



DAS POSTAPOKALYPTISCHE SKIRMISH-TABLETOP FÜR 30MM-MINIATUREN



# DIE REGELN

TABAN



MINIATURES

# EDEN

DAS ÜBERLEBEN NACH DER APOKALYPSE

Ein Spiel von Pierre 'Jugger' Joanne

Unter Mithilfe von Mohamed Ait Mehdi 'Mohand', Emmanuel 'Sered' Krebs und Frédéric Maendly

**Figuren, Ideen und Illustrationen:**

Loïc 'Greencat' Muzy und Mohand

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

**Figurenbemalung:** Sébastien 'Jakovazor' Picque und Mohand

**Grafikdesign:**

Regelbuchlayout und Eden-Logodesign:

El Theo

Spielkarten und Fraktionssymbole: Taban und

El Theo

Starterboxdesign: Taban

Webseitendesign: Morgan Cousin, Mugen und El Theo

Stigma-Symboldesign: Mugen

Texte und Hintergrund: Durou Jérôme,

Jean-Christophe Guillou und Jugger

**Übersetzung ins Deutsche:** Thorsten Senger und Michael Gschwind

**Spieler tester:** Emmanuel

Krebs, Frédéric Maendly,

Julien Jaspard, Romain

Mathieu, Jérôme Pinsard und

Julien Veret

**Weitere Danksagung:** Sylvain

Brideron und Mathieu Freston



# INHALTSVERZEICHNIS

## 1. Beschreibung des Spielmaterials 4

|                          |   |
|--------------------------|---|
| A - Die Miniaturen ..... | 4 |
| B - Das Spielfeld .....  | 4 |
| C - Die Landschaft ..... | 4 |
| D - Spielkarten .....    | 5 |

## 2. Grundbegriffe ..... 11

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| A - Würfe .....                | 11 |
| B - Sichtlinie .....           | 13 |
| C - Die Geländeteile .....     | 14 |
| D - Die Bewegung .....         | 16 |
| E - Die Kontaktregel .....     | 16 |
| F - Ausser Gefecht .....       | 16 |
| G - Messen und Aufrunden ..... | 16 |
| H - Karten contra Regeln ..... | 16 |

## 3. Aufstellen der Einheiten ..... 17

Willkommen auf einem öden Planeten, über den die eisigen Winde eines nie enden wollenden Winters fegen. Auf dem die Asche vieler Menschen verstreut, und das Blut zahlreicher weiterer vergossen wurde.

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

Willkommen in deinem neuen Paradies, dem neuen... Eden!

In der Welt nach der Apokalypse bekriegen sich zahlreiche Gruppierungen, selbst wenn es nur darum geht die faulige Luft noch einige Stunden länger atmen zu können.

Eden ermöglicht es zwei Spielern in einem Skirmish-Tabletop die Kontrolle über eine dieser ums Überleben kämpfenden Banden zu übernehmen, Die Regeln dieses Spiels bestehen aus zwei Teilen: Den Basisregeln und den optionalen Regeln. Um das Spiel besser kennenlernen zu können, ist es am Anfang empfehlenswert, erst einmal einige Spiele mit den Basisregeln zu spielen. Wenn diese dann beherrscht werden, kann man im Laufe der Zeit eine oder mehrere optionale Regeln hinzu nehmen, um die Spielerfahrung zu vertiefen und den Spielspass zu vergrößern.

## 4. Spielphasen und Runden ..... 17

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| A - Die Vorbereitungsphase ..... | 17 |
| B - Runde .....                  | 20 |

## 5. Die Aktionen ..... 23

## 6. Angriff ..... 25

|                            |    |
|----------------------------|----|
| A - Nahkampfangriff .....  | 25 |
| B - Fernkampfangriff ..... | 27 |

## 7. Besondere Fähigkeiten ..... 30

## 8. Die Ausrüstung ..... 31

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| A - Ausrüstungskategorien .....    | 31 |
| B - Bonus / Abzug bei Ausrüstung   | 32 |
| C - Spieleffekte der Ausrüstung .. | 32 |

## 9. Effekte ..... 33



# 1. Beschreibung des Spielmaterials

Zusätzlich zu den in den Starterboxen enthaltenen Materialien (Miniaturen, Karten und Spielmarken) werden lediglich noch einige 6-seitige W ü r f e l (W6), Klarsichtshüllen für die Karten, ein Stift mit abwaschbarer Tinte, ein Maßband (mit cm-Einteilung) und verschiedene Marker (Halmakegel, Münzen oder ähnliches) benötigt.

## **A - DIE MINIATUREN**

Zum Spielen werden Miniaturen aus der Eden-Reihe benötigt, welche die Kämpfer auf dem Spielfeld repräsentieren. Diese müssen zuerst zusammengebaut werden und sollten auch bemalt sein, um mehr Spass und optischen Reiz ins Spiel zu bringen.

Ein Blick auf die Eden-Webseite [www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com) lohnt sich immer, um Neuigkeiten zu erfahren oder sich Tipps zum Figurenbemalen zu holen.



## **B - DAS SPIELFELD**

Das Spielfeld ist der Ort, an dem die Kämpfer aufeinander treffen, sei es nun in spannenden Scharmützeln oder gewaltigen Schlachten. Das Spielfeld kann eine Tischplatte sein, eine Geländematte oder eine aufwendig gestaltete Spielplatte, welche speziell für Eden entworfen und gebaut wurde. Das Standardspielfeld hat die Größe 60cm x 60cm.

## **C - DAS GELÄNDE**

Es ist empfehlenswert, Geländestücke auf dem Spielfeld zu platzieren (z.B. Mauern, Hügel, Ruinen, Autowracks, sumpfige Bereiche usw.). Sie bereichern nicht nur den visuellen Eindruck, sondern auch die taktische Tiefe des Spiels. Die optionalen erweiterten Geländeregeln erklären den Einfluss von Geländestücken auf das Spielfeld.



## D - SPIELKARTEN

Es gibt 3 Arten von Spielkarten in Eden: Profil-, Missions- und Taktikkarten. Auf den Profilkarten stehen die verschiedenen Attribute und Werte der Kämpfer. Missionskarten beschreiben das Ziel, das die Kämpfer erreichen müssen, um das Spiel zu gewinnen. Taktikkarten schließlich erlauben es den Kämpfern, sich gewisse Vorteile im Spiel zu verschaffen. Im Gegensatz zu den zwei anderen Kartentypen, enthalten Profilkarten auch Informationen auf ihrer Rückseite. Die drei verschiedenen Kartentypen werden im Folgenden beschrieben:

### Profilkarten

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

*Beispiel: Der Name des Kämpfers auf dem Bild ist "Yuri".*



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

*Beispiel: Yuris Fraktionssymbol ist das der Jokergang.*



Bei den Starterboxen kann zwischen sechs verschiedenen Fraktionen gewählt werden: der Jokergang, dem Clan Bamaka, der I.S.C., dem Matriarchat, dem Konvoi und der Resistance.

Weitere Fraktionen werden bald erscheinen...

**3. Typus:** Jeder Kämpfer kann einem bestimmten Typus zugeordnet werden (manche auch mehreren), welcher Einfluss auf einen (oder mehrere) Spieleffekte haben kann.

*Beispiel: Yuri ist ein Mensch.*





EDEN

6

DIE REGELN

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

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

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

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

Erleidet die Körperzone eines Kämpfers einen oder mehrere Punkte Schaden, wird die gleiche Anzahl an Punkten auf seiner Profilkarte bei der betreffenden Körperzone markiert (ausgehend von dem Punkt, der Grün umrandet ist). Verfügt eine Körperzone über mindestens einen unmarkierten weißen Punkt, so ist ihr Status "normal". Sind alle weißen Punkte einer Körperzone markiert, zählt die entsprechende Körperzone als "verwundet".

*Beispiel: Yuri verliert 1 KP am Kopf.*

Der erste weiße Punkt (mit Grün umrandet) wird markiert. Da ein anderer weißer Punkt noch nicht markiert ist, verbleibt der Status auf "normal". Muss Yuri während des Kampfes den letzten weißen Punkt markieren, dann ist sein Kopf verwundet. Manchmal hat eine Körperzone keine roten Punkte für KP. In diesem Fall kann sie auch nicht verwundet werden.

Verliert ein Kämpfer den letzten KP in einer beliebigen Körperzone, ist er außer Gefecht und wird vom Spielfeld entfernt. Dies gilt unabhängig vom Zustand der anderen Körperzonen.

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

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

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

*Beispiel: Falls Yuri am Kopf verwundet ist (d.h. wenn dort alle weißen Punkte*

markiert sind), fällt sein PSI auf 3.

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

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

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

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

**8. Ausrüstung:** Einige Kämpfer haben besondere Ausrüstung, die wiederum speziellen Regeln unterliegt (Rüstschutz, Anzahl der Schüsse pro Runde usw.). Die Regeln zu den verschiedenen Ausrüstungsgegenständen werden später in diesem Regelheft erklärt.

*Beispiel: Yuri hat die folgenden Ausrüstungsgegenstände: Wurfmesser und ein Molotowcocktail.*

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

*Beispiel: Yuri hat einen Punktwert von 20.*

**10. Leitmotiv/Stigmasymbol:** Zusätzlich zu der Fraktion, der ein Kämpfer angehört, verfügt er über ein Leitmotiv. Dieses symbolisiert, wie er die Welt nach der Apokalypse wahrnimmt und welche Rolle er in ihr einnehmen möchte. Es gibt fünf Leitmotive, die jeweils durch ein anderes sogenanntes "Stigmasymbol" dargestellt werden:

Zerstörung  , Ordnung  , Beschützen  ,  
Veränderung  und Chaos .





Beispiel: Yuris Leitmotiv ist Chaos.

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

## Missionskarten

**1. Missionssymbol:** Dieses Symbol kennzeichnet die Karte als Missionskarte.

**2. Name:** Jede Mission hat einen einzigartigen Namen.

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

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

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

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

Beispiel: „Rückzug in den kontaminierten Bereich“ ist eine Mission mit der Aufstellungsvariante „offener Kampf“.



**5. Missionsziele:** Dieser Text benennt die Missionsziele und wie sie erfüllt werden können, sowie die Zahl der Siegpunkte (kurz SIG), welche der Spieler dafür erhält.

**6. Fraktionssymbol oder Stigmasymbol:** Missionskarten können nur dann von einem Spieler ausgespielt werden, wenn das dort abgebildete Symbol mit dem Symbol aller Kämpfer seiner Einheit übereinstimmt. Sie können nicht ausgespielt werden, wenn sich ein Fraktions- oder Stigmasymbol auf der Karte von dem unterscheidet, welches für die Zusammenstellung der Einheit ausgewählt wurde.

*Beispiel: „Rückzug in den kontaminierten Bereich“ ist eine Mission, die für Einheiten reserviert ist, die ausschließlich aus Kämpfern des Clans Bamaka bestehen.*

## Taktische Karten

**1. Taktisches Symbol:** Dieses Symbol kennzeichnet diese Karte als Taktikkarte.

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

*Beispiel: Die Karte in unserem Beispiel hat den Namen „Kontaminierter Bereich“.*

### 3. Spezialregeln:

-Eine Taktikkarte kann bestimmten Spezialregeln und Einschränkungen unterliegen. Diese können sein:

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

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

- Widerruf (X): Der Gegner des Spielers, der die Taktikkarte einsetzt, kann die angegebene Anzahl von X Strategiepunkten (SP) ausgeben, um den Einsatz



der Karte zu widerrufen (Strategiepunkte werden im Regelheft später erklärt).

*Beispiel: „Kontaminierter Bereich“ hat als Taktikkarte die Einschränkungen „taktische Phase“ und „erste Runde“.*

**4. Taktischer Effekt:** Beschreibt den Effekt, der durch die Taktikkarte ausgelöst wird. Falls es nicht explizit anderes angegeben ist, hält der Effekt bis zum Ende der Runde an, in der die Karte ausgespielt wurde.

## 2. Grundbegriffe

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

### A - WÜRFE

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

#### Attributswurf

Für einen Attributswurf wirft der Spieler die Anzahl an W6, die dem aktuellen Wert des betreffenden Attributs entspricht, welches herangezogen wird. Darüber hinaus gilt es den Schwierigkeitsgrad, der in der Beschreibung des Wurfes genannt wird, zu berücksichtigen. Alle Würfel deren Augenzahl höher oder gleich dem Wert des Schwierigkeitsgrades ist, werden als Erfolg gewertet. Die anderen Würfelresultate gelten als Misserfolge und verfallen.

*Beispiel: Yuri muss einen Attributswurf PSI gegen die Schwierigkeit 5 durchführen. Yuris aktueller PSI-Wert ist 4. Der Spieler wirft also 4 W6. Er würfelt folgende Ergebnisse: 1, 4, 5 und 6. Da der Schwierigkeitsgrad 5 beträgt, zählen nur die Würfelresultate mit 5 und 6 als Erfolg. Yuri hat damit zwei Erfolge erzielt.*

Ist der Schwierigkeitsgrad eines Wurfes höher als 6, wird er auf 6 gesenkt und der entsprechende Attributswert für diesen Wurf um die Differenz zum ursprünglichen Schwierigkeitsgrad verringert.

*Beispiel: Abama Fettsack muss einen Attributswurf auf sein Kampftalent (KAT, mit einem Wert von 4) mit der Schwierigkeit 7 durchführen. Der Schwierigkeitsgrad sinkt um einen Punkt auf 6, der Wert für sein KAT wird ebenfalls um einen Punkt auf 3 verringert. Sein Würfelpool besteht nun also aus 3 W6. Mit diesen drei Würfeln würfelt er eine 6, 4 und 3. Trotz des Abzugs hat Abama bei seinem Wurf zumindest einen Erfolg erzielt.*

Fällt ein Attributswert (z.B. durch Abzüge oder Verletzung) auf 0 oder sogar ins Negative, ist ein Erfolg nicht mehr möglich. Ein entsprechender Attributswurf misslingt in diesem Fall automatisch.

### Vergleichswurf

Ein Vergleichswurf wird zwischen zwei Kämpfern ausgetragen und bezieht sich auf ein für beide geltendes Attribut. Beide Kämpfer werfen jeweils mit einem W6 und addieren ihren jeweiligen aktuellen Attributswert. Der Kämpfer mit dem höchsten Ergebnis gewinnt den Vergleichswurf. Haben beide Kämpfer das gleiche Ergebnis, gewinnt der Kämpfer welcher aktuell den höheren Attributswert besitzt. Ist auch dieser Wert identisch, wird der Vergleichswurf so lange wiederholt, bis es einen Sieger gibt.

*Beispiel: Vladd aus der Jokergang und Ngobo Flitzehand führen einen Vergleichswurf ihres KAT (Kampftalent) durch. Vladds KAT ist 6, während Ngobo, der am Arm verletzt ist, lediglich über ein aktuelles KAT von 4 verfügt. Beide Spieler werfen je 1 W6. Vladd würfelt eine 1. Addiert auf seinen KAT von 6 ergibt das ein Ergebnis von 7. Ngobo würfelt eine 4, zusammen mit seinem KAT von 4 ergibt das eine*

8. Ngobo gewinnt den Vergleichswurf.



### Trefferwurf

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

Manchmal kann der Treffwurf abgeändert werden. In so einem Fall kann der Wert entweder erhöht oder gesenkt werden (aber nicht beides gleichzeitig). Der Wert darf dabei nicht unter 1 sinken oder über 6 erhöht werden.

*Beispiel: Bei einem Angriff auf Elenia führt der Spieler einen Trefferwurf durch und würfelt eine 5. Laut dem Trefferindex auf der Karte von Elenia würde sie einen Treffer am Rumpf erleiden. Aufgrund eines Spieleffekts verfügt Elenia über die Möglichkeit, den Wurf um einen Punkt zu verändern (also von einer 5 auf eine 4 oder auf eine 6). Der Spieler ändert den Wurf um eins auf eine 6: Elenia wird daher an den Beinen getroffen.*

## B - SICHTLINIE

Um festzustellen, ob eine Sichtlinie besteht, gilt folgende Grundregel: Ein Kämpfer, der eine gültige Sichtlinie zu einem bestimmten Punkt auf dem Spielfeld, einem anderen Kämpfer oder einem anderen beliebigen Gegenstand herstellen möchte, muss von den beiden Seitenrändern seiner Base ausgehend einen freien Sichtkorridor zu den Seiten oder Rändern des entsprechenden Spielelements ziehen können, ohne dass dieser Korridor komplett und völlig von einem anderen Spielfeldelement (z.B. Kämpfer oder Geländestück ) verdeckt ist. Jedes Spielfeldelement, das in diesen Korridor zum Teil hineinragt, diesen aber nicht völlig verdeckt, zählt dabei als Sichthindernis.

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

Einige Figuren haben eine größere Base (40mm Durchmesser) als andere (30mm). Eine Figur kann komplett von einer anderen Figur mit der gleichen Basengröße (oder größer) verdeckt werden.

Die Ausrichtung der Figur (wohin die Frontpartie der Figur zeigt) spielt hierbei keine Rolle.





## C - DIE GELÄNDESTÜCKE

Manche Spieleffekte erfordern eine Sichtlinie. Jedes Spielfeldelement (egal ob Geländestück oder Miniatur) hat eine visuelle Begrenzung; Ecken oder Kanten, die den Raum umschreiben, den es auf dem Spielfeld einnimmt. Bei einer Figur wären das z.B. die Ränder ihrer Base. Für ein Geländestück oder ein Gebäude sind das die Ecken und Kanten des Spielfeldelements (hierbei zählen nur diejenigen, die in direktem Kontakt mit dem Spielfeld sind), also dessen Umriss.

Dekorative Elemente können auch auf einem Sockel auf das Spielfeld gestellt werden (am besten auf einer Base), deren Ränder dann als Begrenzung gelten. Ragen von einem Geländestück oder einem Gebäude Teile über die Base oder seinen Umriss hinaus (z.B. die Äste eines Baumes), so werden diese für Spielzwecke ignoriert.

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



Diese Regeln können nur durch bestimmte Spielsituationen, Geländestücke und Effekte abgeändert werden:

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

**Überqueren von Geländeteilen:** Einige Spielfeldelemente können von den Kämpfern auch überquert werden. Solange mit den Basisregeln gespielt wird, sollten die Mitspieler gemeinsam entscheiden, welche Spielfeldelemente dazu gehören (eingestürzte Wände, Hügel, Sumpf usw.).

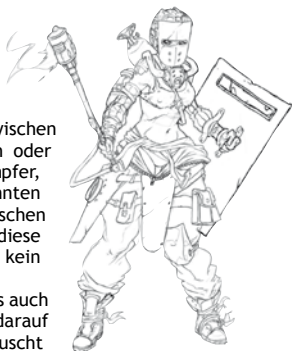
Es kann natürlich auch einen Abzug auf die Bewegung geben, wenn ein Kämpfer ein solches Gelände durchqueren möchte. Falls sich die Spieler darauf einigen, zählt jeder cm eines solchen Geländestücks doppelt (d.h. jeder cm Bewegung wird wie 2cm gezählt, oder man halbiert einfach die Bewegung, wenn die Bewegung nur durch solches Gelände führt).

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

## D - DIE BEWEGUNG

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

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



## E - DIE KONTAKTREGEL

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

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

## F - AUßER GEFECHT

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

## G - MESSEN UND AUFRUNDEN

- Bei Eden dürfen alle Abstände jederzeit gemessen werden.
- Das Ergebnis eines Spieleffekts oder einer Aktion (modifizierte Attributswerte, Siegpunkte usw.) darf keine Bruchzahl sein, nur ganzzahlige Werte sind erlaubt. Bei Bedarf wird der Wert daher einfach aufgerundet.

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

## H - KARTEN CONTRA REGELN

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

### 3. Aufstellen der Einheiten

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

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten sich seine eigenen Einheiten auszusuchen: Entweder nach Fraktion oder nach dem Stigmasymbol.

Eine reine Fraktionseinheit darf nur Kämpfer enthalten die das gleiche Fraktionssymbol haben. Eine reine Stigmaeinheit darf nur Kämpfer enthalten, die das gleiche Stigmasymbol haben.

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

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

### 4. Spielphasen und Runden

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

#### **A - DIE VORBEREITUNGSPHASE**

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

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

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

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

**Schritt 3:** Beide Spieler legen insgeheim eine beliebige Anzahl an SP aus ihrem Pool in Form von Markern in ihre geschlossene Hand. Die Spieler öffnen dann gleichzeitig ihre Hand und zeigen ihre SP-Marker offen dem anderen Spieler. Der Spieler, der am meisten SP eingesetzt hat entscheidet, welcher Spieler beginnt. Haben beide Spieler die gleiche Anzahl an SP gesetzt, so entscheidet ein Wurf mit einem W6, die höhere Zahl gewinnt. Bei einem Patt wird der Wurf so lange wiederholt, bis ein Sieger feststeht. Die eingesetzten SP verfallen für das weitere Spiel und werden aus dem Pool entfernt.

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

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

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

**Schritt 6a (optionale Regeln):** Festlegen des "Verseuchungsgrads" und Platzierung von Nichtspielerkämpfern (NSK). Die genauen Details werden im Kapitel "Verseuchung mit Marodeuren - optionale Regeln" erläutert.





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

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

Nun stellt er seine Figuren auf, und zwar analog dazu wie es in seiner Mission verlangt wird.

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



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

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

**Schritt 8:** Der Spieler, der beginnt, wählt aus seinem Kartenstapel eine Anzahl Taktikkarten aus, welche dem PSI seines Anführers entspricht. Diese Karten werden dann als "taktische Hand" bezeichnet. Es darf keine Karte mehr als einmal gewählt werden. Danach stellt sein Gegner seine "taktische Hand" zusammen. Die Spieler dürfen einzelne, mehrere oder alle Karten aus ihrer "taktischen Hand" zu jedem Zeitpunkt dem Gegner zeigen, sie müssen es aber nicht (außer diese werden ausgespielt).

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

Sind alle Schritte bis hierhin durchgeführt worden, kann die erste Spielrunde beginnen. Eine Partie Eden dauert 5 Runden. Das Spiel ist nach der 5. Runde beendet.

und die Spieler zählen ihre Siegpunkte (SIG) zusammen, wie sie auf den Missionskarten definiert sind.

Das Spiel endet außerdem am Ende einer Runde wenn einer der Spieler keine Figuren mehr auf dem Spielfeld hat.

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler, der am meisten Siegpunkte erzielt hat. Haben beide die gleiche Anzahl Siegpunkte ist es ein Unentschieden.



## **B - RUNDE**

Eine Runde ist in die folgenden vier Schritte aufgeteilt:

**SCHRITT 1: FESTLEGEN DES SPIELERS, DER DIE RUNDE BEGINNT**

**SCHRITT 2: TAKTISCHE PHASE**

**SCHRITT 3: AKTIVIERUNGSPHASE DER KÄMPFER**

**SCHRITT 4: ABSCHLUSSPHASE**

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

### **Festlegen des Spielers, der die Runde beginnt:**

Beide Spieler legen insgeheim eine beliebige Anzahl an SP aus ihrem Pool in Form von Markern in ihre geschlossene Hand. Die Spieler öffnen dann gleichzeitig ihre Hand und zeigen ihre SP-Marker offen dem anderen Spieler. Der Spieler, der am meisten SP eingesetzt hat entscheidet, welcher Spieler beginnt. Haben beide Spieler die gleiche Anzahl an SP gesetzt, so entscheidet ein Wurf mit einem W6, die höhere Zahl gewinnt. Bei einem Patt wird solange der Wurf wiederholt, bis ein Sieger feststeht. Die eingesetzten SP verfallen fürs weitere Spiel und werden aus dem Pool entfernt.

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

### **Taktische Phase**

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

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

### Aktivierungsphase der Krieger

Der beginnende Spieler wählt einen seiner Kämpfer, der in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde. Er nennt seinem Gegner den Namen und die aktuelle Geschwindigkeit (GES) dieses Kämpfers. Verfügt sein Gegner über einen noch nicht aktivierten Kämpfer mit einer höheren GES, kann er mit der Nennung dessen Namens und GES kontern. Daraufhin kann der erste Spieler wieder kontern und so weiter. Immer vorausgesetzt, die Spieler finden unter ihren Kämpfern einen, der noch nicht aktiviert wurde und dessen GES höher ist, als die des Gegners zuvor. Die Figur mit der höchsten genannten GES darf dann aktiviert werden und die gewünschten Aktionen durchführen (siehe unter Aktionen). Sind alle Aktionen des Kämpfers beendet und noch Figuren auf dem Spielfeld, die diese Runde noch nicht aktiviert wurden, geht die Aktivierungsphase weiter. Es ist nun der Spieler an der Reihe, der gerade keine Figur aktiviert hat. Er fängt nun wieder an, einen Kämpfer zu benennen (Name + GES), und die ganze Prozedur wiederholt sich wie zuvor.

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

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

Der Spieler, der zuletzt eine Figur in der Aktivierungsphase aktiviert hat, darf nun in der Abschlussphase mit seinen Aktionen beginnen und ist bis zum Ende der aktuellen Spielrunde immer zuerst an der Reihe.

Der Spieler, der eine Runde beginnt, muss in der Aktivierungsphase zumindest am Anfang versuchen, eine Figur zu aktivieren. Danach können die Spieler in einer Aktivierungsphase auf eine oder mehrere Aktivierungen verzichten. Verzichten aber beide Spieler während einer Aktivierungsphase direkt hintereinander auf eine Aktivierung, endet diese Phase sofort, und alle übrigen Figuren können nicht mehr aktiviert werden.

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

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

### Abschlussphase

Die Abschlussphase ist ebenfalls in verschiedene Schritte mit folgender Reihenfolge aufgeteilt:

Schritt 1: Beide Spieler verschaffen sich eine Übersicht darüber, welche Karten

und Spieleffekte während der Abschlussphase eine Rolle spielen könnten (Spezialfähigkeiten, Taktik- und Missionskarten usw.).

Schritt 2: Die Nichtspielerkämpfer (NSK) werden aktiviert. Dies gilt natürlich nur für den Fall, dass auch solche im Spiel sind. Näheres dazu wird im Abschnitt „Verseuchung mit Marodeuren“ in den optionalen Regeln erläutert.

Schritt 3: Alle Kämpfer, die mindestens einen Brandmarker haben, laufen Gefahr, durch das Feuer in dieser Runde verletzt zu werden. Es werden für jeden Kämpfer, der mindestens einen Brandmarker hat, 3 W6 gewürfelt. Jeder einzelne Würfel, der über dem Wert der Widerstandskraft (WID) des Kämpfers liegt, verursacht eine Wunde (1 KP). Der gesamte Schaden betrifft eine einzige Körperzone welche normal über einen Trefferwurf ermittelt wird (Rüstschutz wird dabei berücksichtigt und reduziert die Anzahl der Wunden). Danach wird ein Brandmarker von der Figur entfernt.

Schritt 4: Alle Kämpfer, die mindestens einen Furchtmarker haben, führen jeweils einen Wurf auf PSI mit der Schwierigkeit 5 durch. Für jeden Erfolg darf einer der Furchtmarker von der Figur entfernt werden.

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

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

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

Schritt 8: Jeder Kämpfer erhält 3 Aktionspunkte (AP) für die nächste Runde.

Schritt 9: Von diesen Aktionspunkten wird bei allen Kämpfern mit mindestens einen Verzögerungsmarker 1 AP abgezogen. Außerdem wird anschließend bei diesen Kämpfern 1 Verzögerungsmarker entfernt.

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

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

**Schritt 11:** Mit dem Ende der Runde verlieren auch alle Karten und Effekte ihre Gültigkeit, die “bis zum Ende der Runde” als Merkmal hatten. Zum Beispiel werden auch alle bis dahin gültigen Taktikkarten aus dem Spiel entfernt.

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

## 5. Die Aktionen

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

Eine Aktion definiert sich durch die Parameter Name, Kosten, Typ und Effekt.

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

Der Begriff „Typ“ bezieht sich bei einer Aktion auf ihre Begrenzung und kann daher lauten: X mal pro Runde, X mal pro Spiel, oder unbegrenzt. Eine Aktion, die unbegrenzt ist, kann solange wiederholt werden, wie der Kämpfer die Kosten dafür aufbringen kann.

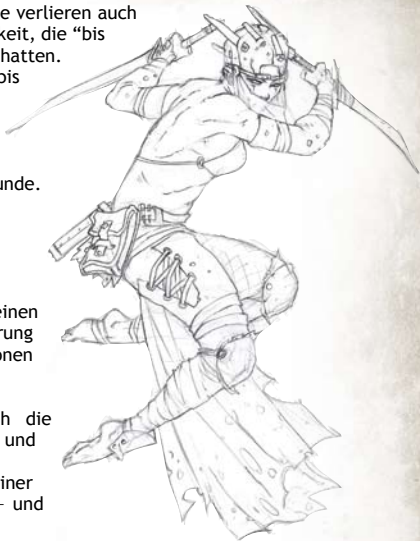
Eine Aktion des Typs X mal pro Runde (X / Runde) kann maximal X mal pro Runde durchgeführt werden, aber nur, wenn der Kämpfer dafür jeweils die Kosten aufbringen kann.

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

Eine Aktion des Typs X mal pro Spiel (X / Spiel) kann maximal X mal pro Spiel durchgeführt werden. Eine 1 / Spiel - Aktion kann z.B. nur einmal während des gesamten Spiels zum Einsatz kommen.

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

Folgende Aktionen kann ein Kämpfer nach erfolgreicher Aktivierung durchführen:





**Bewegen (1 AP, 3 / Runde):** Der Kämpfer bewegt sich sofort und maximal bis zu 10 cm weit. Er darf seine Bewegung nicht in Kontakt mit einem Gegner beenden. Die Gesamtbewegung muss nicht unbedingt linear in eine Richtung sein, sie muss aber zumindest in ihren Teilbewegungen linear (d.h. in geraden Linien unterteilt) gemessen und durchgeführt werden (max. 10 cm insgesamt). Ist der Kämpfer, der die Bewegung durchführen möchte, nicht “frei”, d.h. noch in Kontakt mit einem Gegner, muss er sich zuerst von seinem Gegner / seinen Gegnern lösen. Dazu muss er einen Attributswurf auf seine GES mit einer Schwierigkeit durchführen, der dem GES des gegnerischen Kämpfers in Basenkontakt mit ihm entspricht. Befinden sich mehrere Gegner in Basenkontakt, wird nur die höchste GES für diese Probe herangezogen. Gelingt ihm nicht mindestens ein Erfolg kann jeder Gegner, der sich mit ihm in Kontakt befindet, einen AP ausgeben und sofort einen Angriff auf ihn durchführen (dieser Angriff zählt gegen das Maximum dieser Aktion pro Runde). Während dieses Angriffs darf er nur reagieren und sich erst danach bewegen. Die Kämpfer, die ihn beim Lösen angegriffen haben, zählen dabei weiterhin als nicht aktiviert, außer sie waren es schon davor.

**Sturmangriff (2 AP, 1 / Runde):** Um diese Aktion durchführen zu können, muss der Kämpfer “frei” sein, d.h. nicht in Kontakt mit einem Gegner stehend. Er bewegt sich sofort und maximal bis zu 10cm weit, und muss am Ende seiner Bewegung in Kontakt mit einem Gegner sein. Gelingt der Kontakt nicht, wird aus dem Sturmangriff eine normale Bewegung und der Kämpfer zahlt auch nur die Kosten einer normalen Bewegung. Gelingt der Kontakt mit einem gegnerischen Kämpfer, findet sofort ein Nahkampfangriff statt (siehe nächster Abschnitt). Dieser Angriff kostet keinen weiteren AP, zählt aber gegen die maximale Anzahl von Angriffen in dieser Runde. Es ist bei einem Sturmangriff auch möglich, am Ende der Bewegung in Kontakt mit mehreren Gegnern zu sein. Der Angriff darf sich aber nur gegen einen Gegner richten (wird vom Angreifer ausgewählt).

**Angriff (1 AP, 2 / Runde):** Der Kämpfer führt entweder einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner, mit dem er in Basenkontakt steht, durch, oder einen Fernkampfangriff, falls er sich mit keinem Gegner in Basenkontakt befindet und einen dafür geeigneten Ausrüstungsgegenstand mit sich trägt. Dieser muss als Schuss- oder Wurfwaffe einsetzbar sein, explodieren oder etwas in Brand setzen können.

**Einsatz einer Aktionsfähigkeit (besonderen Fähigkeit):** Der Spieleffekt ist in der Beschreibung der besonderen Fähigkeiten auf der Profilkarte der Figur angegeben.

Hat ein Kämpfer alle seine gewünschten Aktionen durchgeführt, endet seine Aktivierung und die Aktivierungsphase wird wie zuvor beschrieben fortgesetzt.

Die AP eines Kämpfers müssen während seiner Aktivierung nicht alle ausgegeben werden. Nicht aufgebrauchte AP können aber nicht in die nächste Runde übertragen werden (siehe Abschlussphase).

## 6. Angriff

Ein Kämpfer kann während seiner Aktivierungsphase Nahkampf- oder

Fernkampfangriffe durchführen. Die genauen Details dieser beiden Angriffsformen werden nachfolgend weiter beschrieben.

### A - NAHKAMPFANGRIFF

Ein Nahkampfangriff wird durch einen Angriff oder einen Sturmangriff ausgelöst. Der angreifende Kämpfer ist der "Initiator". Der Angegriffene das "Ziel". Der Nahkampfangriff wird in verschiedene Schritte aufgeteilt, die von den Spielern in dieser Reihenfolge befolgt werden müssen:

Schritt 1: Der Initiator des Angriffs sucht sich einen Kämpfer als Ziel aus, mit dem er sich in Basenkontakt befindet.

Schritt 2: Das Ziel gibt die Art seiner Reaktion bekannt: Passiv, Ausweichen oder Zurückschlagen. Die nächsten Schritte hängen von der Art der Reaktion des Ziels ab.

### Passive Reaktion

Reagiert das Ziel passiv lauten die weiteren Schritte folgendermaßen:

Schritt 3: Der Initiator führt einen Attributswurf auf sein Kampftalent (KAT) mit dem Widerstand (WID) des Ziels als Schwierigkeit durch.

Schritt 4: Der Initiator führt einen Trefferwurf gegen das Ziel durch.

Schritt 5: Der Initiator kann die Erfolge seines Attributswurfs KAT dazu benutzen, das Ergebnis des Trefferwurfs zu verändern. Allerdings muss er für jeden Punkt um den er die Augenzahl des Trefferwurfs verändern möchte einen der Erfolge des Attributswurfs opfern. Dabei liegt das Maximum des Trefferwurfs bei 6, das Minimum bei 1 und es muss mindestens 1 Erfolg des Attributswurfs übrig bleiben.

Schritt 6: Für jeden Erfolg des Initiators, der in Schritt 5 nicht aufgebraucht wurde, verliert das Ziel in der am Ende ermittelten Körperzone 1 KP. Sollte es aufgrund von Effekten dazu kommen, dass das Ziel dennoch keinen Schaden erleidet, war der Angriff ein Misserfolg.



## Zurückschlagen

Das Zurückschlagen als Reaktion ist eine Angriffsaktion und zählt gegen das Maximum dieser Aktionen pro Runde. Der Kämpfer, der zurückschlagen möchte, muss dazu 1 Aktionspunkt (AP) als Kosten für die Angriffsaktion ausgeben und diesen Angriff in dieser Runde noch durchführen dürfen.

Die weiteren Schritte sind:

Schritt 3: Der Initiator und das Ziel führen einen Vergleichswurf auf ihr KAT durch. Der Gewinner dieses Vergleichswurfs führt nun einen Nahkampfangriff gegen seinen Gegner durch, indem er die Schritte 3 bis 6 unter passive Reaktion als Initiator mit seinem Gegner als Ziel abhandelt. Falls der Gegner dadurch nicht ausgeschaltet wird, führt dieser ebenfalls als Initiator diese Schritte durch, wobei diesmal der Gewinner des Vergleichswurfs das Ziel darstellt.



## Ausweichen

Um ausweichen zu können, muss das Ziel 1 AP ausgeben. Ein Kämpfer kann immer wieder ausweichen, solange er die Kosten dafür aufbringen kann. Wählt das Ziel Ausweichen als Reaktion werden folgende Schritte abgehandelt:

Schritt 3: Der Initiator führt einen Attributswurf auf sein Kampftalent (KAT) mit dem Widerstand (WID) des Ziels als Schwierigkeit durch.

Schritt 4: Der Initiator führt einen Trefferwurf gegen das Ziel durch.

Schritt 5: Der Initiator kann die Erfolge seines Attributswurfs KAT dazu benützen, das Ergebnis des Trefferwurfs zu verändern. Allerdings muss er für jeden Punkt um den er die Augenzahl des Trefferwurfs verändern möchte einen der Erfolge des Attributswurfs opfern. Dabei liegt das Maximum des Trefferwurfs bei 6, das Minimum bei 1 und es muss mindestens 1 Erfolg des Attributswurfs übrig bleiben.

Schritt 6: Das Ziel führt nun einen Attributswurf auf seine GES durch wobei die Schwierigkeit dem aktuellen KAT des Initiators entspricht. Jeder Erfolg des Ziels annulliert einen aus Schritt 5 übrig gebliebenen Erfolg des Initiators.

**Schritt 7:** Für jeden Erfolg des Initiators der in Schritt 6 nicht annulliert wurde, verliert das Ziel in der endgültig ermittelten Körperzone 1 KP. Sollte es aufgrund von Effekten dazu kommen dass das Ziel dennoch keinen Schaden erleidet war der Angriff ein Misserfolg.

## **B - FERNKAMPFANGRIFF**

Um einen Fernkampfangriff ausführen zu können, muss ein Kämpfer "frei" sein. Die Reihenfolge nach der ein Fernkampfangriff abläuft, hängt von der Art der Ausrüstung ab, mit der ein solcher Angriff durchgeführt wird.

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

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

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



**Schritt 1:** Auswahl des Ziels. Das Ziel muss in Reichweite der Waffe sein, die der Initiator benutzen möchte. Außerdem muss eine gültige Sichtlinie zwischen dem Initiator und dem Ziel existieren. Das Ziel muss zudem das nächstmögliche Ziel sein, das beide Bedingungen erfüllt. Ziele, die sich gerade in Basenkontakt mit ein oder mehreren Gegnern befinden, können ignoriert werden. Sie dürfen aber auch als Ziel gewählt werden. Gibt es keinen Gegner in Reichweite und mit regulärer Sichtlinie, kann auch kein Fernkampf stattfinden.

**Schritt 2:** Der Initiator führt einen Attributswurf KAT durch und berücksichtigt dabei Abzüge oder Boni, welche die verwendete Waffe mit sich bringt. Für jedes Hindernis, das in den Sichtkorridor hineinragt, diesen aber nicht vollständig blockiert, erleidet der Initiator einen kumulativen Malus von -1 auf sein KAT. Der Schwierigkeitsgrad entspricht der GES des Ziels. Erzielt der Kämpfer beim Wurf nicht mindestens einen Erfolg, schlägt der Angriff fehl und die Aktion ist sofort beendet.

**Die Abzüge können sich verändern, wenn mit den optionalen erweiterten Geländeregeln gespielt wird.**

Ist das Ziel nicht "frei", wird die Anzahl der Erfolge des Initiators geprüft: Handelt es sich um eine ungerade Anzahl von Erfolgen, trifft der Angriff nicht das geplante Ziel, sondern den Kämpfer, der dem Initiator am nächsten steht und sich in Basenkontakt mit dem eigentlich geplanten Ziel befindet, egal welcher Einheit er angehört (auch der eigenen). Er wird dann zum Ziel des Fernkampfangriffs.

**Schritt 3:** Der Initiator führt einen Trefferwurf gegen das Ziel durch.

**Schritt 4:** Der Initiator kann die Erfolge seines Attributswurfs KAT dazu benutzen, das Ergebnis des Trefferwurfs zu verändern. Allerdings muss er für jeden Punkt um den er die Augenzahl des Trefferwurfs verändern möchte, einen der Erfolge des Attributswurfs opfern. Dabei liegt das Maximum des Trefferwurfs bei 6, das Minimum bei 1 und es muss mindestens 1 Erfolg des Attributswurfs übrig bleiben.

**Schritt 5:** Die verbliebenen Erfolge des Attributswurfs KAT des Initiators aus Schritt 4 erhöhen die Waffenstärke der Fernkampfwaffe (Stä X) um jeweils 1 Punkt.

**Schritt 6:** Der Initiator führt nun einen Stärkewurf durch. Dieser funktioniert wie ein Attributswurf, wobei eine Anzahl Würfel in Höhe des aus Schritt 5 ermittelten modifizierten Stärkewerts verwendet wird. Die Schwierigkeit dieses Wurfs entspricht dem WID des Ziels.

**Schritt 7:** Für jeden Erfolg des Stärkewurfs aus Schritt 6, verliert das Ziel in der endgültig ermittelten Körperzone 1 KP. Sollte es aufgrund von Effekten dazu kommen dass das Ziel dennoch keinen Schaden erleidet, war der Angriff ein Misserfolg.

## Angriff mit einem Wurfgeschoss

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

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

Wird auf einen Kämpfer gezielt, so muss es sich dabei nicht um das dem Initiator am nächsten befindliche gültige Ziel handeln. Der Schaden eines Wurfgeschosses wird weiter hinten in den Regeln erläutert (Spieeffekte von Ausrüstungsteilen).





## Angriff mit Flächenwaffen

Um einen Angriff mit einer Flächenwaffe durchzuführen wird das schmalere Ende der Flächenschablone so hingelegt, dass es Kontakt mit der Base des Angreifers hat. Die Schablone kann dann beliebig ausgerichtet werden, solange die Base des nächststehenden Gegners von der Schablone mindestens zum Teil bedeckt wird. Jeder Kämpfer, dessen Base zum Teil oder ganz von der Flächenschablone bedeckt wird, erleidet je 1 KP Schaden in allen Körperzonen wobei jeglicher Rüstschutz ignoriert wird. Es ist kein Würfelwurf notwendig. Diese Aktion gelingt automatisch, da eine größere Fläche davon betroffen ist. Zusätzlich unterliegen die getroffenen Kämpfer noch dem speziellen Effekt der eingesetzten Waffe (z.B. Brand mit Brandmarkern).

## 7. Besondere Fähigkeiten

Es existieren zwei Sorten von besonderen Fähigkeiten, die jeweils durch ein Symbol hinter dem Namen zu identifizieren sind: permanente Fähigkeiten ⌚ und Aktionsfähigkeiten ✋. Neben dem Symbol werden auch die Kosten angezeigt, die anfallen, wenn diese Fähigkeit eingesetzt werden soll. Einige Fähigkeiten sind kostenlos.

Eine permanente Fähigkeit hat einen andauernden, permanenten Spieleffekt. Einige dieser Fähigkeiten können nur nach einem bestimmten Ereignis im Spiel eingesetzt werden. Die Spieleffekte von permanenten Fähigkeiten können weder vom Spieler gestartet, noch beendet werden.

Sie sind einfach da. Hiervon ausgenommen sind nur permanente Fähigkeiten, für die Kosten angegeben sind. In einem solchen Fall kann sich der Spieler dazu entschließen, die Kosten nicht auszugeben, so dass die Spieleffekte der permanenten Fähigkeit nicht in Kraft treten.

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



## 8. Die Ausrüstung

Die Ausrüstung jedes Kämpfers wird am unteren Ende seiner Profilkarte in folgender Weise aufgelistet:

Name (Kategorie): Bonus / Abzug - Spieleffekte

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

Name (Kategorie 1 / Kategorie 2)

Bonus / Abzug für Kategorie 1 - Spieleffekte für Kategorie 1

Bonus / Abzug für Kategorie 2 - Spieleffekte für Kategorie 2

In einigen Fällen kann ein Ausrüstungsteil auch keinen Bonus / Abzug gewähren oder aber keinen besonderen Spieleffekt haben.

### A - AUSRÜSTUNGSKATEGORIEN

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

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

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

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

Beispiel: „Helm (RS): Kopf +1“ ist ein



*Ausrüstungsgegenstand mit Rüstschutz +1. Trägt ein Kämpfer einen solchen Helm wird die Anzahl der KP, die er bei einem Treffer in die Körperzone Kopf erleiden würde, um 1 reduziert.*

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

## **B - BONUS / ABZUG BEI AUSRÜSTUNG**

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

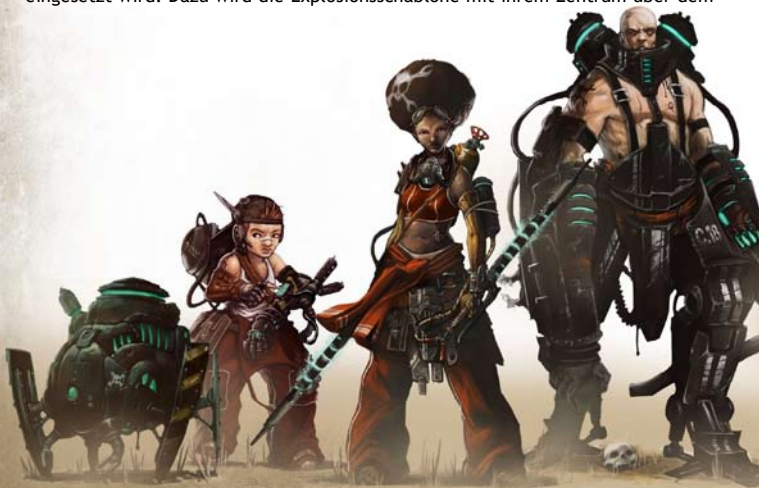
*Beispiel: KAT +2 wäre ein Bonus von +2 auf den normalen KAT-Wert des Kämpfers solange er diesen Ausrüstungsgegenstand einsetzt.*

## **C - SPIELEFFEKTE DER AUSRÜSTUNG**

**Brand (X):** Zeigt an, dass der Ausrüstungsgegenstand einen Brandeffekt auslöst, wenn er gegen einen Kämpfer eingesetzt wird. Diesem betroffenen Kämpfer werden dann X Brandmarker zugeteilt.

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

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



Punkt der Explosion platziert. Der Spieler führt für jede Figur, deren Base auch nur zum Teil unterhalb der Explosionsschablone liegt, einen Test durch. Dieser Test umfasst X W6 und einen Schwierigkeitsgrad, der gleich der WID des betroffenen Kämpfers ist. Erzielt er mindestens einen Erfolg, dann erleidet jede Körperzone 1 KP Schaden, unabhängig von der Anzahl der Erfolge. Jeglicher Rüstschutz wird hierbei ignoriert.

Hat der Gegenstand weitere Spieleffekte, dann ist jede Figur, deren Base mindestens zum Teil unter der Schablone liegt, ob verletzt oder unverletzt, von diesem Effekt betroffen (z.B. Brand oder Furcht).

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

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

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

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

## 9. Physische und Psychologische Effekte

Während des Spiels kann ein Kämpfer von ein oder mehreren Spieleffekten und deren Auswirkungen betroffen sein. Solange auf dem Kämpfer mindestens ein Marker eines Spieleffektes liegt, erleidet er dessen Auswirkungen. Es gibt folgende Effekte mit ihren Auswirkungen unter denen ein Kämpfer leiden kann:

**Brand:** Während der Abschlussphase einer Runde kann jeder Kämpfer mit mindestens einem Brandmarker durch das Feuer verletzt werden (siehe Abschnitt Abschlussphase). Während seiner Aktivierung kann ein Kämpfer 1 AP aufwenden um 1 Brandmarker von sich selbst zu entfernen.

**Furcht:** Ein Kämpfer mit mindestens einem Furchtmarker kann keine andere Aktion durchführen außer sich zu bewegen. Er kann keine Aktionsfähigkeiten





einsetzen. Wird er im Nahkampf angegriffen, kann er nicht zurückschlagen. Während der Abschlussphase muss der Kämpfer einen Attributswurf PSI ablegen um im Erfolgsfall mindestens einen Furchtmarker ablegen zu können (siehe Abschlussphase).

**Gift:** Ein Kämpfer mit mindestens einem Giftmarker erleidet wegen der Wirkung des Giftes einen Abzug von -1 auf alle seine Attributswerte. Während der Abschlussphase wird bei allen betroffenen Kämpfern ein Giftmarker entfernt. **Wut:** Ein Kämpfer mit mindestens einem Wutmarker bekommt einen Bonus auf sein KAT und seine GES, erleidet aber gleichzeitig einen Abzug auf seine WID und sein PSI. Die Höhe des Bonus und des Abzugs entspricht der Anzahl der Wutmarker. Während der Abschlussphase kann der Spieler bei allen seinen Kämpfern mit mindestens einem Wutmarker, einen solchen entfernen, muss es aber nicht.

**Verzögerung:** Alle Kämpfer mit mindestens einem Verzögerungsmarker verlieren 1 AP vor jeder neuen Runde. Während der Abschlussphase wird bei diesen Kämpfern jeweils 1 Verzögerungsmarker entfernt (der AP wird für die nächste Runde abgezogen, auch wenn es sich dabei um den letzten Marker handelt).

## ERWEITERTE REGELN

Es gibt einige erweiterte Regeln, die eine Partie Eden noch spannender und herausfordernder werden lassen. Wettereffekte wie Säureregen oder Schneestürme, stärkere Interaktion mit dem Gelände das unter anderen überklettert oder zerstört werden kann usw...

Oder umherstreunende Monster, die sich gegen beide Spieler wenden!

Die Erweiterten Regeln sind Teil der kompletten Version der Regeln.

Die kompletten Regeln können bei :

[www.taban-miniatures.com](http://www.taban-miniatures.com)

heruntergeladen werden. Oder teilt eure Erfahrungen mit anderen Spielern im offiziellen deutschen Forum :

<http://planet-eden.forumieren.com>

# EDEN

## ÜBERLEBE DIE APOCALYPSE

---

Das Eden-Tabletop und die Figuren werden hergestellt von:



[www.taban-miniatures.com](http://www.taban-miniatures.com)  
33 rue de Mulhouse, 94700 Maisons Alfort, Frankreich

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

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

Alle Eden-Produkte sind erhältlich in unserem Webshop:

[shop.taban-miniatures.com](http://shop.taban-miniatures.com)

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

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

Gedruckt in Frankreich von Graphi-Centre - 35303 Fougères - France

---

**EDEN / TABAN MINIATURES 2009 - ALLE RECHTE VORBEHALTEN!**



# TABLETOP INSIDER

## ► Dein Magazin für TABLETOP & MINIATUREN

- Spielmaterial und Neuheiten u.a. zu Dystopian Wars, Eden, Firestorm Armada, Freebooter's Fate, Hordes, Infinity, Kings of War, MERCS, Uncharted Seas, Warhammer, Warhammer 40.000, Warmachine usw.
- Armeeschaukästen
- Bemalen & Modellieren
- Geländebau
- ... und vieles mehr

Überall  
im Fach- und  
Bahnhofs-  
buchhandel  
oder direkt  
bei uns



#07 Jan./Feb 2012

Jetzt anklicken und bestellen!  
[www.mephisto.name/m-shop](http://www.mephisto.name/m-shop)



[www.tabletop-insider.de](http://www.tabletop-insider.de)