

Beginn des Spielerzuges

Der *Beginn des Spielerzuges* stellt eine Art Einleitung dar, in der alle Aktionen durchgeführt werden, die noch vor dem eigentlichen *Spielerzug* nötig sind. Diese werden in der folgenden Reihenfolge abgehandelt:

1. Beginn des Spielerzuges

Alle Aktionen und Sonderregeln sowie bestimmte Effekte, die laut ihrer Beschreibung zu *Beginn des Spielerzuges* stattfinden, werden gleich zu Beginn abgehandelt.

2. Rückzugstest

Sobald deine Bande zu diesem Zeitpunkt 25% oder mehr ihrer Anfangsmodelle verloren hat, musst du einen *Moralwerttest* auf den *Moralwert* deines *Anführers* ablegen (selbst wenn die Bande oder ein Teil von ihr *Immun gegen Psychologie* ist). Sollte dein *Anführer betäubt* oder bereits *ausgeschaltet* sein, benutzt du den höchsten *Moralwert* eines nicht *betäubten* oder *ausgeschalteten* Modells in deiner Bande.

Wenn du diesen Test nicht bestehst, zieht sich deine Bande automatisch zurück. Entferne all deine Modelle vom *Spielfeld*. Falls du nur einen Gegner hattest, hat dieser das *Szenario* gewonnen, ansonsten kämpfen die verbliebenen Banden weiter. Alle Modelle, die zum Zeitpunkt deines *Rückzuges ausgeschaltet* waren, müssen nach dem Spiel für *Verletzungen* würfeln, wie auf Seite 116 erklärt wird.

Sobald du deinen ersten *Rückzugstest* ablegen musst, kannst du deine Bande während dieser Unterphase jederzeit freiwillig zurückziehen. Dies ist beispielsweise sinnvoll, um die Verluste zu reduzieren oder gering zu halten. Beachte, dass einige *Szenarien* keine *Rückzugstests* erfordern und du dich dementsprechend auch nicht freiwillig zurückziehen darfst.

3. Sammeln

Hin und wieder kommt es vor, dass ein Modell die Nerven verloren hat und *flieht*. Solltest du Modelle auf dem *Spielfeld* haben, die auf der *Flucht* sind, darfst du nun versuchen, sie zu *sammeln*. Um dies zu bewerkstelligen, musst du einen *Moralwerttest* ablegen. Dabei dürfen sie auch den *Moralwert* ihres *Anführers* nutzen, wenn er in der Nähe ist (siehe Seite 26). Hast du diesen Test bestanden, beendet das Modell augenblicklich seine *Flucht*, darf in diesem *Spielerzug* allerdings nichts mehr unternehmen (dies schließt zum Beispiel *bewegen*, *zaubern* und *schießen* ein). Hat das Modell den Test verpatzt, setzt es seine *Flucht* in die gleiche Richtung fort, in die es bisher *geflohen* ist. Mehr zum Thema *Flucht* findest du auf Seite 16.

4. Erholungsphase

Wie auf Seite 21 beschrieben, können deine Modelle im Verlaufe des Spieles *zu Boden gegangen* oder *betäubt* sein. Während der *Erholungsphase* kannst du *betäubte* Modelle auf den Rücken drehen, so dass sie nur noch als *zu Boden gegangen* gelten. Ein Modell, das zuvor nur *zu Boden gegangen* ist, darf aufstehen. Es darf sich in diesem *Spielerzug* nicht mehr *bewegen* und reduziert seine *Initiative* für diesen *Spielerzug* auf 1.

