

UMGEBUNGSKARTEN

UNWETTER

DURCH FUSIONSBOOMBEN ZERSTÖRTER PLANET

Sichteinschränkung

In dieser Runde gilt: Immer wenn eine Einheit nicht in **2** eines Vorteilsmarkers ist und sie einen Angriff durchführt, kann sie keine Einheit jenseits von **2** des Einheitenführers der angreifenden Einheit als Verteidiger bestimmen.

Radioaktiver Sturm

In dieser Runde gilt: Sobald eine Einheit ihre Aktivierung beendet und nicht in **1** zu einem Vorteilsmarker ist, erleidet sie 1 Wunde.

Unterschlupf

In dieser Runde gilt: Sobald eine Einheit in **1** zu einem Vorteilsmarker ihre Aktivierung beginnt, entfernt sie 1 Niederhalten-Marker und darf 1 ihrer erschöpften Aufwertungskarten spielbereit machen.

Gläserne Oberfläche

In dieser Runde gilt: Sobald eine Einheit eine Bewegung beginnt und falls der Einheitenführer der Einheit nicht in **1** zu einem Vorteilsmarker ist, behandelt sie bei dieser Bewegung jegliches offenes Gelände als schwieriges Gelände. Eine Einheit kann 1 Niederhalten-Marker erhalten, um den Effekt zu ignorieren.

Umherfliegende Trümmer

Wirf nacheinander für jede Einheit auf dem Schlachtfeld einen roten Verteidigungswürfel. Bei **▼** erhält die Einheit 1 Niederhalten-Marker. Dann erhält die Einheit 1 Niederhalten-Marker, falls sie nicht in **1** zu einem Vorteilsmarker ist.

Störung des Magnetfelds

Sobald in dieser Runde Befehle erteilt werden, können sie nur innerhalb von **1** zu einem Vorteilsmarker erteilt werden.

© LFL © AMG

© LFL © AMG

FURCHTEINFLÖSENDE FAUNA

SCHWEBENDE BASIS

Stampede

In dieser Runde gilt: Sobald ein Truppler oder Bodenfahrzeug eine Bewegung beginnt und der Einheitenführer in **1** zu einem Befehlsmarker ist, verringert jene Einheit für diese Bewegung ihre Maximalgeschwindigkeit um 1, bis zu einem Minimum von 1. Falls die Einheit eine Truppler-Einheit ist, erhält sie nach der Bewegung 1 Ausweichmarker.

In den Wolken

In dieser Runde gilt: Verteidigende Einheiten, deren Einheitenführer nicht in **1** zu einem Vorteilsmarker sind, verbessern während des Schrittes „Deckung bestimmen“ den numerischen Wert ihrer Deckung um 1. Zusätzlich gilt: Solange eine Einheit angreift und der Einheitenführer des Angreifers nicht in **1** zu einem Vorteilsmarker ist, erhöht die verteidigende Einheit den numerischen Wert ihrer Deckung um 1.

Grasende Herde

In dieser Runde gilt: Solange eine Truppler-Einheit in **1** zu einem Vorteilsmarker ist, erhält sie **UNAUFFÄLLIG**. Am Ende der Endphase, platziert jeder Spieler, beginnend mit dem blauen Spieler, 1 der Vorteilsmarker in **1** zu seiner derzeitigen Position. Jeder Vorteilsmarker kann in dieser Runde auf diese Weise nur ein Mal verschoben werden.

Sprungplattformen

In dieser Runde gilt: Solange eine Einheit in **1** zu einem Vorteilsmarker ist, erhält sie **SPRINGEN 2** und behandelt ihre Maximalgeschwindigkeit als 3.

Gefährliche Raubtiere

Sobald dieses Ergebnis gewürfelt wurde, erhält jede Einheit in **1** zu einem Vorteilsmarker 1 Niederhalten-Marker und der kontrollierende Spieler wirft nacheinander für jede dieser Einheiten 3 rote Verteidigungswürfel. Für jedes **♥** und jede Leerseite erleidet die Einheit 1 Wunde.

Anschlallen

In dieser Runde gilt: Nachdem eine Einheit eine Bewegung durchgeführt hat und der Einheitenführer nicht in **1** zu einem Befehlsmarker ist, wirft der kontrollierende Spieler der Einheit einen roten Verteidigungswürfel. Bei **♥** darf sein Gegenüber eine Geschwindigkeit-1-Bewegung mit der Einheit durchführen. Jede Einheit kann auf diese Weise nur einmal pro Runde bewegt werden.

© LFL © AMG

© LFL © AMG

GEFÄHRLICHE SCHLACHTFELDER