dem Charakter ein beeindruckendes Schwert der Shaggai. Es gewährt dem Charakter die Spezialfähigkeit „Nahkampf +3“ ☹ und ersetzt seine normale Spezialfähigkeit „Nahkampf“. Außerdem gewährt sie die Spezialfähigkeit „Opfern“ ☹.



Suchen (Search)

Diese Personalisierung gewährt dem Charakter die Spezialfähigkeit „Suchen“. Es gibt sie in zwei Stufen: Normal und Experte. Diese Personalisierung wird zu Spielbeginn nicht in den Suchbeutel gelegt.



Verfluchte Götzenstatue (Cursed Statue)

Diese Statue gewährt dem Charakter die Spezialfähigkeiten „Magier“ ☹ und „Mythosjäger“ ☹.

Zauber

Ein Charakter darf keinen Zermürbt-Marker haben, wenn er einen Zauber wirken möchte. Ein Charakter kann in der Aktivierungsphase einen Zauber wirken, anstatt sich zu bewegen oder zu feuern.

Das Wirken jedes Zaubers fordert Tribut, der durch Zermürbt-Marker festgehalten wird. Wenn der Zauber gewirkt ist, erhält der Charakter so viele Zermürbt-Marker, wie auf dem Zauber angezeigt wird - egal ob der Zauber erfolgreich gewirkt wurde oder nicht.

Einige Zauber haben eine begrenzte Anzahl an Ladungen, die durch die Anzahl an Markern dargestellt wird, die dem Zauber zugewiesen werden. Sobald diese aufgebraucht sind, kann der Zauber erst wieder gewirkt werden, wenn wenigstens ein passender Marker wiedererlangt worden ist.



Einige Zauber benötigen eine klare oder wenigstens eingeschränkte Sichtlinie.

Zauberkarten im Kartendeck der Schwarzen Sonne gelten als Zauber. Der Tribut, den sie fordern, kann auf dieselbe Weise reduziert werden wie der anderer Zauber.



Beschwörung (Summoning)

Tribut: Unterschiedlich

Ladungen: Unterschiedlich

Wirkt du den Zauber erfolgreich, platziere die beschworene Einheit in ein Feld (bzw. mehreren Feldern bei einer Großen Kreatur), das maximal so weit entfernt sein darf, wie auf dem Zauber angegeben ist. Ist auf dem Marker eine Anzahl an Ladungen angegeben, heißt das, dass du den Zauber so oft wirken darfst, wie du Plättchen für diese Kreatur besitzt. Hast du keine mehr, kannst du keine dieser Kreaturen mehr beschwören. Du darfst den Zauber aber dennoch erneut wirken, wenn du wenigstens 1 entsprechendes Kreatur-Plättchen zurückbekommst.



Einheit verzaubern (Enchant Unit)

Tribut: 2 Zermürbt-Marker

Wirkt du den Zauber erfolgreich, lege den zugehörigen Marker auf eine Einheit, die maximal **3** Felder vom Zaubernden entfernt sein darf. Die Ziel-Einheit erhält die Spezialfähigkeit „Mythosjäger 2“.



Drehe den Marker am Ende der Versorgungsphase auf die Seite, die „Mythosjäger 1“ zeigt. Am Ende der Versorgungsphase der nächsten Runde wird der Marker abgeworfen. Wirkt der Charakter den Zauber erneut, bevor er den Marker zurückgeholt hat, nimmt er ihn von der ersten Einheit und legt ihn auf das neue (oder auch das gleiche) Ziel.



Ertrinken (Drowning)

Tribut: 2 Zermürbt-Marker

Wirkst du den Zauber erfolgreich, lege den zugehörigen Marker auf eine Infanterie-Einheit, die maximal 3 Felder vom Zauberen entfernt sein darf.



Die Ziel-Einheit erhält einen Zermürbt-Marker und wird mit einem Bonus von +2 angegriffen.

Nimm den Marker in der Versorgungsphase zurück. Die Einheit wird dann ein zweites Mal mit einem Bonus von +1 angegriffen. Dann wird der Marker abgeworfen.

Dieser Zauber wird bei Spielbeginn nicht in den Such-Beutel gelegt.



Lähmung (Paralyze)

Tribut: 1 Zermürbt-Marker

Der Charakter darf eine Infanterie-Einheit in maximal 3 Feldern Entfernung als Ziel benennen, um diese zu immobilisieren. Lege den zugehörigen Marker auf die Ziel-Einheit. Am Ende der Versorgungsphase wird der Marker abgeworfen. Solange der Marker auf der Einheit liegt, kann sich diese weder bewegen noch kämpfen. Wird sie im Nahkampf angegriffen, darf sie nur 1 Würfel werfen und erhält keinerlei Boni (Kampfbonus, Nahkampf-Spezialfähigkeit, Gelände, Karten etc.). Wirkt der Charakter den Zauber erneut, bevor er den Marker zurückgeholt hat, nimmt er ihn von der ersten Einheit und legt ihn auf das neue Ziel.



Lebensentzug (Life Drain)

Tribut: 3 Zermürbt-Marker

Der Charakter darf eine feindliche oder verbündete Infanterie-Einheit in maximal 3 Feldern Entfernung als Ziel benennen, um ihr Lebensenergie zu entziehen. Wirkst du den Zauber erfolgreich, erleidet das Ziel 1 Treffer und der Zauberde darf sein Plättchen auf die unverletzte Seite zurückdrehen, wenn er verwundet war.



Mythos-Barriere (Mythos Barrier)

Tribut: 1 Zermürbt-Marker

Ladungen: 1

Der Zauberde darf ein benachbartes Feld als Ziel benennen, um Wesen des Mythos den Zutritt zu diesem Feld zu verwehren. Lege das zugehörige Plättchen auf das Zielfeld. Solange das Plättchen dort liegt, können Einheiten mit Mythos-Manifestation dieses Feld nicht mehr betreten oder durchqueren, außer durch unterirdische Bewegung (in zukünftigen Erweiterungen).

Wird der Zauber auf ein Feld gewirkt, in dem sich eine Einheit mit Mythos-Manifestation aufhält, muss sich diese in ein benachbartes Feld bewegen und erhält einen Zermürbt-Marker. Kann sie sich in kein solches Feld bewegen, wird sie stattdessen vernichtet.

Wirkt der Charakter den Zauber erneut, bevor er das Plättchen zurückgeholt hat, nimmt er es vom aktuellen Feld und legt es auf das neue Ziel.



Nebel (Fog)

Tribut: 2 Zermürbt-Marker

Wirkst du den Zauber erfolgreich, lege das zugehörige Nebelplättchen oberhalb der Rundenanzeige. Bis zum Ende des Spiels gelten die Nebel-Regeln. Dieser Zauber wird bei Spielbeginn nicht in den Such-Beutel gelegt.



Rost (Rust)

Tribut: 1 Zermürbt-Marker

Wirkst du den Zauber erfolgreich, lege einen Rost-Marker auf ein Leichtes oder Schweres Fahrzeug, das maximal 5 Felder vom Zauberen entfernt sein darf. Auf einem Fahrzeug kann mehr als 1 solcher Marker liegen, aber es ist nicht möglich, mehr als 1 Marker auf einmal auf ein Fahrzeug zu legen. Jeder Marker senkt den Verteidigungswert der Einheit um 1. Wird das Fahrzeug zerstört, nimmst du alle Marker zurück. Dieser Zauber wird bei Spielbeginn nicht in den Such-Beutel gelegt.



Segnung der Schwarzen Sonne (Blessing of the Black Sun)

Tribut: 2 Zermürbt-Marker

Wirkst du den Zauber erfolgreich, lege den Startpunkt der Schablone in die Mitte des Felds des Zauberen und richte sie wie gewünscht aus.

Alle Einheiten, die ganz oder teilweise von der Schablone bedeckt werden, bekommen den verfluchten Flammenstrahl zu spüren.

Die Schablone wird von Hindernissen beeinflusst und (in dieser Richtung) aufgehalten, wenn sie das Zentrum eines Felds mit einem Fahrzeug, einer Kreatur oder einem Hindernis erreicht.



Zusätzlich zum verursachten Schaden erhalten alle betroffenen Einheiten (egal ob Infanterie, Kreatur oder Fahrzeug) 1 Zermürbt-Marker und verlieren ihren Befehlsmarker, wenn sie einen haben.



Um die Flammensäule in ein Gebäude hinein zaubern zu können, muss der Zauberde in einem Feld direkt neben einer Öffnung (siehe „Gebäude“, Seite 12) sein. Alle Einheiten in dem Gebäude sind betroffen.



Dieser Zauber wird bei Spielbeginn nicht in den Such-Beutel gelegt.



Segnung von Hydra (Blessing of Hydra)

Tribut: 2 Zermürbt-Marker

Wirkst du den Zauber erfolgreich, lege den zugehörigen Marker auf eine Einheit, die maximal 3 Felder vom Zauberen entfernt sein darf. Die Ziel-Einheit erhält die Spezialfähigkeit „Autonom“. Wirkt der Charakter den Zauber erneut, bevor er den Marker zurückgeholt hat, nimmt er ihn von der ersten Einheit und legt ihn auf das neue Ziel.



Dieser Zauber wird bei Spielbeginn nicht in den Such-Beutel gelegt.

Ausrüstung



Amulett des Dagon (Amulet of Dagon)

Diese Ausrüstung bringt dir 3 Marker „Amulett des Dagon“. Du kannst diese Marker jederzeit in jeder Phase nutzen. Jeder Marker erlaubt dir, eine Einheit mit wenigstens 1 Zermürbt-Marker dazu zu zwingen, eine Terrorprobe gegen den Wert zu machen, der auf dem Marker angegeben ist. Genutzte Marker werden abgeworfen.



Drache

Ariane hat einen seltsamen Gefährten gefunden, der ihr auf Schritt und Tritt folgt. Dieser kleine Drache darf sich einmal pro Runde in einer beliebigen Phase bewegen. Lege danach einen Aktiviert-Marker auf den Drachen, um anzuzeigen, dass er sich bereits bewegt hat. Er kann sich in das Feld einer verbündeten Einheit bewegen, um diese zu unterstützen: Diese Einheit erhält die Spezialfähigkeiten „Magier“ und „Mythosjäger 1“. Entferne am Ende der Runde den Aktiviert-Marker.

Gaswolke (Suffocating Cloud)

Der Overlord (siehe Kampagnenheft) kann eine Gaswolke erzeugen, die jeden, der sich in ihr aufhält, entweder die Orientierung verlieren lässt oder ihn vergiftet. Er entscheidet selbst, welche Wolke er erzeugt. Genauso wie bei Zaubern, muss er die auf dem Plättchen angegebene Anzahl an Zermürbt-Markern nehmen. Er legt das Wolkenplättchen auf einen Kreuzungspunkt, der maximal soweit entfernt sein darf, wie auf dem Plättchen angegeben. Alle Einheiten, die sich ganz oder teilweise innerhalb der Wolke befinden, sind betroffen. Es ist auch möglich, die Gaswolke von außen in ein Gebäude hinein zu erzeugen. Wie bei Handgranaten muss der Overlord hierzu ein Feld benachbart zu einer Öffnung stehen (siehe „Gebäude“, Seite 12).



Hypnosewolke (Hypnotic Cloud)

Tribut: 2 Zermürbt-Marker

Alle von dieser Wolke betroffenen Einheiten verlieren ihren Befehlsmarker, wenn sie einen haben. Ansonsten erhalten sie einen „Aktiviert“-Marker. Das Wolkenplättchen wird danach abgeworfen.



Giftwolke (Toxic Cloud)

Tribut: 1 Zermürbt-Marker

Alle von dieser Wolke betroffenen Einheiten werden angegriffen und erhalten einen Zermürbt-Marker. Die Kampfboni gegen Giftwolken stehen auf dem Plättchen. Der Kontakt mit der Wolke wird für jede Einheit separat ausgewertet. Das Plättchen bleibt bis zum Ende der Versorgungsphase auf dem Spielfeld. Alle Einheiten, die die Wolke im weiteren Verlauf der Runde betreten, werden wie oben beschrieben angegriffen und erhalten einen Zermürbt-Marker.



Handgranaten (Grenades)

Diese Ausrüstung bringt dir 3 Handgranaten-Marker, deren Kampfbonus auf den Markern angezeigt ist. Handgranaten werden auf Kreuzungspunkte (also genau zwischen 4 Felder) in einer Entfernung von maximal 2 Feldern geworfen (benötigt keine Sichtlinie). Sie dürfen über Gelände-Elemente geworfen werden, vorausgesetzt die Reichweite lässt das zu. Lege die passende Explosionsschablone auf den Ziel-Kreuzungspunkt. Es gibt keine Abweichung. Alle Einheiten und Strukturen, die sich ganz oder teilweise innerhalb der Explosionsschablone befinden, sind betroffen. Der Schaden wird jeweils separat

ausgewertet. Es ist auch möglich, Handgranaten in Gebäude zu werfen. Hierzu muss man in einem Feld benachbart zu einer Öffnung stehen (siehe „Gebäude“, Seite 12).



Lebenspunkte (Life Point)

Einige Einheiten haben Lebenspunkte, die sie abgeben können, um einem Treffer zu entgehen. Verursacht ein Treffer doppelten Schaden (siehe „Feuer“, Seite 8), muss eine solche Einheit 2 Lebenspunkte abgeben. Hat die Einheit nicht genügend Lebenspunkte, steckt sie pro fehlendem Lebenspunkt 1 Treffer ein.



Munition (Ammo)

Diese Ausrüstung bringt dir 3 Munitions-Marker. Jeder Marker bringt dir einen Bonus von +1 auf Schüsse gegen Infanterie. Du darfst Munition nicht mit Explosivwaffen einsetzen, aber du musst die Menge festlegen, bevor du würfelst. Genutzte Marker werden abgeworfen.



Offensivgranaten (Offensive Grenades)

Diese Ausrüstung bringt dir 3 Offensivgranaten-Marker. Offensivgranaten funktionieren genauso wie die oben beschriebenen Handgranaten mit dem Zusatz, dass betroffene (und überlebende) Einheiten 1 Zermürbt-Marker erhalten.



Panzerfaust

Diese Ausrüstung bringt dir 3 Panzerfaust-Marker. Sie hat eine Reichweite von 4 Feldern und der Schütze benötigt eine Sichtlinie zum Ziel. Genutzte Marker werden abgeworfen.



Totem(s)

Die Schamanen der Tiefen Wesen (Deep Shamans) lassen diese Totems vor der Schlacht aus dem Boden aufsteigen. Dies ist eine „freie“ Option. Sie bringt dir 1 oder 2 Totems. Sie müssen in der Versorgungsphase der ersten Runde auf Kreuzungspunkte irgendwo auf dem Spielfeld platziert werden.

Jedes Totem gewährt allen Charakteren der Tiefen Wesen in einer Entfernung von maximal 3 Feldern die Spezialfähigkeit „Magier“ (siehe Seite 18).



Außerdem musst du zu Beginn jeder Befehlsphase für jedes Totem entscheiden, welchen Vorteil es dir gewähren soll. Du kannst zwischen folgenden Möglichkeiten wählen:

- Das Totem gewährt dir einen Befehl. Nimm dir sofort einen Befehlsmarker.
- oder**
- Das Totem erlaubt dir, sofort 1 Aktionskarte zu ziehen.



1 Totems können zerstört werden. Sie haben 1 Strukturpunkt.

Du kannst zu jedem Zeitpunkt während der Schlacht maximal 2 Totems besitzen.



Vergiftete Klinge (Poisoned Blade)

Diese Ausrüstung bringt dir 3 Marker „Vergiftete Klinge“. Sie dürfen nur im Nahkampf gegen Infanterie-Einheiten eingesetzt werden. Wirf einen Marker ab, um einen Bonus von +1 auf dein Ergebnis zu erhalten. Du kannst mehr als einen Marker gleichzeitig einsetzen, aber du musst die Menge festlegen, bevor du würfelst.

Überlebt die angegriffene Einheit, wird der Marker mit der Giftseite nach oben auf sie gelegt. Zu Beginn der Versorgungsphase muss die Einheit eine Terror-Probe für jeden solchen Marker machen, den sie besitzt.



Wenn mehrere Wahnsinns-Marker gezogen werden, entscheidet der Spieler der Tiefen Wesen, welcher von diesen angewendet wird. Alle anderen werden in den Beutel zurückgeworfen. Dann werden alle Marker „Vergiftete Klinge“ von dieser Einheit abgeworfen.

Charaktereigenschaften



Hartgesotten (Hardboiled)

Captain Duval ist seinen Männern ein Vorbild.

Diese Eigenschaft bringt dir 3 Abgebrüht-Marker. Du kannst 1 abwerfen, um 1 Zermürbt-Marker von einer deiner Einheiten zu entfernen. Du darfst mehrere Abgebrüht-Marker auf einmal einsetzen.



Heldhaft (Heroic)

Diese Eigenschaft bringt dir 3 Heldhaft-Marker. Du kannst 1 abwerfen, um eine soeben aktivierte Einheit erneut zu aktivieren, ohne dass dafür ein weiterer Befehlsmarker nötig ist. Du kannst keine Einheit ein drittes Mal aktivieren. Zwischen den beiden Aktivierungen dürfen keine Sonderbefehle genutzt werden.



Veteran

Diese Eigenschaft bringt dir 3 Veteranen-Marker. Du kannst 1 abwerfen, um einen oder mehrere soeben geworfene Würfel erneut zu werfen bzw. deinen Gegner erneut werfen zu lassen. Das neue Ergebnis ersetzt das erste Würfelergebnis. Du kannst einen Würfelwurf mehrfach wiederholen (lassen), solange du jedes Mal einen weiteren Marker abwirfst.

Befehle



Bluff

Diese Option bringt dir 1 zusätzlichen Bluffmarker.



Improvisation

Du darfst am Rundenende 1 Karte mehr ziehen als erlaubt, musst jedoch danach 1 Karte abwerfen.



Planung (Planning)

Bringt dir 1 zusätzlichen Befehlsmarker. Du darfst **nicht mehr als 10** Befehlsmarker haben.

SPEZIALFÄHIGKEITEN



Adlerauge

Die Schüsse einer solchen Einheit erhalten keinen Malus für große Distanz.



Bewegungsfeuer

Eine solche Einheit kann während ihrer Bewegung feuern. „Bewegungsfeuer“ wird durchgeführt, bevor die Einheit ein Feld verlässt (der genaue Ablauf ist auf Seite 6, „Ablauf einer Bewegung“, beschrieben). Der im Symbol angegebene Wert wird vom Kampfbonus der Einheit subtrahiert, nicht vom Endergebnis.



Befehl(e)

Diese Spezialfähigkeit bringt dir pro abgebildetem Stern einen zusätzlichen Befehlsmarker. Wenn eine solche Einheit Schaden nimmt oder vernichtet wird, musst du zu Beginn der nächsten Befehlsphase deine Anzahl an Befehlsmarkern anpassen.



Begrenzte Reichweite

Solche Einheiten dürfen nur auf Einheiten feuern, welche sich innerhalb der angegebenen Anzahl Felder/Kreuzungspunkte befinden. Wenn das vorhandene Symbol ist, betrifft diese Spezialfähigkeit alle normalen Schüsse. Wenn das vorhandene Symbol ist, betrifft diese Spezialfähigkeit Schüsse, die auf Kreuzungspunkte zielen. Außerdem darf das Feuer indirekt sein (siehe Helden der Normandie).



Doppelläufige Waffe

Wenn dufeuerst, wirf 2 Würfeln, das höhere Ergebnis gilt.



Dreibein

Eine solche Einheit kann sich „in Stellung bringen“ und hat auf ihren beiden Seiten unterschiedliche Werte und Charakteristika. Am Anfang oder Ende ihrer Bewegung (auch bei einer Null-Bewegung), kannst du die Spezialfähigkeit nutzen, um die Einheit in Stellung zu bringen und umzudrehen. Eine solche Einheit kann mit jeder beliebigen Seite nach oben aufgestellt werden.



Durchlöchern

Erhöhe deinen Würfelwurf um 1, wenn du den Schaden an einem Schweren Fahrzeug bestimmst.



Einzelkämpfer

Eine solche Einheit benötigt keinen Befehlsmarker, um agieren zu können. Du darfst eine solche Einheit beliebig vor oder nach einer anderen Einheit (außer vor Befehl #1) aktivieren. Sie darf aber keine laufende Aktivierung unterbrechen.



Glaube

Eine solche Einheit muss keine Terror-Proben durchführen.



Grausam

Ist eine solche Einheit im Nahkampf siegreich, erhält der Verlierer zusätzlich zum Schaden auch 2 Zermürbt-Marker - vorausgesetzt, er wurde nicht bereits im Kampf vernichtet. Verliert eine solche Einheit einen Kampf, erhält der Sieger dennoch 1 Zermürbt-Marker.



Häuserkampf

Eine solche Einheit kann ein Gebäude durch jede Öffnung (Tür oder Fenster) betreten oder verlassen, die durch einen blauen oder weißen Pfeil markiert ist. Dies erlaubt ihr allerdings nicht, Bunker zu betreten.



Hinterhalt

Um diese Spezialfähigkeit zu aktivieren, musst du deine Einheit am Anfang oder Ende ihrer Bewegung auf die Rückseite drehen, sie gilt dann als getarnt. Das geht auch bei einer Null-Bewegung. Eine Einheit mit dieser Spezialfähigkeit kann mit jeder beliebigen Seite nach oben aufgestellt werden. Sobald die Einheit getarnt ist, kann der Gegner nicht mehr auf sie feuern und Explosionsschablonen haben keine Wirkung auf sie.



Um eine getarnte Einheit zu entdecken, brauchst du eine **klare Sichtlinie**. Zudem darfst du **höchstens 2 Felder entfernt** sein, falls sich die Einheit in einem Gelände-Element oder Gelände-Overlay befindet. Die entdeckte Einheit wird dann auf die Vorderseite gedreht, was als Bewegung von 0 zählt und nicht durch Boni verbessert werden kann. Diese Bedingungen werden nach jedem einzelnen Bewegungsschritt jeder Einheit überprüft.

Eine Einheit kann pro Bewegung nur einmal getarnt bzw. entdeckt werden.



Schwere Fahrzeuge können getarnte Einheiten nicht entdecken.

Zwei getarnte Einheiten können sich gleichzeitig gegenseitig entdecken.

- Getarnte Einheiten blockieren die **Sichtlinie** nicht.
- Getarnte Einheiten können nicht im Nahkampf angegriffen werden.
- Getarnte Einheiten, die entdeckt werden, während sie sich in der Bewegung befinden, behalten den Bewegungswert der „Getarnt“-Seite.
- Nur der Besitzer einer getarnten Einheit darf diese anschauen.

Eine getarnte Einheit, die feuert, verliert alle Vorteile dieser Spezialfähigkeit und muss auf die Vorderseite gedreht werden.



Amphibischer Hinterhalt

Diese Spezialfähigkeit funktioniert genauso wie die Spezialfähigkeit „Hinterhalt“, mit folgenden Ausnahmen: Eine Einheit mit dieser Fähigkeit kann sich **nur in Wasserfeldern** tarnen. Um eine getarnte amphibische Einheit zu entdecken, muss man sich in einem **benachbarten** Feld befinden.



Kundschafter (Scout)

Eine solche Einheit darf bis zu der auf dem Symbol angegebenen Anzahl an Feldern außerhalb der Aufstellungszone aufgestellt werden. Allerdings weder angrenzend zu einem Ziel (Primär, Sekundär oder Bonus) noch im Gebiet des Ziels selbst (z. B. wenn es ein Gebäude ist). Zusätzlich darf sie mit beliebiger Seite nach oben aufgestellt werden.

Hat ein Fahrzeug mit der Spezialfähigkeit „Transporter“ ebenfalls die Spezialfähigkeit „Kundschafter“ und möchte sie nutzen, darf es nur mit Truppen beladen sein, welche auch die Spezialfähigkeit „Kundschafter“ haben.



Magier

Wirkt eine solche Einheit einen Zauber, reduziert sie den Tribut des Zaubers um 1 Zermürbt-Marker.



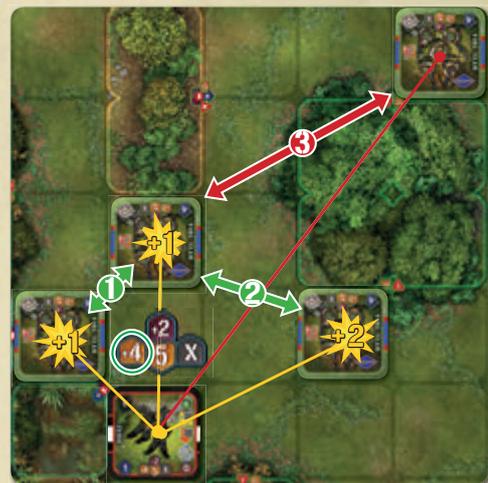
Zeigt das Symbol außerdem eine Entfernungsangabe, gilt dieser Bonus für alle Magier, die sich innerhalb dieser Reichweite befinden. Eine Einheit kann nicht mehrfach von dieser Spezialfähigkeit profitieren, um den Tribut eines Zaubers um mehr als 1 Zermürbt-Marker zu reduzieren. Sie kann aber zusätzlich „Blutsiegel“ einsetzen.



MG-Schütze

Eine solche Einheit kann mehrere Ziele mit einer Feuer-Aktion angreifen. Das muss vor dem ersten Schuss angekündigt werden und es dürfen nur Ziele gleichen Typs (Infanterie, Große Kreaturen, Leichte oder Schwere Fahrzeuge) gewählt werden, die jeweils maximal 2 Felder voneinander entfernt sind. Außerdem muss die feuermende Einheit eine klare oder eingeschränkte Sichtlinie zu jedem Ziel haben.

Der Spieler verteilt dann den Kampfbonus der Einheit auf die gewählten Ziele, wobei jedem Ziel mindestens +1 zugeordnet werden muss. Für jedes Ziel wird ein separater Würfelwurf gemacht.



Mythos-Manifestation

Die Spezialfähigkeit kennzeichnet Wesen des Mythos, Artefakte mit finsternen Kräften, verfluchte Tempel ... Wenn eine Einheit mit wenigstens 1 Zermürbt-Marker eine Mythos-Manifestation (Einheit oder Gelände-Element) in der Aktivierungs- oder Versorgungsphase sieht (klare oder eingeschränkte Sichtlinie), muss sie sofort eine Terror-Probe machen, ob sie dem schleichenden Wahnsinn widerstehen kann.



Wenn der Wert im Symbol 0 anzeigt, dann verursacht diese Mythos-Manifestation keinen Terror. Weitere Details im Abschnitt „Terror“ auf Seite 11.



Mythosjäger

Eine solche Einheit erhält einen Bonus auf alle Würfelwürfe, wenn sie mit einer Einheit mit Mythos-Manifestation interagiert. Dieser Bonus von **+X** wird für Schüsse, Nahkampf (sowohl Angriff als auch Verteidigung) und für Terror-Proben gewährt.

Wie hoch der Bonus ausfällt, wird durch die Zahl im Symbol bestimmt. Dieser Bonus ist kumulativ mit allen weiteren Mythosjäger-Boni, die von Zaubern, Charaktereigenschaften, Karten usw. stammen können.



Nahkampf

Eine solche Einheit ist auf Nahkampf spezialisiert. Daher kann sie einen Nahkampf einleiten und wirft 2 Würfel, wenn sie angreift oder verteidigt.

Ist neben dem Symbol ein Modifikator angegeben, wird dieser als Bonus zum Würfelwurf addiert (egal ob Angriff oder Verteidigung).



Nahkampf (Große Reichweite)

Eine solche Einheit kann einen Nahkampf gegen eine feindliche Einheit einleiten, die sich innerhalb der angegebenen Reichweite befindet. Nahkampf mit großer Reichweite wird

ansonsten wie ein normaler Nahkampf durchgeführt. Ist der Angreifer siegreich, muss sich der Verteidiger gemäß der normalen Regeln zurückziehen, aber der Angreifer darf nicht auf das freigewordene Feld nachrücken.



Nahkampf (Brutal)

Eine solche Einheit kann einen Nahkampf gegen alle feindlichen Einheiten einleiten, die sie am Ende ihrer Bewegung wenigstens teilweise überlappt.

Für diesen Angriff wird der im Symbol angegebene Wert anstelle des normalen Nahkampfwerts genutzt. Die Angriffe werden einzeln nacheinander durchgeführt. Der Angreifer entscheidet, in welcher Reihenfolge. Siegt der Angreifer in einem Kampf, muss sich der Verteidiger wie üblich zurückziehen. Sobald der Angreifer einen Kampf verliert, endet seine Aktivierung und die Einheit muss sich dorthin zurückziehen, wo er vor Beginn des Nahkampfs stand. Dieselbe Einheit darf nicht mehrfach angegriffen werden.

Klarstellungen

Diese Spezialfähigkeit kann mit den Nahkampf-Spezialfähigkeiten „Große Reichweite“ und „In der Bewegung“ kombiniert werden. Nutzt die Einheit die Fähigkeit „Große Reichweite“, muss sie ihre Gegner nicht überlappen und nimmt nach einem Sieg nicht deren Feld(er) ein.

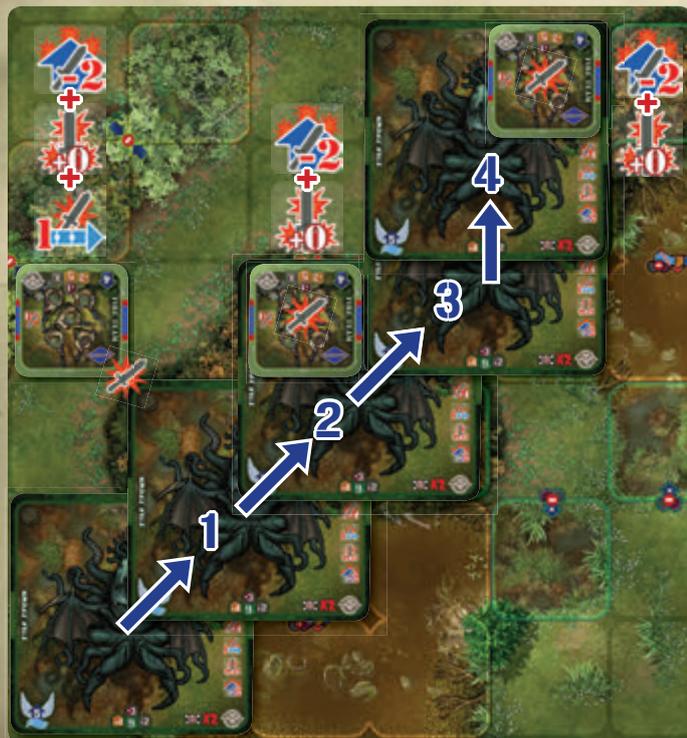


Nahkampf (In der Bewegung)

Eine solche Einheit kann während ihrer Bewegung einen Nahkampf gegen eine feindliche Einheit einleiten. Verliert sie den Kampf, muss sie anhalten. Gewinnt sie, darf sie sich weiterbewegen. Ohne die Nahkampf-Spezialfähigkeit „Brutal“ darf sie nur 1 Angriff während ihrer Aktivierung durchführen. Der im Symbol angegebene Wert wird vom Kampfbonus der Einheit subtrahiert, nicht vom Endergebnis.

Klarstellungen

Diese Spezialfähigkeit kann mit den Nahkampf-Spezialfähigkeiten „Große Reichweite“ und „Brutal“ kombiniert werden. Nutzt die Einheit die Fähigkeit „Brutal“ während ihrer Bewegung, darf sie mehrere Angriffe in derselben Bewegungsaktion einleiten.



Opfern

Eine solche Einheit kann sich - direkt nach der Auswertung eines Nahkampfs - auf ihre „Beschädigt“-Seite drehen, um diesem Feind 1 Treffer zuzufügen. Dies kann der erste oder ein weiterer Treffer sein. Die Einheit darf sich nicht selbst vernichten, die feindliche Einheit jedoch schon. Handelt es sich bei der feindlichen Einheit um ein Schweres Fahrzeug, wird für den Schaden wie üblich gewürfelt.



Persönlicher Befehl

Eine solche Einheit bringt dir 1 zusätzlichen Befehlsmarker. Allerdings musst du jeder Einheit mit dieser Spezialfähigkeit in jeder Runde einen Befehlsmarker zuteilen.



Riesig

Eine solche Einheit kann keine Gebäude betreten und auch nicht in Gebäuden beschworen werden.



Sanitäter

Um diese Spezialfähigkeit zu aktivieren, musst du deine Einheit am Anfang oder Ende ihrer Bewegung auf die Rückseite drehen. Das geht auch bei einer Null-Bewegung. Solange diese Spezialfähigkeit aktiv ist, kann der Sanitäter die Auswirkungen eines Treffers verhindern, den eine beliebige Infanterie-Einheit auf dem Schlachtfeld einsteckt.

Wenn eine Infanterie-Einheit einen Treffer einsteckt, kann ein aktiver Sanitäter den Hilfemarker sowie 1 Zermürbt-Marker auf diese Einheit legen. Dadurch ignoriert sie den soeben erhaltenen Schaden. Allerdings kann sich eine Einheit mit Hilfemarker weder bewegen, noch den Zermürbt-Marker entfernen. Wird sie erneut getroffen, gilt der Treffer. Eine Einheit kann also vernichtet werden, bevor die Behandlung beendet ist.

Du kannst pro Sanitäter nur 1 Hilfemarker haben.

Wenn eine weitere Infanterie-Einheit getroffen wird, kannst du den Hilfemarker auf diese Einheit verlegen. Allerdings erleidet die erste Einheit dann die bislang verhinderten Auswirkungen des ersten Treffers.

In der Aktivierungsphase oder der Versorgungsphase kann der Sanitäter eine Einheit mit Hilfemarker behandeln und ihn so entfernen. Dafür muss er folgende Bedingungen erfüllen:

- Er muss sich benachbart zur Einheit mit Hilfemarker befinden.
- Er darf nicht bereits aktiviert worden sein (durch einen Befehls- oder „Aktiviert“-Marker).
- Seine Spezialfähigkeit „Sanitäter“ muss aktiv sein.

Nachdem der Hilfemarker durch diese Behandlung entfernt wurde, drehst du den Sanitäter auf seine Vorderseite, die Spezialfähigkeit wird damit inaktiv und muss erneut aktiviert werden, um den Hilfemarker wieder einsetzen zu können.

Die behandelte Einheit hat erst in der nächsten Versorgungsphase die Gelegenheit, den Zermürbt-Marker abzuwerfen.



Sonderbewegung (jedes Gelände)

Eine solche Einheit kann Unwegsame Passagen durchqueren, ohne anhalten zu müssen (siehe „Unwegsame Passagen“, Seite 11).



Sonderbewegung (amphibisch)

Eine solche Einheit kann Gelände mit -Symbol durchqueren. Ist das Symbol rot umrandet, bedeutet das, dass sich eine solche Einheit ausschließlich in Feldern mit Wassersymbol bewegen kann.



Sonderbewegung (fliegend) (identisch zu „Springen“)

Eine solche Einheit kann über Gelände-Elemente und -Overlays fliegen. Sie wird bewegt, als gäbe es dort kein Hindernis. Die Einheit darf aber nicht auf einem solchen Hindernis anhalten, wenn dies normalerweise verboten ist.

Die Einheit kann mit der Aktionskarte „Überraschung“ oder der Spezialfähigkeit „Häuserkampf“ eine überlegene Position* betreten. (* in zukünftigen Erweiterungen)



Springen (identisch zu „Sonderbewegung (fliegend)“)

Eine solche Einheit kann über Gelände-Elemente springen. Sie bewegt sich normal und ignoriert dabei sämtliche Hindernisse. Die Einheit kann aber nicht auf einem Element anhalten, auf dem sie sich nicht aufhalten darf.

Die Einheit kann mit der Aktionskarte „Überraschung“ oder der Spezialfähigkeit „Häuserkampf“ eine überlegene Position* betreten. (* in zukünftigen Erweiterungen)



Suchen

Befindet sich eine solche Einheit auf oder benachbart zu einem Feld mit diesem Symbol, kann sie versuchen die Gegend abzusuchen. Eine solche Suche stellt die Aktion einer Einheit dar und findet daher entweder während ihrer Aktivierung (durch einen Befehlsmarker) statt oder während der Versorgungsphase. Wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis wenigstens so hoch wie der im Symbol angegebene Wert, hat die Einheit etwas gefunden. Das Szenario legt fest, was sich im Such-Beutel befindet bzw. an welchen Stellen was genau gefunden werden kann.



Unterstützungsfeuer

Anstatt eines normalen Schusses kann eine solche Einheit Unterstützungsfeuer geben. Die Feuerregeln gelten wie auf Seite 8 beschrieben.

Verdopple alle Boni (absolut alle!) und wirf **1** Würfel. Berechne den Verteidigungswert des Ziels wie üblich.

Ist dein Ergebnis mindestens so groß wie der Verteidigungswert, erleidet das Ziel keinen Schaden, erhält aber **1** Zermürbt-Marker.



Ist das Ergebnis sogar mindestens doppelt so hoch wie der Verteidigungswert, erhält das Ziel **2** Zermürbt-Marker.

Es gibt keine Obergrenze, wie viele Zermürbt-Marker eine Einheit haben kann.

Mali für Zermürbt-Marker (Suppressed)

Jeder Marker bringt einen Malus von **-2** auf ALLE Würfelwürfe dieser Einheit. Dieser Malus wird vom **Endergebnis** abgezogen, nicht vom Kampfbonus der Einheit!



Jeder Marker bringt außerdem einen Malus von **-2** auf den Bewegungswert der Einheit. Erreicht dieser Wert 0, kann sich die Einheit nicht mehr bewegen.



Erhält eine Einheit während ihrer Bewegung einen Zermürbt-Marker (z. B. durch „Gelegenheitsfeuer“), darf sie ihre Bewegung beenden, ohne den Malus durch den erhaltenen Zermürbt-Marker beachten zu müssen (Ausnahme durch Schwieriges Gelände, siehe Seite 12).

Einheiten mit Zermürbt-Marker **verlieren ihren Kontrollbereich**. Feindliche Einheiten können sich daher frei in Feldern bewegen, die benachbart zu einer zermürbten Einheit liegen.



Zusammengeflick

Eine Einheit bzw. ein Marker mit dieser Spezialfähigkeit muss bei der Aktivierung **1** Würfel werfen. Ist das Ergebnis wenigstens gleich hoch wie der im Symbol angegebene Wert, funktioniert die Einheit/der Marker nicht mehr und wird abgeworfen.

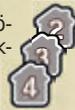


Zerstörung

Eine solche Einheit kann Strukturen zerstören. Jedes Mal, wenn sie direkt auf eine Struktur oder auf eine Einheit in einer Struktur feuert, wirft sie so viele Würfel, wie in dem Symbol angegeben.



Für jedes Ergebnis von 4 oder höher wird ein Zerstörungsmarker auf die Struktur gelegt. Sobald eine Struktur so viele Zerstörungsmarker hat, wie ihr Zerstörungswert angibt, ist sie zerstört.



Ein Wrack wird aus dem Spiel entfernt, ein Gelände-Overlay wird auf die Rückseite gedreht.



SPIELPHASEN



Befehlsphase

1 Stern = 1 Befehlsmarker



Aktivierungsphase

Bewegung/Angriff oder Feuer



Versorgungsphase

In dieser Phase kann weder angegriffen noch gefeuert werden!

GELÄNDE



Furten (Seite 12)

Alle Einheiten, auch amphibische, können eine Furt durchqueren, wenn es ihnen nicht durch ein „Unpassierbar“-Symbol verboten wird. Man kann sich in solchen Feldern nicht tarnen.



Gesperrt (Seite 11)

Es ist nicht möglich, die Kante zwischen zwei Feldern zu passieren, wenn sie dieses Symbol zeigt. Darüber hinaus ist die **Sichtlinie blockiert**.



Hindernisse (Seite 11)

Hindernisse können die Sichtlinie blockieren (X und Viereck) oder einschränken (negativer Zahlenwert).



Pfahlbauten (Seite 13)

Amphibische Einheiten können sich unter solchen Gebäude-Elementen hindurchbewegen. Allerdings darf die Bewegung nicht unterhalb dieser Elemente beendet werden.



Schwieriges Gelände (Seite 12)

Eine Einheit, die ein Element mit diesem Symbol betritt, erhält sofort einen Zermürbt-Marker. Sie erhält sofort einen Malus von -2 auf ihre Bewegung.



Sumpf (Seite 12)

Betritt eine Einheit ohne die Spezialfähigkeit „Amphibisch“ ein Sumpffeld, erhält sie sofort einen Zermürbt-Marker. Einheiten mit der Spezialfähigkeit „Amphibisch“ behandeln Sumpffelder als normale Felder. Die einzigen Einheiten, die ohne die Spezialfähigkeit „Amphibisch“ Sumpffelder betreten können, sind Infanterie-Einheiten und Große Kreaturen.



Unpassierbar (Seite 11)

Ein solches Element kann von keiner Einheit betreten werden.



Unpassierbar für ... (Seite 11)

Die Symbolfarbe gibt an, welcher Einheiten-Typ solch ein Element nicht betreten kann: Infanterie, Schwere bzw. Leichte Fahrzeuge.



Unpassierbar für ... und für ... (Seite 11)

Ein solches Element kann nicht von Einheiten der betreffenden Symbolfarbe betreten werden.



Unwegsamen Passage (Seite 11)

Betritt eine Einheit ein solches Element, muss sie sofort anhalten.



Verteidigung (Seite 11)

Diese Elemente gewähren allen Infanterie-Einheiten in einem solchen Feld den angezeigten Bonus auf ihren Verteidigungswert.



Wasser (Seite 11)

Wasserfelder können nur von Einheiten mit der Spezialfähigkeit „Amphibisch“ betreten werden. Sie können sich darin ganz normal bewegen.



Zerstörbare Strukturen (Seite 11)

Um ein solches Element zu zerstören, muss man ihm so viele Schadenspunkte zufügen, wie die Zahl im Symbol angibt.

VERSCHIEDENES

Große Distanz

Ab einer Distanz von 7 Feldern erhalten Schüsse einen Malus von -2 auf das Endergebnis.

Zermürbt-Marker (Suppressed)

Jeder solche Marker gibt einen -2-Malus auf JEDEN Würfelwurf dieser Einheit.

Jeder solche Marker verursacht eine -2-Reduktion des Bewegungswerts. Wenn dieser Wert auf 0 fällt, kann sich die betroffene Einheit nicht mehr bewegen.

Zermürbte Einheiten haben keinen Kontrollbereich.



Große Kreaturen!

Große Kreaturen haben eine grüne Verteidigung. Diese zeigt an, dass große Kreaturen nicht von Boni oder Mali betroffen werden, die sich auf Gelände-Elemente oder Verteidigungsfarben beziehen. Sie ignorieren also „Unpassierbar für“-Elemente, werden aber von „Gesperrt“-Elementen aufgehalten. Sie erhalten keine Verteidigungsboni. Sie werden von „Unwegsamen Passagen“ aufgehalten und können ohne Spezialfähigkeit keine Wasserfelder betreten. Sie können keine Gebäude betreten.



Klare Sichtlinie

SL, die keine Felder mit einem dieser Symbole durchquert:



Eingeschränkte Sichtlinie

SL, die mindestens 1 Feld mit einem dieser Symbole durchquert:



Blockierte Sichtlinie

SL, die mindestens 1 Feld mit einem dieser Symbole durchquert:

SPEZIALFÄHIGKEITEN



Adlerauge (Seite 17)

Die Schüsse einer solchen Einheit erhalten keinen Malus für große Distanz.



Bewegungsfeuer (Seite 17)

Eine solche Einheit kann während der Bewegung feuern.



Befehl(e) (Seite 17)

Diese Spezialfähigkeit bringt pro Stern einen zusätzlichen Befehlsmarker.



Begrenzte Reichweite (Seite 17)

Schüsse können nur auf ein Ziel abgegeben werden, welches sich innerhalb der angegebenen Anzahl Felder/Kreuzungspunkte, also in Reichweite, befindet.



Doppelläufige Waffe (Seite 17)

Wenn dufeuerst, wirf 2 Würfel (statt 1), das höhere Ergebnis gilt.



Dreibein (Seite 17)

Drehe die Einheit (vor oder nach ihrer Bewegung) auf die andere Seite, um die Waffe in Stellung zu bringen bzw. wegzupacken.



Durchlöchern (Seite 17)

Erhöhe deinen Würfelwurf um 1, wenn du den Schaden eines Schweren Fahrzeugs bestimmst.



Einzelkämpfer (Seite 17)

Eine solche Einheit benötigt keinen Befehlsmarker, um agieren zu können.



Glaube (Seite 17)

Eine solche Einheit muss keine Terror-Proben durchführen.



Grausam (Seite 17)

Im Nahkampf: 2 Zermürbt-Marker bei Sieg, 1 bei Niederlage.



Häuserkampf (Seite 17)

Eine solche Einheit kann ein Gebäude (außer Bunker) durch jede Öffnung (Tür oder Fenster, angezeigt durch einen blauen oder weißen Pfeil) betreten.



Hinterhalt (Seite 17)

Einheit kann sich vor oder nach ihrer Bewegung tarnen. Auf eine getarnte Einheit kann nicht gefeuert werden und Explosionsschablonen haben keine Wirkung auf sie. Entdeckung in bis zu 2 Feldern Entfernung möglich.



Amphibischer Hinterhalt (Seite 17)

Funktioniert wie Hinterhalt, außer dass sich eine solche Einheit nur in Wasserfeldern tarnen kann. Zur Entdeckung muss man sich benachbart befinden.



Kundschafter (Seite 17)

Die Einheit darf außerhalb der Aufstellungszone aufgestellt werden.



Magier (Seite 17)

Wirkt eine solche Einheit einen Zauber, reduziert sie den Tribut des Spruchs um 1 Zermürbt-Marker. Gilt ggf. für alle Magier in angegebener Entfernung.



MG-Schütze (Seite 17)

Eine solche Einheit kann ihren Angriffsbonus auf mehrere Ziele verteilen.



Mythos-Manifestation (Seite 17)

Sieht eine Einheit mit wenigstens 1 Zermürbt-Marker eine Mythos-Manifestation (Einheit oder Gelände-Element), muss sie eine Terror-Probe durchführen, um dem Wahnsinn zu widerstehen.



Mythosjäger (Seite 18)

Die Einheit erhält einen Bonus auf alle Würfelwürfe, wenn sie mit einer Einheit mit Mythos-Manifestation interagiert.



Nahkampf (Seiten 7 und 18)

Die Einheit kann einen Nahkampf einleiten und wirft 2 Würfel, wenn sie angreift oder verteidigt.



Nahkampf (Große Reichweite) (Seite 18)

Die Einheit kann einen Nahkampf gegen eine feindliche Einheit einleiten, die sich innerhalb der im Symbol angegebenen Reichweite befindet.



Nahkampf (Brutal) (Seite 18)

Die Einheit kann einen Nahkampf gegen jede feindliche Einheit einleiten, die sie am Ende ihrer Bewegung wenigstens teilweise überlappt.



Nahkampf (In der Bewegung) (Seite 18)

Die Einheit kann während ihrer Bewegung einen Nahkampf gegen eine feindliche Einheit einleiten. Sie muss anhalten, falls sie einen solchen Nahkampf verliert.



Opfern (Seite 18)

Die Einheit kann sich im Nahkampf nach der Auswertung des Kampfs auf ihre „Beschädigt“-Seite drehen, um dem Feind einen Treffer zuzufügen. Die Einheit darf sich dadurch nicht selbst vernichten.



Persönlicher Befehl (Seite 18)

Die Einheit bringt einen zusätzlichen Befehlsmarker. Jeder Einheit mit dieser Spezialfähigkeit muss jede Runde ein Befehlsmarker zugewiesen werden.



Riesig (Seite 18)

Eine solche Einheit kann keine Gebäude betreten und dort auch nicht beschwo-ren werden.



Sanitäter (Seite 18)

Eine Einheit mit aktivierter Sanitäter-Fähigkeit darf den Hilfemarker auf eine Infanterie-Einheit legen, die gerade einen Treffer einstecken musste, um dessen Auswirkung vorerst zu verhindern.



Sonderbewegung (jedes Gelände) (Seite 18)

Die Einheit kann „Unwegsamen Passagen“ durchqueren, ohne anhalten zu müssen.



Sonderbewegung (amphibisch) (Seite 18)

Die Einheit darf Wasserfelder durchqueren. Ist das Symbol rot umrandet, bedeutet das, dass sich eine solche Einheit ausschließlich durch Wasserfelder bewegen kann.



Sonderbewegung (fliegen) / Springen (Seite 18)

Die Einheit kann über Gelände-Overlays fliegen bzw. springen.



Suchen (Seite 19)

Die Einheit darf, statt ihrer Aktion oder während der Versorgungsphase, suchen.



Unterstützungsfeuer (Seite 19)

Statt normaler Feuer-Aktion: Alle Boni werden verdoppelt und dann 1 Würfel geworfen. Fügt bei Erfolg Zermürbt-Marker statt Schaden zu.



Zusammengeflick (Seite 19)

Bei einer solchen Einheit bzw. einem solchen Marker muss bei Aktivierung 1 Würfel geworfen werden. Ist das Ergebnis wenigstens gleich hoch wie der im Symbol angegebene Wert, dann funktioniert die Einheit bzw. der Marker nicht mehr.



Zerstörung (Seite 19)

Ermöglicht Strukturen zu zerstören. Wirf so viele Würfel wie angegeben. Lege für jedes Ergebnis von 4+ einen Zerstörungsmarker auf die Struktur.