

STAR WARS LEGION

REFERENZHANDBUCH

VERSION 2.0.2

ÄNDERUNGSÜBERSICHT

- Ataru-Meisterschaft
- Führung
- Programmiert
- Selbstzerstörung X
- Strategie entwerfen X
- Überrollen X
- Überschreiben X
- Verstärkung

Neue Einträge und Änderungen zur vorherigen Version (2.0) sind in Blau gekennzeichnet.

VERWENDUNG DIESES REFERENZHANDBUCHES

Dieses Dokument enthält die vollständigen Regeln für *STAR WARS: LEGION*. Vor dem Lesen sollte man sich mit der Spielregel des Grundspiels vertraut machen. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, kann im Referenzhandbuch nachgeschlagen werden.

Das umfangreichste Kapitel des Referenzhandbuchs ist das Glossar, in dem ausführliche Regelerläuterungen und Klarstellungen in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt sind. Darüber hinaus enthält das Referenzhandbuch umfassende Regeln zur Armeezusammenstellung sowie weitere Geländeregeln.

Das Referenzhandbuch besteht aus acht Kapiteln:

AUFBAU DER KARTEN — SEITE 4

In diesem Kapitel werden alle Kartenarten mit Bildern aufgeschlüsselt.

ARMEEZUSAMMENSTELLUNG — SEITE 5

In diesem Kapitel erfahrt ihr, wie ihr aus euren Einheiten und Aufwertungen eine Armee für ein Standardspiel zusammenstellen könnt.

SPIELAUFBAU — SEITE 6

Dieses Kapitel befasst sich mit den notwendigen Schritten für den Aufbau einer Standardpartie von *STAR WARS: LEGION*.

WEITERE GELÄNDEREGELN — SEITE 8

Hier finden sich Beschreibungen gängiger Geländearten sowie Regeln für deren Verwendung.

VERTIKALE BEWEGUNGEN — SEITE 10

Mit den Regeln aus diesem Kapitel können Miniaturen auch steile Wege zurücklegen.

TOLERANZBEREICH — SEITE 11

Hier wird das Konzept des Toleranzbereichs erklärt und wie man diesen beim Spielen von *STAR WARS: LEGION* anwendet.

GLOSSAR — SEITE 12

Dieses Kapitel macht den Hauptteil des Referenzhandbuches aus und ist ein alphabetisches Nachschlagewerk für alle Regelfragen.

OPTIONALE REGELN — SEITE 83

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie das Spiel in größerem Umfang oder auch ohne Rundenbegrenzung gespielt werden kann.

INDEX — SEITE 84

Am Ende des Dokuments findet sich eine umfassende Auflistung aller Themen des Referenzhandbuches mit Seitenzahlen.

DIE SPIELRUNDE

Eine Partie von *STAR WARS: LEGION* wird über sechs Runden gespielt. Jede Runde besteht aus drei Phasen.

KOMMANDOPHASE

Folgende Schritte werden durchgeführt:

1. **Kommandokarte auswählen:** Jeder Spieler wählt im Geheimen eine Kommandokarte von seiner Hand und platziert sie verdeckt auf dem Tisch. Dann werden beide Karten gleichzeitig aufgedeckt.
2. **Priorität ermitteln:** Priorität hat der Spieler, dessen Karte die wenigsten Kreise hat.
3. **Befehle erteilen:** Beginnend mit dem Spieler, der Priorität hat, benennt jeder Spieler einen befreundeten Commander und lässt ihn Befehle erteilen. Die Anzahl der Befehle, die erteilt werden, ist in der Befehlsleiste der gewählten Kommandokarte angegeben.
4. **Befehlspool bilden:** Jeder Spieler bildet einen Befehlspool, der aus allen seinen Befehlsmarkern besteht, die er nicht auf dem Schlachtfeld platziert hat, während er seine Kommandokarte abgehandelt hat.

AKTIVIERUNGSPHASE

Beginnend mit dem Spieler, der Priorität hat, aktivieren die Spieler abwechselnd ihre Einheiten, indem sie die nachstehenden Schritte befolgen:

1. **Einheit wählen:** Der Spieler wählt entweder eine Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker oder er zieht einen zufälligen Befehlsmarker aus seinem Befehlspool und wählt eine Einheit mit entsprechendem Rang, die keinen ausliegenden Befehlsmarker hat.
2. **Einheit aktivieren:** Die gewählte Einheit wird aktiviert und führt bis zu zwei Aktionen sowie beliebig viele freie Aktionen durch.
3. **Befehlsmarker platzieren:** Der Befehlsmarker der Einheit wird verdeckt auf dem Schlachtfeld neben dem Einheitenführer platziert.

ENDPHASE

In folgenden Schritten wird die nächste Runde vorbereitet:

1. **Kommandokarten ablegen:** Jeder Spieler legt seine aufgedeckte Kommandokarte ab. Sie kann in dieser Partie nicht nochmal verwendet werden.
2. **Marker entfernen:** Die Spieler entfernen alle Ziel-, Ausweich- und Bereitschaftsmarker sowie 1 Niederhalten-Marker von jeder Einheit.
3. **Befehlspool aktualisieren und Einheiten befördern:** Jeder Spieler platziert auf jeder seiner nicht besiegten Einheiten 1 seiner Befehlsmarker des entsprechenden Ranges. Wurden alle Commander eines Spielers besiegt, muss er den Einheitenführer einer seiner Truppler-Einheiten zum neuen Commander befördern.
4. **Rundenzähler vorstellen:** Der Spieler, der den Rundenzähler hat, stellt ihn auf die nächsthöhere Zahl und reicht ihn an seinen Gegner weiter.

SPIELMATERIAL


Einheitenkarten


Partnerkarten


Würfel


Aufwertungskarten

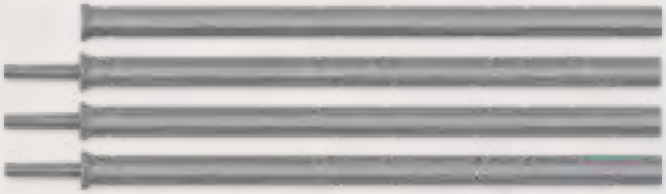

Kommandokarten


Gefechtskarten

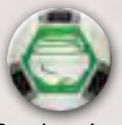

Bewegungshilfen


Nachschubkarten


Geisel-Karten


Vierteiliger Maßstab

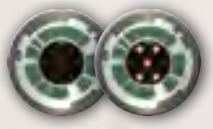

Beobachtungs-marker


Rauchmarker


Bereitschafts-marker


Niederhalten-Marker


Panikmarker

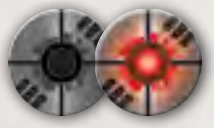

Bedingungsmarker


Rundenzähler


Zielmarker


Ausweich-marker


Energie-marker


Einsatzzielmarker

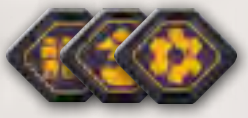

Ionen-marker

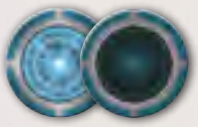

Giftmarker


Immobilisiert-Marker


Operative Marker Token


Befehlsmarker


Schadensmarker für Fahrzeuge


Aktive und inaktive Schildmarker

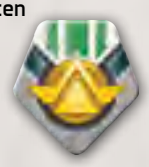

Bombenmarker


Radmodus-Marker


ID-Marker für Einheiten


Siegmarker


Aufstellungsmarker


Commander-Marker


Wundenmarker


Roter und blauer Graffitimarker


Bane-Marker

AUFBAU DER KARTEN

EINHEITENKARTE (FAHRZEUG)



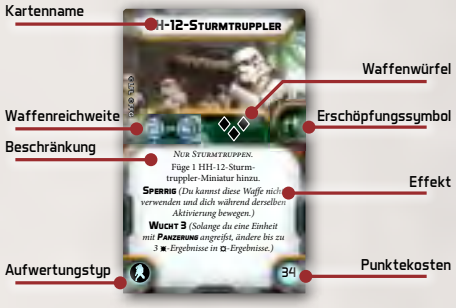
EINHEITENKARTE (TRUPPLER)



KOMMANDOKARTE



TRUPPLERAUFWERTUNG



WAFFENAUFWERTUNG



DIE GOLDENEN REGELN

Die Goldenen Regeln sind grundlegende Konzepte, auf denen alle anderen Regeln aufbauen.

- Bei Widersprüchen zwischen Spielregel und Referenzhandbuch hat das Referenzhandbuch stets Vorrang.
- Widerspricht der Effekt einer Karte oder einer anderen Spielkomponente den Regeln aus der Spielregel oder dem Referenzhandbuch, hat die Spielkomponente Vorrang.
- Bei Karteneffekten bezeichnet „nicht können“ und „nicht dürfen“ stets ein absolutes Verbot, das auch durch andere Spieleffekte nicht umgangen werden kann.

STREITFRAGEN KLÄREN

In strittigen Situationen auf dem Schlachtfeld sollten die Spieler stets versuchen sich zu einigen. Gelangen sie nicht zu einer Einigung (z. B. darüber, wie groß die Reichweite zwischen zwei Miniaturen ist oder ob eine Miniatur Sichtlinie zu einer anderen hat), wirft der Spieler, der den Rundenzähler hat, einen roten Verteidigungswürfel. Ist das Ergebnis Abwehr (▼), gilt die Interpretation dieses Spielers und das Spiel wird fortgesetzt. Bei einem anderen Ergebnis gilt die Interpretation des Spielers ohne Rundenzähler und das Spiel wird ebenfalls fortgesetzt.

SPIELEFFEKT

Der Begriff „Spieleffekt“ bezieht sich auf alle Vorkommnisse, Anwendungen oder Auslöser während einer Partie STAR WARS: LEGION im Zusammenhang mit den Spielregeln, Gefechtskarteneffekten, Einheitenfähigkeiten, Waffenschlüsselwörtern oder Kartentexten. Alles, was durch die Spielregeln geschieht, und alles, was das Ergebnis eines Kartentextes ist, ist ein Spieleffekt.

KARTENEFFEKT

Der Begriff „Karteneffekt“ bezieht sich auf alle Effekte, die aus dem Text einer Karte resultieren, wie Einheitenkarten, Aufwertungskarten, Kommandokarten oder Gefechtskarten. Schlüsselwörter wie Einheitenfähigkeiten, Waffenschlüsselwörter oder Kartenaktionen sind Karteneffekte. Auch wenn die Regeln dieser Schlüsselwörter in diesem Referenzhandbuch beschrieben werden, gilt ein Schlüsselwort als Karteneffekt, da sein Effekt aus einem Kartentext resultiert. Wie in der Goldenen Regel beschrieben, haben Karteneffekte Vorrang über andere Regeln in diesem Referenzhandbuch.

ERINNERUNGSTEXT

Jeglicher kursiv gedruckte, in Klammern gesetzte Text auf Karten gilt als Erinnerungstext. Erinnerungstexte sind keine ausführlichen Regelbeschreibungen, sondern dienen lediglich als Gedächtnisstütze für die Abhandlung der Schlüsselwörter. Bei Fragen zu einem Schlüsselwort sollte der entsprechende Eintrag im Glossar nachgeschlagen werden. Die Goldene Regel gilt nicht für Erinnerungstext, da er nicht als Kartentext gilt.

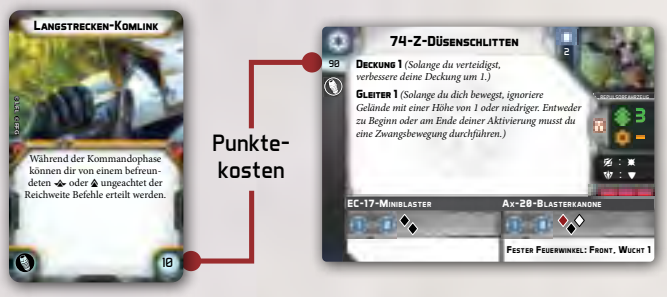
ARMEEZUSAMMEN-STELLUNG

Bei einem Standardspiel von *STAR WARS: LEGION* bringt jeder Spieler seine eigene, individuell zusammengestellte Armee mit und spielt mit seinen Lieblingscharakteren, bevorzugten Strategien und seiner ganz persönlichen Trickkiste.

Beim Zusammenstellen einer Armee formiert man eine Streitmacht, die gezielt den eigenen Spielstil und die persönlichen Stärken unterstützt. Der eine entscheidet sich für eine vielseitige, anpassungsfähige Truppe, während der andere eine Armee bevorzugt, die mit gnadenloser Effizienz eine einzelne Strategie verfolgt.

PUNKTE

Jede Armee besteht aus Einheiten, Aufwertungskarten und Kommandokarten. Einheiten und Aufwertungen kosten Punkte, wobei die Gesamtkosten der Armee 800 Punkte nicht überschreiten dürfen.



FRAKTIONEN

Es gibt vier Spielfraktionen: das Galaktische Imperium (imperial), die Rebellenallianz (Rebellen), die Separatistenallianz (Separatisten) und die Galaktische Republik (Republik). Eine Armee darf nur Einheiten einer Fraktion enthalten. Welcher Fraktion eine Einheit angehört, ist oben links auf der Einheitenkarte angegeben.

RÄNGE

Für die Zusammenstellung der Armee sind die Ränge der Einheiten relevant.

Jede Einheit hat einen der folgenden Ränge:

- **Commander:** Jede Armee muss 1–2 Commander-Einheiten enthalten.
- **Agent:** Jede Armee darf 1–2 Agenten-Einheiten enthalten.
- **Korps:** Jede Armee muss 3–6 Korps-Einheiten enthalten.
- **Spezialeinsatzkräfte**: Jede Armee darf bis zu 3 Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.
- **Unterstützung:** Jede Armee darf bis zu 3 Unterstützungs-Einheiten enthalten.
- **Schwer:** Jede Armee darf bis zu 2 schwere Einheiten enthalten.

AUFWERTUNGSKARTEN

Die Einheiten einer Armee können mit Aufwertungskarten ausgerüstet werden. Eine Aufwertung kostet so viele Punkte, wie unten rechts auf der Karte angegeben ist. Jede Einheit verfügt über eine Aufwertungsleiste. Für jedes Symbol in dieser Leiste kann sie eine Aufwertung mit demselben Symbol ausrüsten. Eine Einheit kann nicht mehr als 1 Exemplar derselben Aufwertung ausrüsten.

Manche Aufwertungen haben zusätzliche Beschränkungen in ihrem Kartentext. Zum Beispiel kann eine Aufwertung mit der Beschränkung „Nur Sturmtruppen“ ausschließlich von Sturmtruppen-Einheiten ausgerüstet werden. Des Weiteren verfügen manche Aufwertungen über die Beschränkung „Nur helle Seite“ oder „Nur dunkle Seite“. Das Galaktische Imperium ist mit der dunklen Seite assoziiert und kann seine Einheiten mit „Nur dunkle Seite“-Aufwertungen ausrüsten, während die Rebellenallianz auf der hellen Seite steht.

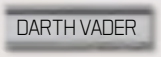
EINZIGARTIGE KARTEN



Manche Einheiten und Aufwertungen stellen spezielle Charaktere, einzigartige Waffen oder berühmte Kampfverbände dar, die in der ganzen Galaxis ihresgleichen suchen. Man erkennt sie an dem schwarzen Punkt vor ihrem einzigartigen Kartennamen. Ein Spieler kann nicht mehrere Karten mit demselben einzigartigen Namen in seine Armee aufnehmen.

KOMMANDOKARTEN


Kreise



Charakter

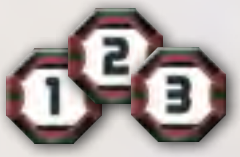
Im Zuge der Armeezusammenstellung wählt man 6 Kommandokarten. Diese müssen 2 Karten mit 1 Kreis, 2 Karten mit 2 Kreisen und 2 Karten mit 3 Kreisen beinhalten. Jede Kommandokarte darf nur ein Mal gewählt werden. Die Kommandokarten eines einzigartigen Charakters (wie z. B. Darth Vader) können nur dann gewählt werden, wenn dieser Charakter Teil der Armee ist. Unter dem Kartenname einer solchen Kommandokarte ist der entsprechende Charaktername angegeben. Nachdem man 6 Kommandokarten gewählt hat, nimmt man die Karte „Bereitschaft“ hinzu und hat nun eine Hand aus 7 Kommandokarten.

GEFECHTSKARTENSTAPEL

Als Teil der Armeezusammenstellung erstellt ein Spieler einen Stapel aus 12 Gefechtskarten (4 von jeder Art: Einsatzziel, Aufstellung und Bedingung) ohne doppelte Karten.

ID-MARKER

Beinhaltet eine Armee mehrere Einheiten mit demselben Namen, kann es unter Umständen schwierig werden, den Überblick zu behalten. Um Einheiten mit demselben Namen besser auseinanderhalten zu können, platziert man, sobald man diese Einheiten aufstellt, verschiedene ID-Marker neben den Basen der jeweiligen Einheitenführer und passende ID-Marker auf den Karten der Einheiten.



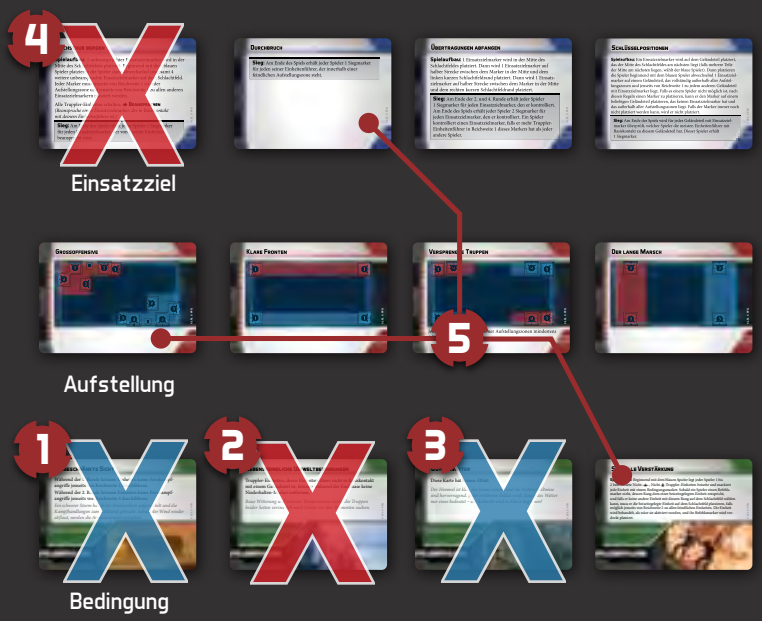
ID-Marker

SPIELAUFBAU

Eine Standardpartie von *STAR WARS: LEGION* wird in folgenden Schritten aufgebaut:

1. **Schlachtfeld abstecken und Spielmaterial bereitlegen:** Auf einem flachen Untergrund wird ein ca. 90 x 180 cm (3‘ x 6‘) großes Schlachtfeld abgesteckt. Die Spieler sitzen sich an den langen Spielflächenrändern gegenüber und legen ihre Einheiten, Karten, Befehlsmarker, Bewegungshilfen und anderen Spielkomponenten außerhalb der Spielfläche bereit. Bei Bedarf teilen sie ihren Einheiten ID-Marker zu.
2. **Gelände festlegen:** Es ist wichtig, vor Spielbeginn festzulegen, welche Effekte das verwendete Gelände hat. Die Spieler sollten sich ein Geländeteil nach dem anderen vornehmen und einvernehmlich entscheiden, welche Art von Deckung es bietet und welche anderen Merkmale es hat.
3. **Gelände platzieren:** Das Gelände wird von den Spielern gemeinsam und einvernehmlich platziert. Kommen die Spieler nicht zu einer Einigung, kann die Regel „Kompetitive Geländeplatzierung“ (siehe S. 9) verwendet werden.
4. **Spielerfarben und Seiten bestimmen:** Der Spieler, dessen Armee die niedrigeren Gesamtkosten hat, entscheidet, ob er der rote oder der blaue Spieler sein will. Anschließend wählt der rote Spieler eine der langen Tischseiten und breitet seine Armee an diesem Rand des Tisches aus. Der blaue Spieler setzt sich an die gegenüberliegende Tischseite. Sind die Kosten beider Armeen identisch, wird per Münzwurf entschieden, welcher Spieler die Farben zuteilt.
5. **Gefechtskarten aufdecken:** Der Gefechtskartenstapel des blauen Spielers wird nach Kategorie sortiert (Einsatzziel, Aufstellung und Bedingung) und separat gemischt. Dann werden vier Karten jeder Kategorie gezogen und auf der Tischseite des blauen Spielers offen in drei Reihen ausgelegt.
6. **Schlachtfeld definieren:** Beginnend mit dem blauen Spieler wählen die Spieler abwechselnd je eine Kategorie und legen die am weitesten links liegende Karte dieser Kategorie ab (vom blauen Spieler aus gesehen). Man darf auch passen und keine Karte ablegen. Nachdem jeder Spieler zwei Mal die Gelegenheit hatte, eine Karte abzulegen, wird die am weitesten links liegende Karte jeder Kategorie für das Gefecht verwendet. Wurden die ersten drei Karten einer Kategorie bereits abgelegt, kann die letzte Karte nicht abgelegt werden.
7. **Einsatzziel- und Bedingungskarten abhandeln:** Alle Anweisungen zum Spielaufbau der verwendeten Einsatzzielkarte werden abgehandelt; dann werden alle Anweisungen zum Spielaufbau der Bedingungskarte abgehandelt.
8. **Einheiten aufstellen:** Alle Anweisungen aus dem Abschnitt „Spielaufbau“ der Aufstellungskarte werden abgehandelt. Manche Aufstellungskarten haben andauernde Effekte, die während dieses Schrittes in Kraft treten. Beginnend mit dem blauen Spieler stellen die Spieler nun abwechselnd 1 Einheit ihrer Armee in ihren jeweiligen Aufstellungszonen auf. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis alle Einheiten aufgestellt sind.
9. **Vorrat vorbereiten:** Alle Wunden-, Niederhalten-, Ziel-, Ausweich- und anderen Marker kommen in einen Vorrat neben dem Schlachtfeld. Dann nimmt der blaue Spieler den Rundenzähler und stellt ihn auf 1. Jetzt kann das Spiel beginnen!

SCHLACHTFELD DEFINIEREN



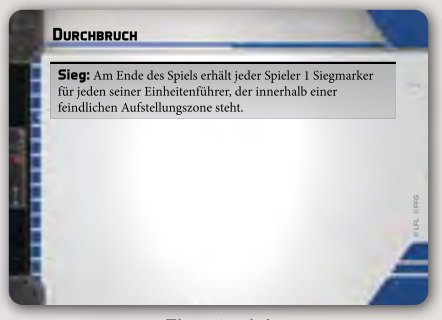
1. Der blaue Spieler wählt die Kategorie Bedingung und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
2. Der rote Spieler wählt ebenfalls die Kategorie Bedingung und legt die zweite Karte dieser Kategorie ab.
3. Auch der blaue Spieler wählt noch einmal Kategorie Bedingung und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
4. Die letzte Karte in der Kategorie Bedingung kann nicht abgelegt werden. Daher wählt der rote Spieler die Kategorie Einsatzziel und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
5. Nachdem beide Spieler zwei Mal die Gelegenheit hatten, eine Karte abzulegen, werden die drei am weitesten links liegenden Karten für das Spiel verwendet. Diese Karten legen fest, wo die Spieler ihre Streitkräfte aufstellen, welches Einsatzziel sie verfolgen und welche Umgebungsbedingungen die Partie beeinflussen.

AUFBAUSKIZZE FÜR EINE STANDARDPARTIE



1. **Befehlsmarker der Rebellen**
2. **Einheiten- und Aufwertungskarten der Rebellen**
3. **Kommandokarten der Rebellen (auf der Hand)**
4. **Maßstab und Bewegungshilfen**
5. **Vorrat**
6. **Kommandokarten des Imperiums (auf der Hand)**
7. **Befehlsmarker des Imperiums und Rundenzähler**
8. **Einheiten- und Aufwertungskarten des Imperiums**
9. **Einheiten des Imperiums (Miniaturen)**
10. **Einheiten der Rebellen (Miniaturen)**

VERWENDETE GEFECHTSKARTEN IN DIESER PARTIE



Einsatzziel



Aufstellung



Bedingung

WEITERE GELÄNDEREGELN

Gelände sorgt für immer wieder neue Herausforderungen und Möglichkeiten auf dem Schlachtfeld. So gut wie alles kann als Gelände fungieren, beispielsweise Modellbahn-Bäume, Bauklötze oder andere Spielwaren. Viele Spieler bauen ihr eigenes Gelände aus gängigen Bastelmaterialien.

Die Geländeregeln aus diesem Kapitel unterstützen selbstgebautes Gelände, wie man es auf den Tischen vieler Miniaturenspieler findet. Für *STAR WARS: LEGION* ist in erster Linie relevant, dass sich die Spieler vor Beginn einer Partie darauf einigen, welches Gelände sie verwenden wollen und welche Regeln dafür gelten sollen.

Im Grunde müssen sie dafür nur die Deckungsart und die Bewegungseinschränkung für jedes Geländeteil definieren. Dieses Kapitel enthält Regeln für die gängigsten Geländearten, wobei es den Spielern freisteht, diese nach Bedarf anzupassen oder zu ergänzen.

DECKUNGSART

Ob ein Geländeteil Deckung bietet oder nicht, kann von Miniatur zu Miniatur unterschiedlich sein. Als Faustregel gilt, dass ein Geländeteil Deckung bieten kann, wenn es die Sichtlinie zu mindestens der Hälfte einer Miniatur verdeckt, die direkt dahinter platziert ist; andernfalls bietet es der Miniatur keine Deckung. Diese Geländebestimmungen sollten vor der Partie getroffen werden; während der Partie wird Deckung entsprechend der Regeln auf Seite 29 abgehandelt.

Ein Geländeteil bietet entweder keine Deckung, leichte Deckung oder starke Deckung, abhängig von seinen Eigenschaften. Versperrt ein Geländeteil die Sichtlinie komplett, bietet es immer starke Deckung.

BEWEGUNGSEINSCHRÄNKUNG

Ob ein Geländeteil die Bewegung einschränkt oder nicht, kann von Einheit zu Einheit unterschiedlich sein.

OFFENES GELÄNDE

Offenes Gelände ist der Teil des Schlachtfeldes, über den man sich relativ ungehindert bewegen kann, z. B. freie Flächen, weites Grasland oder flache Sandstrände. In der Regel wird ein Großteil des Schlachtfeldes aus offenem Gelände bestehen. Bewegungen werden durch offenes Gelände weder versperrt noch behindert.

SCHWIERIGES GELÄNDE

Als schwieriges Gelände gilt alles, was die Bewegung behindert, aber nicht komplett versperrt, wie z. B. Krater, Schutt oder Bäume. Truppen, die sich über Barrikaden oder auf einen steilen, aber flachen Hügel bewegen, erleiden ebenfalls die Auswirkungen von schwierigem Gelände.

Eine Einheit, die sich zu Beginn, während oder am Ende ihrer Bewegung mit mindestens einer ihrer Miniaturen auf schwierigem Gelände befindet, muss ihre Maximalgeschwindigkeit um 1 verringern (Minimum 1).

Der Effekt von schwierigem Gelände ist nicht kumulativ mit sich selbst. Eine Einheit kann ihre Maximalgeschwindigkeit nicht unter 1 senken, indem sie sich durch mehrere schwierige Geländeteile bewegt.

UNPASSIERBARES GELÄNDE

Als unpassierbares Gelände gelten Gebäude, hohe Mauern, Fahrzeugwracks, tiefe Schluchten oder andere erhebliche Hindernisse. Oftmals versperrt unpassierbares Gelände die Sichtlinie für Truppen, während Fahrzeuge meist groß genug sind, um darüber zu schauen (und gesehen zu werden).

Was als unpassierbares Gelände gilt, kann von Miniatur zu Miniatur unterschiedlich sein. Truppler-Miniaturen behandeln alles, was höher als ihre Miniatur ist, als unpassierbares Gelände. Für Fahrzeuge ist Gelände bereits unpassierbar, wenn es mehr als halb so hoch wie ihre Miniatur ist. Eine Einheit kann keine Standardbewegung oder Rückwärtsbewegung durchführen, bei der sie sich mit unpassierbarem Gelände überschneiden würde.

Auch wenn sich Einheiten nicht durch unpassierbares Gelände bewegen können, so können manche Truppler-Einheiten auf diese klimmen oder klettern, sofern eine flache Oberfläche vorhanden ist, auf die sie platziert werden können. Manche Einheiten können durch bestimmte Schlüsselwörter unpassierbares Gelände einer bestimmten Höhe vollkommen ignorieren, wodurch sie auf das Gelände platziert werden oder sich durch bewegen können.

GELÄNDEARTEN

Es folgen Beschreibungen der gängigsten Geländeteile. Allerdings können im Umfang dieses Kapitels keineswegs alle Möglichkeiten berücksichtigt werden. Die folgenden Regeln und Tabellen sind daher eher als Richtlinien und weniger als in Stein gemeißelte Gesetze zu verstehen. Letzten Endes müssen die Spieler für sich selbst entscheiden, was ihre Geländemodelle darstellen sollen und welche Regeln dafür am sinnvollsten sind.

FLÄCHE/FLÄCHEN-GELÄNDE

Flächen sind die häufigste Art von Gelände und können Wälder, Wiesen, Flüsse oder zerbombte Kriegsgebiete darstellen.

Flächen-Gelände ist einzigartig, da es eine ganze Geländezone darstellt und nicht nur einzelne Objekte oder Geländeteile. Wenn man die Größe eines Flächen-Geländes bestimmt, stellt man sich eine Zone vor, die an den unteren Rändern des Geländes beginnt und sich gerade nach oben bis zu einem Punkt erstreckt, der parallel zum höchsten physischen Merkmal des Geländes verläuft. Dadurch entsteht eine dreidimensionale, oft zylindrische Zone, auf die sich die Effekte des Flächen-Geländes auswirken. Alle Angriffe, die durch oder in diese Zone erfolgen, auch wenn die Sichtlinie nicht durch ein Merkmal dieses Geländes physisch blockiert ist, unterliegen den Effekten des Flächen-Geländes.

Es ist einfach, die Grenzen eines Flächen-Geländes zu bestimmen, wenn es auf einer eigenen Basis montiert ist, die mit dekorativen Geländeelementen (z. B. Bäumen) bestückt ist, die entfernt werden können, um die Bewegung und Platzierung von Miniaturen zu ermöglichen.

Gelände	Deckung	Bewegung (Truppler)	Bewegung (Boden-Fhrz.)	Bewegung (Repulsor-Fhrz.)
Flaches Gewässer	Keine	Schwierig	Schwierig	Offen
Tiefes Gewässer	Keine	Unpassierbar	Unpassierbar	Offen
Hohes Gras	Leicht	Offen	Offen	Offen
Lichter Wald/ Dschungel	Leicht	Offen	Offen	Offen
Ruinen	Stark	Schwierig	Schwierig	Schwierig
Dichter Wald/Dschungel	Stark	Schwierig	Schwierig	Unpassierbar

Manche Schlachtfelder sind komplexer und die Gelände sind direkt mit dem Schlachtfeld verbaut. Wenn die Spieler ein Flächen-Gelände abgrenzen wollen, das keine klaren Grenzen hat, können sie beliebig viele Geländeteile wählen und eine gedankliche Linie um die äußeren Linien dieser Teile ziehen, um so die Außengrenzen des Flächen-Geländes zu bestimmen.

Wenn ein Angreifer die Sichtlinie überprüft, werden Bodenfahrzeuge und Stellungstruppler wie Flächen-Gelände behandelt und können demnach Deckung bieten. Beim Bestimmen der Deckung, die diese Einheiten bieten, wird die Basis der Einheit als Außenkante des Geländes und der höchste Punkt der Einheit als der höchste Punkt der Zone behandelt, die Deckung bietet. Generell bieten Kreaturen, Stellungen und gehende Einheiten mit Beinen leichte Deckung, während Einheiten mit Rädern oder Ketten starke Deckung bieten.

GRUBEN UND GRÄBEN

Vertiefungen im Schlachtfeld, wie z. B. Bombenkrater, Gruben oder Schützengräben, können Truppler-Miniaturen Deckung bieten. Hierbei gilt jedoch die Ausnahmeregel, dass eine Miniatur vollständig innerhalb des Geländes sein muss, um von der Deckung profitieren zu können. Grundsätzlich bieten Vertiefungen nur Truppler-Miniaturen Deckung und keinen Fahrzeugen, es sei denn, sie sind außergewöhnlich tief.

Wenn der Angreifer beim Bestimmen von Deckung eine Linie von seinem Einheitenführer durch eine Grube, einen Krater, einen Schützengraben oder eine andere Vertiefung zieht, wird diese Vertiefung ignoriert, wenn bestimmt wird, ob eine Zielminiatur verborgen ist. Allerdings hat eine Trupplerminiatur, die sich mit

Gelände	Deckung	Bewegung (Truppler)	Bewegung (Bodenfahrz.)	Bewegung (Repulsorfahrz.)
Bombenkrater	Leicht	Schwierig	Offen	Offen
Schützengraben	Stark	Schwierig	Offen	Offen
Grube	Stark	Schwierig	Schwierig	Offen

dieser Art von Gelände überschneidet (d. h. am Grund einer Grube oder in einem Schützengraben steht), immer Deckung, auch wenn das Gelände nicht mindestens die Hälfte der Miniatur verdeckt.

Truppler-Miniaturen, die sich innerhalb eines Schützengrabens bewegen, behandeln ihn als offenes Gelände. Bewegen sie sich jedoch in, aus oder über einen Schützengraben, gilt er als schwieriges Gelände.

BARRIKADEN

Vom hastig aufgeschichteten Schrotthaufen bis zur permanenten Befestigung einer imperialen Basis dienen Barrikaden in erster Linie dem Schutz von Truppen.

In der Regel sind sie genau so hoch, dass Truppler-Miniaturen dahinter Deckung finden, aber trotzdem noch darüber schießen können. Barrikaden bestehen meist aus mehreren kleinen Segmenten, die zu einer Verteidigungslinie zusammengefügt werden können.

Gelände	Deckung	Bewegung (Truppler)	Bewegung (Bodenfahrzeug)	Bewegung (Repulsor-Fhrz.)
Zaun	Keine	Schwierig	Offen	Offen
Sandsäcke	Leicht	Schwierig	Offen	Offen
Niedrige Hecke	Leicht	Schwierig	Offen	Offen
Niedriger Lehmwall	Leicht	Schwierig	Offen	Offen
Niedrige Steinmauer	Stark	Schwierig	Offen	Offen
Barrikaden	Stark	Schwierig	Offen	Offen

GROSSE OBJEKTE

Große Objekte wie Gebäude, Evaporatoren, Hügel oder hohe Mauern haben großen Einfluss auf die Gefechtsbedingungen und versperren Sichtlinie und Bewegung oft komplett.

Manche Geländeteile passen nicht perfekt in eine Schublade, sondern weisen Eigenschaften verschiedener Geländearten auf. Vor allem bei Gebäuden ist dies häufig der Fall.

Gebäude gibt es in allen Größen und Formen, von der bescheidenen Hütte auf Tatooine bis zum bombensicheren imperialen Bunker. Der Einfachheit halber werden die meisten Gebäude schlichtweg wie große unpassierbare Geländeteile behandelt, wobei in Einzelfällen mehr Nuancen gewünscht sein könnten.

Insbesondere trifft das auf Gebäude zu, die zum Teil aus unpassierbarem und zum Teil aus offenem oder schwierigem Gelände bestehen – beispielsweise könnte sich eine Miniatur ungehindert durch eine Tür oder ein großes Fenster bewegen, während das Gemäuer des Hauses unpassierbar ist. Beim Verwenden eines solchen gemischten Geländeteils sollten von Anfang an alle Aspekte definiert werden, damit keine Unklarheiten aufkommen.

Gelände	Deckung	Bewegung (Truppler)	Bewegung (Boden-Fhrz.)	Bewegung (Repulsor-Fhrz.)
Hügel/Düne	Leicht	Offen	Offen	Offen
Hohe Hecke	Leicht	Schwierig	Unpassierbar	Unpassierbar
Hoher Lehmwall	Leicht	Unpassierbar	Unpassierbar	Unpassierbar
Hohe Steinmauer	Stark	Unpassierbar	Unpassierbar	Unpassierbar
Gebäude	Stark	Unpassierbar	Unpassierbar	Unpassierbar

KOMPETITIVE GELÄNDEPLATZIERUNG

Um zu simulieren, wie zwei Armeen nach dem idealen Austragungsort für ein Gefecht suchen, dürfen die Spieler das Gelände auch strategisch platzieren, um einen Vorteil für sich zu erhalten.

1. Eine gerade Anzahl an Geländeteilen wird beiseitegelegt. Insgesamt sollten sie ungefähr ein Viertel des Schlachtfeldes bedecken. Einige von ihnen sollten die Sichtlinie versperren, andere lediglich Deckung bieten.
2. Beginnend mit dem Spieler, dessen Armee die niedrigeren Gesamtkosten hat (bei Gleichstand wird eine Münze geworfen), platzieren die Spieler abwechselnd je 1 Geländeteil auf dem Schlachtfeld, jenseits von Reichweite 1 zu allen anderen Geländeteilen. Ist das nicht möglich, darf das Geländeteil irgendwo auf dem Schlachtfeld platziert werden, solange es kein anderes Geländeteil berührt.
3. Nachdem beide Spieler mit dem Platzieren von Gelände fertig sind, geht es weiter mit Schritt 4 des Spielaufbaus.

VERTIKALE BEWEGUNG

Manchmal kann es für Truppen von Vorteil sein, mithilfe einer vertikalen Bewegung in eine bessere Schussposition zu gelangen. Für vertikale Bewegungen verwendet man keine Bewegungshilfe, stattdessen darf eine Truppler-Einheit, deren Einheitenführer in Basiskontakt mit unpassierbarem Gelände ist, **KLIMMEN** oder **KLETTERN**.

Beim Klimmen muss die Einheit zwei Bewegungsaktionen ausgeben, um sicher eine vertikale Strecke von Höhe 1 (ein Segment des Maßstabes) zurückzulegen – aber nur, falls am Ende der Bewegung ein flacher Untergrund für den Einheitenführer vorhanden ist und der Rest der Einheit in Formation platziert werden kann.

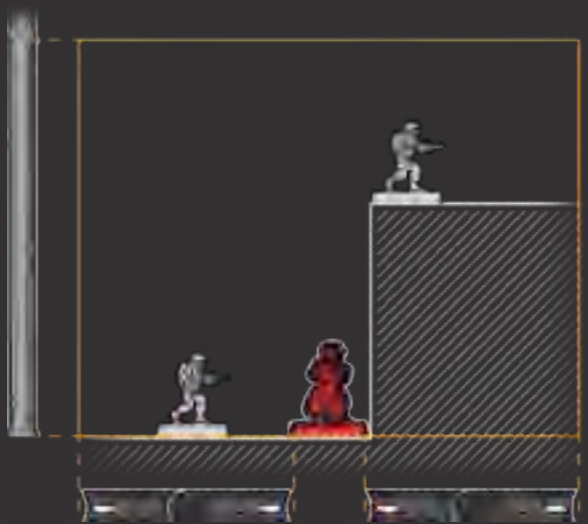
Am Ende der Bewegung wird der Einheitenführer vollständig auf dem flachen Untergrund oberhalb (oder unterhalb, falls bergab geklommen wurde) der unpassierbaren Struktur, möglichst nahe an deren Rand, platziert. Die anderen Miniaturen der Einheit platziert man in Formation, d. h in einem bestimmten Radius um den Einheitenführer. Dieser Radius entspricht der Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe (mehr dazu unter „Formation“ auf S. 41). Außerdem muss jede Miniatur der Einheit innerhalb von Höhe 1 (gemessen von Basis zu Basis) zu ihrem Einheitenführer sein.

Alles, was über Höhe 1 (gemessen von der Position des Einheitenführers) hinausgeht, ist zu hoch, um es innerhalb einer Aktivierung zu erklimmen.

VERTIKALE FORMATION

Diese Einheit ist in Formation, da sie die folgenden drei Voraussetzungen erfüllt:

1. Horizontal gemessen, ist keine Miniatur weiter als die Länge der Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe von ihrem Einheitenführer entfernt.
2. Alle Miniaturen der Einheit sind innerhalb von Höhe 1 zueinander.
3. Nachdem die Einheit in dieser Runde abwärts geklimmt ist, wurde jede Miniatur so platziert, dass der Einheitenführer ihre Position mit einer regulären Geschwindigkeit-1- oder Kletterbewegung erreichen könnte.

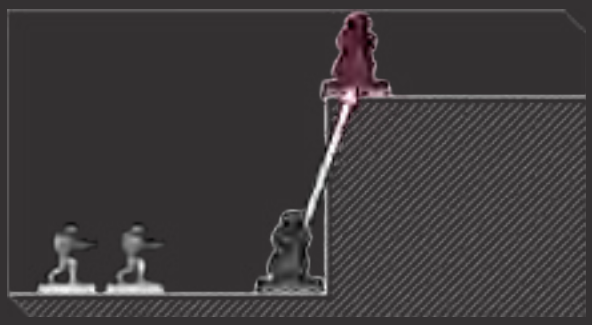


Manchmal lohnt es sich, ungesichert und schnell zu klettern. Einheiten können klettern, indem sie eine einzelne Bewegungsaktion durchführen, um eine vertikale Strecke von Höhe 1 zurückzulegen. Dies birgt jedoch Risiken – die Einheit muss für jede ihrer Miniaturen 1 weißen Verteidigungswürfel werfen und erleidet für jede gewürfelte Abwehr (▼) 1 Wunde. Die Einheit darf auch zwei Bewegungsaktionen ausgeben, um eine vertikale Strecke von bis zu Höhe 2 zurückzulegen. In dem Fall muss sie für jede ihrer Miniaturen 2 weiße Verteidigungswürfel werfen und erleidet 1 Wunde für jede gewürfelte Abwehr (▼). Mehr dazu unter „Klimmen und Klettern“ auf S. 49.

Über Leitern, Stufen und Tritte kann man klettern, ohne Würfel werfen zu müssen und Wunden zu erleiden. In Schritt 2 des Spielaufbaus sollte genau definiert werden, auf welche Bereiche des Schlachtfeldes dies zutrifft.

KLETTERN

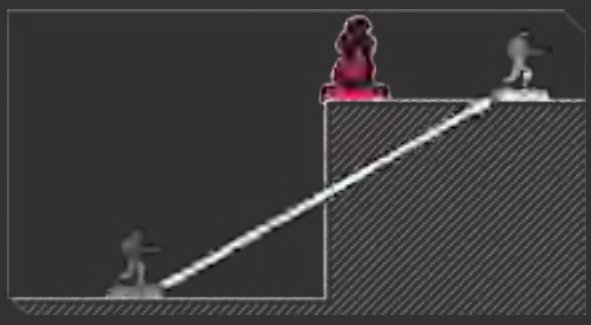
1. Der Einheitenführer der Rebellentruppen ist in Basiskontakt mit unpassierbarem Gelände, das eine Höhe von 1 hat. Der Rebellenspieler gibt 1 Bewegungsaktion aus, um schnell hinaufzuklettern, und platziert den Einheitenführer oben auf dem Gelände.



2. Der Rebellenspieler wirft 3 weiße Verteidigungswürfel (1 für jede Miniatur der Einheit). Da er 1 Abwehr (▼) gewürfelt hat, erleidet er 1 Wunde und verliert 1 Rebellentruppler.



3. Der überlebende Rebellentruppler wird in Formation platziert.



TOLERANZBEREICH

Die physische Natur von Miniaturenspielen bedeutet, dass es immer einen gewissen Grad an Ungenauigkeiten gibt. Manchmal werden Miniaturen versehentlich bewegt oder während des gewöhnlichen Spielablaufs ungenau platziert. Damit der Ablauf des Spiels durch solche Situationen nicht unnötig gestört wird, gibt es einen kleinen Toleranzbereich für die Positionierung und Ausrichtung der Miniaturen. Dieser Toleranzbereich sollte von den Spielern nicht ausgenutzt werden und sie sollten stets versuchen, so genau wie möglich zu sein und mit dem Gegner sprechen, wenn es ein Problem zwischen den Regeln und der physischen Natur des Spiels gibt.

Manchmal verursacht die Beschaffenheit der Miniaturen selbst einen Konflikt mit den Regeln zur Bewegung oder zum Basiskontakt.

- Solange eine Miniatur bewegt wird, wird alles außer der Basis der Miniatur so behandelt, als würde es nicht existieren. Die Bewegung einer Miniatur sollte niemals durch den Nicht-Basis-Teil der Miniatur oder den Nicht-Basis-Teil anderer Miniaturen eingeschränkt werden.

  Beispiel: Eine Taurücken-Miniatur versucht, eine Drehung durchzuführen, bevor sie das Schlüsselwort **Neupositionieren** *verwendet und sich bewegt. Eine andere Miniatur steht an der Stelle, die der Schwanz des Taurücken einnehmen würde, wenn er sich dreht. Jetzt sollte der Spieler die Position der anderen Miniatur markieren und sie vom Schlachtfeld entfernen. Dadurch kann der Taurücken seine Drehung und seine anschließende Bewegung durchführen. Danach wird die andere Miniatur zurück an ihre Ausgangsposition gestellt.*

- Falls sich die Nicht-Basis-Teile von zwei oder mehr Miniaturen berühren würden, sodass sie nicht ordnungsgemäß platziert werden könnten, muss der Spieler, der die Bewegung durchführt, die Miniatur so weit wie möglich bewegen und darf ihre Endposition leicht anpassen, sodass er seine Miniatur möglichst nah an die Position heranbringt, an der sie stehen würde, wenn es keinen Konflikt gäbe.

  Beispiel: Nach der Zwangsbewegung einer BARC-Gleiter-Miniatur wäre die Endposition direkt hinter einer „Klontruppen der Phase 1"-Einheit, doch die Front der BARC-Gleiter-Miniatur, die über ihre Basis heraussteht, hindert sie physisch daran, direkt hinter den Klontruppen platziert zu werden. In diesem Fall ist es akzeptabel, die Endposition der BARC-Gleiter-Miniatur so zu verändern, dass sie sich nicht mit den Klontruppen in Konflikt kommt. Dabei muss die Miniatur möglichst nah an die Position herangebracht werden, an der sie sonst stehen würde. Es gilt, dass der BARC-Gleiter somit seine Zwangsbewegung vollständig durchgeführt hat.

- Falls ein Spieler versucht, eine Miniatur in Basiskontakt mit einer anderen Miniatur zu bewegen und jene Miniaturen nicht in Basiskontakt platziert werden können, weil ihre Nicht-Basis-Teile im Weg sind, darf der Spieler, der die Bewegung durchführt, die Endposition der Miniatur in einem akzeptablen Rahmen leicht verändern, sodass die Miniaturen in Basiskontakt platziert werden können.

  Beispiel: Eine Luke-Skywalker-Miniatur versucht sich in Basiskontakt mit einer 74-Z-Düsenschlitten-Miniatur zu bewegen. Luke Skywalkers Bewegungsweite reicht aber nur aus, um sich in Basiskontakt mit der Front der Düsenschlittenbasis bewegen zu können, doch die Front des Düsenschlittens hindert ihn physisch daran, dort platziert zu werden. In diesem Fall ist es erlaubt, Luke so nach rechts oder links (die kürzere Distanz) neben die Front des Düsenschlittens zu versetzen, sodass er in Basiskontakt platziert werden kann.

-
  - » Falls ein Spieler nicht in der Lage ist, die Endposition seiner Miniatur in einem akzeptablen Rahmen zu verändern, um sie Basiskontakt mit einer anderen Miniatur zu platzieren, muss der Spieler die Bewegung seiner Miniatur so weit wie möglich ausführen. Jene Miniaturen werden dann so behandelt, als wären sie in Basiskontakt zueinander, obwohl sie es rein physisch gesehen nicht sind. Die Spieler sollten immer versuchen, Miniaturen wirklich in Basiskontakt zu platzieren. Immer wenn Miniaturen nur so behandelt werden, als wären sie in Basiskontakt, obwohl sie sich nicht physisch berühren, muss es klar mit allen Spielern abgeklärt sein.

    Beispiel: Eine Obi-Wan-Kenobi-Miniatur versucht sich in Basiskontakt mit einer AAT-Kampfpanzer-der-Handelsföderation-Miniatur zu bewegen, doch die Seite des AAT, die Obi-Wan am nächsten ist, ist die Seite, an der die Miniatur selbst über ihre eigene Basis heraussteht. Durch das umliegende Gelände gibt es für Obi-Wan keine erreichbare Position, die in geringfügiger Distanz zu seiner eigentlichen Endposition und in Basiskontakt mit dem AAT wäre. In diesem Fall wird Obi-Wan so nah wie möglich an den AAT heran bewegt, idealerweise in der Art, dass sich beide Miniaturen berühren und ihre Basen so nah wie möglich aneinander stehen. Diese Miniaturen werden so behandelt, als wären sie in Basiskontakt, bis eine von ihnen zu einer neuen Position bewegt wird.

Auch im Zusammenspiel von Miniaturen und Gelände gibt es manchmal einen Konflikt zwischen dem, was die Regeln erlauben und dem, was physisch möglich ist.

- Nach den Regeln ist die tatsächliche Position einer Miniatur auf dem Schlachtfeld absolut. Eine Miniatur kann nicht an einer Stelle platziert werden, jedoch so behandelt werden, als würde sie an einer anderen Position stehen.

- Falls jedoch eine Miniatur über Gelände hinweg bewegt wird, kann ihre Endposition von einem physischen Element des Geländes blockiert werden, durch das sie sich normalerweise hindurchbewegen könnte. Ebenso kann es zu einem Konflikt zwischen einem physischen Element des Geländes und einem Nicht-Basis-Teil der Miniatur kommen. Wenn das passiert, muss der Spieler, der die Miniatur bewegt, sie so nah wie möglich an die korrekte Position heran bewegen und darf dann die Endposition in einem akzeptablen Rahmen leicht verändern, um den Konflikt zu vermeiden.

  - » Eine Miniatur muss nach jeder Art der Bewegung immer so flach wie möglich auf dem Schlachtfeld platziert werden. Nicht jedes Gelände, auf dem eine Einheit ihre Bewegung beenden kann, ist völlig flach. Deshalb sollten sich die Spieler vor dem Spiel darauf einigen, auf welchem Gelände Einheiten ihre Bewegung beenden können. Als generelle Regel gilt aber: Falls eine sich mit Gelände überschneidende Miniatur instabil steht oder umzufallen droht oder die Basis der Miniatur über 45 Grad gekippt ist, darf jene Miniatur ihre Bewegung an jener Position nicht beenden.

Spieler, die sich einen höheren Grad der Präzision wünschen, können zeitweise die Miniaturen gegen leere Basen derselben Größe austauschen und sie an dieselbe Position stellen. Sobald das Problem gelöst wurde, wird die leere Basis wieder durch ihre Miniatur ersetzt.

Falls eine Miniatur einen Einsatzzielmarker hat, aber zulässig so auf Gelände platziert wird, dass es unmöglich ist, den Marker auf die Basis zu legen, wird er so nah wie möglich an der Miniaturenbasis auf dem Schlachtfeld platziert.

GLOSSAR

Das Glossar erklärt alle Spielregeln von *STAR WARS: LEGION* im Detail.

ABLENKEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Ablenken** verleiht einer Einheit zusätzliche Vorteile beim Ausgeben von Ausweichmarkern.

- Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Ablenken** verteidigt und dabei einen Ausweichmarker ausgibt, wird alle Verteidigungsenergie (◈) in Abwehr (▼) umgewandelt. Handelt es sich um einen Fernkampfangriff, erleidet der Angreifer zudem 1 Wunde für jede Verteidigungsenergie (◈), die der Verteidiger während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen" erzielt.
- Um die Vorteile des Schlüsselwortes **Ablenken** verwenden zu können, muss der Verteidiger einen Ausweichmarker ausgeben. Durch das Ausgeben des Ausweichmarkers wird wie gewohnt 1 Treffer (✸) negiert. Der Verteidiger darf auch zusätzliche Ausweichmarker ausgeben, um weitere Treffer zu negieren; allerdings werden die Vorteile des Schlüsselwortes **Ablenken** dadurch nicht verstärkt oder vervielfacht.
- Wenn der Verteidiger während eines Angriffs das Schlüsselwort **Ablenken** verwendet, kann es passieren, dass der Angreifer während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen" besiegt wird. Fügt das Schlüsselwort **Ablenken** so viele Wunden zu, dass der Angreifer besiegt wird, geht der Angriff trotzdem weiter und der Verteidiger kann immer noch Wunden erleiden.

Verwandte Themen: Angriff, Ausweichen, Energie, Fähigkeiten, Negieren, Wunden, Würfel

ABTEILUNG: EINHEITENNAME/-TYP (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** unterliegt einer Reihe Beschränkungen während der Armeezusammenstellung und des Spielaufbaus.

- Während der Armeezusammenstellung kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** nur dann der Armee eines Spielers hinzugefügt werden, falls eine Einheit mit dem Einheitennamen oder -typ, der durch das Schlüsselwort **Abteilung** angegeben ist, ebenfalls Teil der Armee ist.
  - » Jede Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** benötigt eine **zugehörige** Einheit mit dem angegebenen Einheitennamen oder -typ, um einer Armee hinzugefügt zu werden.

    Beispiel: Ein Spieler möchte seiner Armee einen DF-90-Mörsertrupp hinzufügen. Der DF-90-Mörsertrupp hat das Schlüsselwort **Abteilung: Strandtruppen***, deshalb muss der Spieler seiner Armee zuerst eine Strandtruppen-Einheit hinzufügen, was der Spieler macht. Die Armee hat nun eine Strandtruppen-Einheit und eine DF-90-Mörsertrupp-Einheit. Der Spieler möchte seiner Einheit jetzt eine zweite DF-90-Mörsertrupp-Einheit hinzufügen, deshalb muss er erst eine zweite Strandtruppen-Einheit hinzufügen, bevor er die Mörsertrupp-Einheit seiner Armee hinzufügen kann.*
- Während des Schrittes „Einheiten aufstellen" des Spielaufbaus muss eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** in Geschwindigkeit 1 und innerhalb Höhe 1 zu einem Einheitenführer von einer befreundeten Einheit aufgestellt werden, der den vom Schlüsselwort **Abteilung** angegebenen Einheitennamen oder -typ hat.
  - » Wenn mehrere Einheiten mit dem gleichen Schlüsselwort **Abteilung** aufgestellt werden, muss jede Einheit in Geschwindigkeit 1 und Höhe 1 von **verschiedenen** befreundeten Einheitenführern aufgestellt werden. Sobald eine Einheit genutzt wurde, um die Voraussetzungen für das Aufstellen einer befreundeten Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** zu erfüllen, kann sie dies nicht mehr für eine andere befreundete Einheit mit demselben Schlüsselwort **Abteilung** tun.
  - » Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** aufgestellt wird, muss sie nicht innerhalb ihrer Aufstellungszone aufgestellt werden.
  - » Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** nicht nach den Regeln für das Schlüsselwort **Abteilung** aufgestellt werden kann, wird sie wie gewohnt in der Aufstellungszone des Spielers aufgestellt. Falls jedoch ein Spieler eine Einheit mit dem durch das Schlüsselwort **Abteilung** angegebenen Einheitennamen oder -typ hat, die noch nicht aufgestellt wurde, muss sie aufgestellt werden, bevor eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** aufgestellt wird, sodass die Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** entsprechend den Regeln für das Schlüsselwort **Abteilung** aufgestellt werden kann.
  - » Diese Einschränkung gilt nur im Schritt „Einheiten aufstellen". Falls ein Spieleffekt (wie z. B. auf der Gefechtskarte „Schnelle Verstärkung") erlaubt, dass eine Einheit außerhalb dieses Schrittes aufgestellt werden darf, muss sie nicht gemäß den Regeln für das Schlüsselwort **Abteilung** aufgestellt werden.

Verwandte Themen: Armeezusammenstellung, Aufstellung, Formation, Spielaufbau

ABWEHR (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Das Einheitenschlüsselwort **Abwehr** gibt einer Einheit zusätzliche Vorteile beim Ausgeben eines Ausweichmarkers. Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abwehr** verteidigt und falls sie einen Ausweichmarker ausgibt, erhält ihre Energieumwandlungstabelle „◈ : ▼".

- Der Verteidiger muss einen Ausweichmarker ausgeben, um die Vorteile des Schlüsselworts **Abwehr** nutzen zu können. Das Ausgeben dieses Ausweichmarkers negiert wie üblich 1 Treffer (✸). Der Verteidiger darf zusätzliche Ausweichmarker ausgeben, um zusätzliche Treffer (✸) zu negieren; dadurch werden die Vorteile des Schlüsselworts **Abwehr** allerdings nicht verbessert.

Verwandte Themen: Ausweichen, Negieren, Würfel

AGENT

Das Symbol ◬ bedeutet, dass eine Einheit den Rang eines Agenten hat. Agenten sind mächtige Helden oder Schurken, die anderen Einheiten ebenfalls Befehle erteilen können. Beim Zusammenstellen einer Standardarmee darf man bis zu 2 Agenten-Einheiten in die Armee aufnehmen.



Agent-Symbol

- Jeder Agent hat mehrere spezifische Kommandokarten, die nur verwendet werden können, solange er Teil der Armee ist.
  - » Agenten-spezifische Kommandokarten erkennt man daran, dass der Agent oben rechts auf der Karte abgebildet ist (dieses Bild entspricht der Illustration seiner Einheitenkarte).

- Wird die Kommandokarte eines Agenten gespielt, benennt der Spieler keinen Commander. Stattdessen benennt er den Agenten, der Befehle erteilt.
- Wird eine nicht-agenten-spezifische Kommandokarte gespielt, kann der Spieler keinen Agenten benennen.
- Den Einheiten, die auf der Kommandokarte eines Agenten angegeben sind, können nur dann Befehle erteilt werden, falls sie in Reichweite 1–3 zu dem benannten Agenten sind. Ein benannter Agent ist in Reichweite 1–3 zu sich selbst.
- Falls alle Commander eines Spielers besiegt worden sind, kann ein Agent zum neuen Commander befördert werden. Falls er auf diese Weise befördert wird, verliert er den Rang eines Agenten, kann als ein Commander benannt werden und kann Befehle erteilen, indem er während der Kommandophase nicht-agenten-spezifische Kommandokarten verwendet.
- Sobald ein Agent besiegt ist, werden seine agenten-spezifischen Kommandokarten nicht von der Hand des Spielers abgelegt, selbst wenn sie nicht länger gespielt werden können.
- Sobald eine befreundete Einheit prüft, ob sie in Panik verfallen ist, kann sie nicht den Tapferkeitswert eines Agenten verwenden.

Verwandte Themen: Befehle erteilen und empfangen, Commander, Einheit, Kommandokarten, Kommandophase, Rang

AGIL X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Agil X** erlaubt einer Einheit, X Ausweichmarker zu erhalten, jedes Mal wenn sie eine Standardbewegungsaktion durchführt.

- Klimmen, Klettern, Einsteigen, Aussteigen, Drehungen, Rückwärtsbewegungen und Seitwärtsbewegungen sind keine Standardbewegungsaktionen.
- Der Effekt vom Schlüsselwort **Agil X** wird sowohl durch freie als auch nicht-freie Standardbewegungsaktionen ausgelöst.
- Eine Zwangsbewegungsaktion **ist** eine Standardbewegungsaktion.
- Dieser Effekt unterschiedet sich von einer Ausweichaktion und löst deshalb keine Fähigkeiten aus, die nach der Durchführung einer Ausweichaktion auslösen.
- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Agil X** erhält nur dann X Ausweichmarker, wenn sie eine Standardbewegungs**aktion** durchführt. Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Agil X**, die während der Aufstellungsphase eine Standardbewegung durchführt (z. B. durch das Schlüsselwort **Auskundschaften X**), erhält **nicht** X Ausweichmarker.

Verwandte Themen: Aktionen, Ausweichen, Bewegung

AKTIONEN

Während der Aktivierungsphase kann jede Einheit Aktionen durchführen.

- Sobald eine Einheit aktiviert wird, kann sie zwei Aktionen aus folgender Liste durchführen:
  - » Bewegung
  - » Angriff
  - » Zielen
  - » Ausweichen
  - » Bereitschaft
  - » Erholung
  - » Kartenaktion
- Eine Einheit kann ein und dieselbe Aktion nicht mehrmals während ihrer Aktivierung durchführen. Einzige Ausnahme ist die Bewegungsaktion, die mehrfach durchgeführt werden kann.
- Steht vor einer Fähigkeit ein Symbol für Kartenaktionen (➦), handelt es sich um eine Kartenaktion.
  - » Jede Kartenaktion ist eine separate Aktion, d. h. eine Einheit kann während ihrer Aktivierung mehrere verschiedene Kartenaktionen durchführen. Jede individuelle Kartenaktion kann jedoch nur ein Mal pro Aktivierung durchgeführt werden.
- Steht vor einer Fähigkeit ein Symbol für freie Kartenaktionen (➦➦), handelt es sich um eine freie Kartenaktion. Freie Kartenaktionen zählen nicht zu den zwei Aktionen, die eine Einheit während ihrer Aktivierung durchführen kann.
  - » Jede freie Kartenaktion ist eine separate Aktion, d. h. eine Einheit kann während ihrer Aktivierung mehrere verschiedene freie Kartenaktionen durchführen. Jede individuelle freie Kartenaktion kann jedoch nur ein Mal pro Aktivierung durchgeführt werden.
- Niederhalten und Beschädigung können bewirken, dass einer Einheit während ihrer Aktivierung eine verringerte Anzahl an Aktionen zur Verfügung steht.
- Mit den freien Aktionen kann eine Einheit auch mehr als zwei Aktionen durchführen.
- Gewährt ein Effekt einer Einheit eine bestimmte Art von freier Aktion (z. B. eine freie Angriffsaktion), zählt das Durchführen dieser freien Aktion nicht zu den zwei Aktionen, welche die Einheit während ihrer Aktivierung durchführen kann. Dennoch gilt sie für alle anderen Spieleffekte als Aktion, d. h. sie hindert die Einheit daran, dieselbe Aktion, es sei denn, es war eine Bewegungsaktion, noch einmal während ihrer Aktivierung durchzuführen.

  Beispiel: Darth Vader führt eine Bewegungsaktion durch, was seine Fähigkeit **Unerbittlich** *auslöst und ihm eine freie Angriffsaktion gewährt. Nach dieser freien Angriffsaktion hat Darth Vader immer noch eine seiner zwei Aktionen übrig. Allerdings kann er diese nicht verwenden, um eine weitere Angriffsaktion durchzuführen.*
- Gewährt ein Effekt einer Einheit eine freie Aktion, ohne eine bestimmte Aktionsart zu nennen, darf die Einheit eine beliebige Aktion auswählen, die sie auch normalerweise durchführen könnte. Das Durchführen dieser freien Aktion zählt nicht zu den zwei Aktionen, welche die Einheit während ihrer Aktivierung durchführen kann. Dennoch gilt sie für alle anderen Spieleffekte als Aktion, d. h. sie hindert die Einheit daran, dieselbe Aktion, es sei denn, es war eine Bewegungsaktion, noch einmal während ihrer Aktivierung durchzuführen.
- Es ist möglich, dass eine Einheit während ihrer Aktivierung mehrmals angreift, z. B. durch Kommandokarten und andere Fähigkeiten. Falls ein Effekt einer Einheit während ihrer Aktivierung einen Angriff gewährt und dieser Angriff weder eine Aktion noch eine freie Aktion ist, zählt die Durchführung dieses Angriffs nicht zum Maximum von 1 Angriffsaktion pro Aktivierung. Da der Angriff keine Aktion ist, zählt er auch nicht zu den zwei Aktionen pro Aktivierung und löst keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen von Aktionen eintreten.

  Beispiel: Han Solo führt eine Angriffsaktion durch. Nachdem er den Angriff vollständig durchgeführt hat, erlaubt ihm sein Schlüsselwort **Revolverheld**, *einen zusätzlichen Fernkampfangriff durchzuführen. Dieser zusätzliche Angriff ist keine Angriffsaktion und kann dadurch trotzdem durchgeführt werden, obwohl Han Solo bereits eine Angriffsaktion durchgeführt hat.*

- Karteneffekte können bewirken, dass Einheiten Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsmarker erhalten. Besagt ein Effekt ausdrücklich, dass eine Einheit einen Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsmarker erhält, ist dies ein anderer Effekt als das Durchführen einer Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach der Durchführung einer solchen Aktion eintreten.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Aktivierungsphase, Angriff, Ausweichen, Bereitschaft, Beschädigt, Bewegung, Erholung, Freie Aktionen, Freie Kartenaktionen, Fähigkeiten, Kartenaktionen, Niederhalten, Tapferkeit, Zielen

AKTIVIERUNGSPHASE

Während der Aktivierungsphase aktivieren die Spieler abwechselnd ihre Einheiten.

- Beginnend mit dem Spieler, der Priorität hat, führt jeder Spieler einen Spielzug aus, indem er 1 seiner nicht-aktivierten Einheiten aktiviert. Die Spieler kommen so lange abwechselnd zum Zug, bis jede Einheit auf dem Schlachtfeld aktiviert worden ist.
  - » Hat ein Spieler mehr Einheiten auf dem Schlachtfeld als sein Gegner, kommt er nach der Aktivierung der letzten feindlichen Einheit mehrmals hintereinander zum Zug, bis auch er seine letzte Einheit aktiviert hat.
- Sobald ein Spieler am Zug ist, führt er die folgenden Schritte durch:

1. **Einheit wählen:** Der Spieler wählt entweder eine befreundete Einheit mit einem offen ausliegendem Befehlsmarker oder er zieht einen zufälligen Befehlsmarker aus seinem Befehlspool und wählt eine befreundete Einheit mit entsprechendem Rang, die keinen ausliegenden Befehlsmarker hat.
2. **Einheit aktivieren:** Der Spieler aktiviert die gewählte Einheit und führt bis zu zwei Aktionen sowie beliebig viele freie Aktionen mit ihr durch.
3. **Befehlsmarker platzieren:** Der Spieler platziert den Befehlsmarker der Einheit verdeckt neben dem Einheitenführer auf dem Schlachtfeld.

- Zieht ein Spieler aus seinem Befehlspool einen zufälligen Befehlsmarker, der keiner aktivierbaren Einheit entspricht – z. B. weil jene Einheit bereits besiegt und vom Schlachtfeld entfernt wurde – entfernt er den Befehlsmarker aus dem Spiel und zieht einen neuen aus seinem Befehlspool.
- Nachdem alle Einheiten aktiviert worden sind, endet die Aktivierungsphase und es geht weiter mit der Endphase.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierung von Einheiten, Befehle erteilen und empfangen, Befehlsmarker, Befehlspool, Freie Aktionen, Niederhalten, Panik, Priorität, Rang, Tapferkeit

AKTIVIERUNG VON EINHEITEN

Während der Aktivierungsphase aktivieren die Spieler abwechselnd ihre Einheiten.

- Sobald eine Einheit aktiviert wird, kann sie bis zu zwei Aktionen durchführen.
- Eine Einheit wird in folgenden Schritten aktiviert:

1. **Beginn der Aktivierung der Einheit:** Falls es einen Effekt gibt, der ausgelöst wird, „sobald" eine Einheit aktiviert wird oder „zu Beginn" ihrer Aktivierung, passiert das während dieses Schrittes.
   - » Falls mehr als ein Effekt zu Beginn der Aktivierung einer Einheit eintritt, entscheidet der Spieler, der jene Einheit kontrolliert, über die Reihenfolge der Effekte.
   - » Eine beschädigte Fahrzeugeinheit muss zu Beginn ihrer Aktivierung einen weißen Verteidigungswürfel werfen. Ist das erzielte Ergebnis die Leerseite, kann die Einheit nur eine Aktion durchführen anstatt zwei.
2. **Sammeln:** Hat die aktive Einheit mindestens 1 Niederhalten-Marker, wirft sie für jeden ihrer Niederhalten-Marker 1 weißen Verteidigungswürfel. Für jede erzielte Abwehr (▼) oder Verteidigungsenergie (⯆) entfernt sie 1 ihrer Niederhalten-Marker.
3. **Aktionen durchführen:** Eine nicht niedergehaltene Einheit kann bis zu zwei Aktionen und beliebig viele freie Aktionen durchführen. Ist die aktive Einheit niedergehalten oder hat sie aufgrund von Beschädigung eine Aktion verloren, kann sie nur eine Aktion und beliebig viele freie Aktionen durchführen.
   - » Eine Droiden-Truppler- oder Fahrzeugeinheit verliert ebenfalls eine Aktion für jeden Ionenmarker, den die Einheit zu Beginn ihrer Aktivierung besitzt.
   - » Nachdem eine Einheit aktiviert worden ist, platziert man ihren Befehlsmarker verdeckt (mit dem Rangsymbol nach unten) neben dem Einheitenführer auf dem Schlachtfeld.
4. **Ende der Aktivierung der Einheit:** Falls es einen Effekt gibt, der „am Ende" der Aktivierung, passiert das während dieses Schrittes.
   - » Falls mehr als ein Effekt am Ende der Aktivierung einer Einheit eintritt, entscheidet der Spieler, der jene Einheit kontrolliert, über die Reihenfolge der Effekte.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierungsphase, Befehlsmarker, Befehlspool, Beschädigt, Freie Aktionen, Niederhalten, Panik, Tapferkeit

ALLE IN DECKUNG X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Alle in Deckung X** kann als Kartenaktion bis zu X befreundete Einheiten in Reichweite 1 wählen. Jede gewählte Einheit erhält 1 Ausweichmarker.

- Dies ist ein anderer Effekt als das Durchführen einer Ausweichaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer Ausweichaktion eintreten.
- Eine Einheit darf beim Verwenden von **Alle in Deckung** X auch sich selbst als eine der befreundeten Einheiten wählen.

Verwandte Themen: Aktionen, Ausweichen, Fähigkeiten, Kartenaktionen, Reichweite

ANFÜHRER (AUFWERTUNGSSCHLÜSSELWORT)

Falls eine Aufwertung zu einer Einheit eine Miniatur mit dem Schlüsselwort **Anführer** hinzufügt, wird die durch die Aufwertung hinzugefügte Miniatur als der Einheitenführer jener Einheit behandelt.

- Falls ein Einheitenführer besiegt wird, der durch eine Aufwertungskarte mit dem Schlüsselwort **Anführer** hinzugefügt wurde, wird eine der verbleibenden Miniaturen in der Einheit durch die **Anführer**-Miniatur der Aufwertungskarte ersetzt.
  - » Falls eine Miniatur mit dem Schlüsselwort **Anführer** und einem Wundschwellenwert von 2 besiegt wird, solange sie in einer Einheit mit einem Wundschwellenwert von 1 ist,

wird erst eine der übrigen Miniaturen wie üblich ersetzt und dann der Miniatur mit dem Schlüsselwort **Anführer** 1 Wundenmarker zugewiesen.

- Jede Einheit kann nur eine Aufwertungskarte mit dem Schlüsselwort **Anführer** ausgerüstet haben.

Verwandte Themen: Einheit, Einheitenführer

ANGRIFF

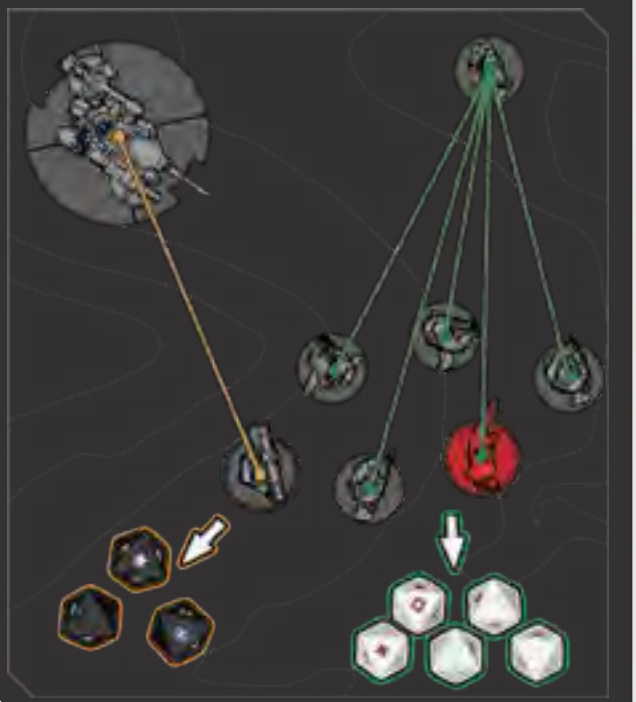
Einheiten können Angriffe durchführen, um feindliche Einheiten zu besiegen.

- Normalerweise greift eine Einheit an, indem sie während ihrer Aktivierung eine Angriffsaktion durchführt.
- Durch Kartenfähigkeiten und andere Spieleffekte ist es möglich, dass eine Einheit während ihrer Aktivierung mehrere Angriffe durchführt. Trotzdem kann die Einheit nur 1 Angriffsaktion pro Aktivierung durchführen, egal ob es sich um eine normale oder um eine freie Aktion handelt.
- Während eines Angriffs ist die Einheit, die den Angriff durchführt, der Angreifer; das Ziel des Angriffs ist der Verteidiger.
  - » Es können auch mehrere Einheiten als Verteidiger gewählt werden (siehe Schritt 3).
- Es gibt zwei Arten von Angriffen: Fernkampf und Nahkampf.
  - » Während eines Fernkampfangriffs befinden sich Angreifer und Verteidiger nicht im Nahkampf und der Angreifer kann nur Waffen mit einem blauen Reichweitensymbol (❶, ❷, ❸, ❹, ❺, ❖) verwenden.
  - » Während eines Nahkampfangriffs befinden sich Angreifer und Verteidiger im Nahkampf und der Angreifer kann nur Waffen mit einem roten Nahkampfsymbol (⊠) verwenden.
- Kommandokarten, Einheitenfähigkeiten und andere Spieleffekte können Einheiten die Durchführung eines Angriffs erlauben. Auf der Karte, die den Angriff gewährt, ist auch angegeben, ob es sich um eine Angriffsaktion, eine freie Angriffsaktion oder um keines von beidem handelt.
- Um einen Angriff durchzuführen, handelt man folgende Schritte ab:

1. **Verteidiger deklarieren:** Der angreifende Spieler wählt 1 feindliche Einheit, die er angreifen will; diese feindliche Einheit ist ab jetzt der Verteidiger. Dann misst der angreifende Spieler die Reichweite vom Einheitenführer des Angreifers zur nächsten Miniatur des Verteidigers, um die Angriffsreichweite zu bestimmen.
2. **Angriffspool bilden:** Der Angriffspool besteht aus allen Würfeln, die der Angreifer gegen den Verteidiger einsetzen wird. Man bildet ihn in folgenden Unterschritten:
   a. ***Zulässige Miniaturen bestimmen:*** Zulässig ist jede Miniatur des Angreifers, die Sichtlinie zu einer beliebigen Miniatur des Verteidigers hat. Zulässige Miniaturen steuern Würfel zum Angriffspool bei.
   b. ***Waffen wählen:*** Der Angreifer kann für jede zulässige Miniatur 1 Waffe wählen, die diese Miniatur zum Angriffspool beisteuert. Um eine Waffe wählen zu können, muss der Angreifer alle Voraussetzungen der Waffe (bestimmt durch ihre Schlüsselwörter) erfüllen. Zudem muss die Waffenreichweite die Angriffsreichweite beinhalten. Letztere wird vom Einheitenführer des Angreifers zur nächsten Miniatur des Verteidigers gemessen.
   c. ***Würfel nehmen:*** Der Angreifer nimmt für jede zulässige Miniatur mit gewählter Waffe die entsprechenden Würfel (angegeben bei der Waffe) und platziert sie in der Nähe des Verteidigers auf dem Schlachtfeld.

MEHRERE EINHEITEN ANGREIFEN

1. Eine Einheit aus sechs Sturmtrupplern greift mit fünf ihrer Sturmtrupplern eine Einheit Rebellentruppen an und bildet mit fünf E-11-Blastergewehren einen Angriffspool.
2. Der sechste Sturmtruppler der Einheit hat einen Raketenwerfer. Es gibt noch ein anderes zulässiges Angriffsziel in Reichweite, einen AT-RT. Der angreifende Spieler beschließt, mit dem Raketenwerfer den AT-RT anzugreifen, und bildet einen weiteren Angriffspool mit den Würfeln des Raketenwerfers.
3. Als nächstes handelt er die beiden Angriffspools nacheinander in beliebiger Reihenfolge ab. Das Schlüsselwort **Wucht 3** des Raketenwerfers wird nur auf dessen Angriffspool angewandt.



3. **Weiteren Verteidiger deklarieren:** Falls noch Waffen übrig sind, die nicht zum Angriffspool hinzugefügt wurden, darf der angreifende Spieler die Schritte 1–2 wiederholen und einen separaten Angriffspool mit neuen Waffen bilden.
   - » Jede zulässige Miniatur kann eine Waffe nur 1 Angriffspool hinzufügen, außer sie hat das Schlüsselwort **Arsenal X** und kann mehr als eine Waffe während eines Angriffs verwenden.
   - » Ein Angriffspool kann Würfel von verschiedenen Waffen enthalten, jedoch müssen alle Waffen mit identischen Namen ihre Würfel zum selben Angriffspool beisteuern.
   - » Jeder Angriffspool sollte in der Nähe des zugehörigen Verteidigers platziert werden.
4. **Angriffswürfel werfen:** Der Angreifer wählt einen Angriffspool und handelt die folgenden Unterschritte der Reihe nach ab:
   a. ***Würfeln:*** Der Angreifer wirft alle Würfel des gewählten Angriffspools.

b. ***Neu würfeln:*** Der Angreifer kann sämtliche Fähigkeiten abhandeln, die es ihm erlauben, Angriffswürfel neu zu würfeln.

c. ***Angriffsenergie umwandeln:*** Der Angreifer ändert alle gewürfelte Angriffsenergie (⚡) auf das Ergebnis, das auf seiner Einheitenkarte angegeben ist. Ist dort kein Ergebnis genannt, dreht er die Würfel auf die Leerseite.

5. **Ausweichen und Deckung anwenden:** Falls der Verteidiger einen Ausweichmarker hat oder in Deckung ist, darf er jetzt Ausweichmarker ausgeben und Deckung anwenden, um Treffer (✸) zu negieren. Ausweichmarker und Deckung können nicht verwendet werden, um kritische Treffer (✸) zu negieren.

   » Deckung kann nur gegen Fernkampfangriffe angewandt werden.

6. **Angriffswürfel modifizieren:** Der **Angreifer** kann sämtliche Kartenfähigkeiten abhandeln, mit denen Angriffswürfel modifiziert werden. Dann kann der **Verteidiger** sämtliche Kartenfähigkeiten abhandeln, mit denen Angriffswürfel modifiziert werden.

7. **Verteidigungswürfel werfen:** Folgende Unterschritte werden der Reihe nach abgehandelt:

   a. ***Würfeln:*** Für jeden Treffer (✸) und kritischen Treffer (✸) auf den Würfeln des Angreifers wirft der Verteidiger 1 Verteidigungswürfel. Welche Farbe dieser Würfel hat, ist auf der Einheitenkarte des Verteidigers angegeben.

   b. ***Neu würfeln:*** Der Verteidiger kann sämtliche Fähigkeiten abhandeln, die es ihm erlauben, Verteidigungswürfel neu zu werfen.

   c. ***Verteidigungsenergie umwandeln:*** Der Verteidiger ändert alle gewürfelte Verteidigungsenergie (⚡) auf das Ergebnis, das auf seiner Einheitenkarte angegeben ist. Ist dort kein Ergebnis genannt, dreht er die Würfel auf die Leerseite.

8. **Verteidigungswürfel modifizieren:** Der **Verteidiger** kann sämtliche Kartenfähigkeiten abhandeln, mit denen Verteidigungswürfel modifiziert werden. Dann kann der **Angreifer** sämtliche Kartenfähigkeiten abhandeln, mit denen Verteidigungswürfel modifiziert werden.

9. **Ergebnisse vergleichen:** Der Angreifer addiert seine gewürfelten Treffer (✸) und kritischen Treffer (✸), während der Verteidiger seine Abwehr (⛊) zählt. Die Summe des Verteidigers wird von der des Angreifers abgezogen. Bleibt ein positiver Wert, erleidet der Verteidiger dementsprechend viele Wunden.

   » Kritische Treffer (✸) haben keine zusätzlichen Auswirkungen.

10. **Weiteren Angriffspool wählen:** Falls der Angreifer mehrere Verteidiger deklariert hat, wiederholt er die Schritte 4–9 mit einem anderen Angriffspool und würfelt gegen den Verteidiger, dem dieser Pool zugeteilt war.

    » Nachdem jeder Angriffspool abgehandelt worden ist, erhält der Verteidiger einen Niederhalten-Marker, falls er ein Truppler ist, es ein Fernkampfangriff war und die Angriffswürfel im Angriffspool zu irgendeinem Zeitpunkt während des Angriffs mindestens 1 Treffer (✸) oder kritischen Treffer (✸) erzielt haben.

    » Sobald eine angreifende Einheit mehrere Angriffspools bildet, wird die Abhandlung jedes Angriffspools für alle Spieleffekte und -fähigkeiten wie ein eigener Angriff betrachtet. Dennoch wird die Einheit so behandelt, als hätte sie nur einen einzigen Angriff oder eine einzige Angriffsaktion durchgeführt.

    » Eine feindliche Einheit kann keinen Bereitschaftsmarker ausgeben, bis der Angriffspool vollständig abgehandelt ist.

    » Eine Einheit kann das Schlüsselwort **Detonieren X** nicht verwenden, bis jeder Angriffspool vollständig abgehandelt ist.

Verwandte Themen: Angriffspool, Ausweichen, Deckung, Einheitenführer, Energie, Fernkampfwaffe, Feuerwinkel, Nahkampf, Nahkampfwaffe, Negieren, Niederhalten, Probemessungen, Reichweite, Waffen, Wunden, Würfel, Zielen

ANGRIFFSPOOL

Ein Angriffspool ist eine Anzahl Würfel, die von Waffen beigesteuert werden und während eines Angriffs auf ein einzelnes Ziel verwendet werden.

- Jede Waffe, die während eines Angriffs verwendet wird, steuert 1 oder mehrere Würfel zu einem Angriffspool bei.
- Der Angreifer kann während eines Angriffs auch mehrere Angriffspools bilden, um mehrere Verteidiger anzugreifen. Allerdings kann jedem Verteidiger nur 1 Angriffspool zugeteilt werden.
- Ein Angriffspool kann Würfel von verschiedenen Waffen enthalten, jedoch müssen alle Waffen mit identischem Namen ihre Würfel zum selben Angriffspool beisteuern.
- Eine Waffe kann nur dann Würfel zu einem Angriffspool beisteuern, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:
  - » Die Angriffsreichweite muss gleich oder größer sein als die Minimalreichweite der Waffe und gleich oder geringer als die Maximalreichweite der Waffe.
  - » Die Miniatur, welche die Waffe verwendet, muss zu mindestens einer Miniatur der verteidigenden Einheit Sichtlinie haben.
  - » Falls die Waffe erschöpft werden kann, muss sie spielbereit sein.
  - » Hat die Waffe das Schlüsselwort **Fester Feuerwinkel: X**, muss der Verteidiger im angegebenen Feuerwinkel der angreifenden Miniatur sein.
- Jede Waffe, die Würfel zu einem Angriffspool beisteuert, wendet auch ihre Schlüsselwörter auf diesen Angriffspool an.
  - » Hat eine Waffe ein Schlüsselwort, das die Modifizierung eines oder mehrerer Würfel im Angriffspool erlaubt, kann dieser Effekt zur Modifizierung beliebiger Würfel im Angriffspool verwendet werden, nicht nur der Würfel, die von der Waffe selbst beigesteuert wurden.
  - » Hat eine Waffe ein Schlüsselwort, das die Auswirkungen des Angriffswurfes auf den Verteidiger verändert, wirkt sich der gesamte Angriffswurf auf diese Weise auf den Verteidiger aus, und nicht nur die Würfel, die von der Waffe mit diesem Schlüsselwort beigesteuert wurden.

    Beispiel: Wenn eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Explosion** *Würfel zu einem Angriffspool beisteuert, ignorieren alle Würfel in diesem Angriffspool die Deckung des Verteidigers.*

Verwandte Themen: Angriff, Erschöpfen, Fernkampfwaffe, Fester Feuerwinkel: Front/Heck (Waffenschlüsselwort), Feuerwinkel, Fähigkeiten, Nahkampfwaffe, Probemessungen, Reichweite, Schlüsselwörter, Waffen

ANGRIFFSZIEL X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Angriffsziel X** ein Befehl erteilt wird, erhält sie X Zielmarker.

- Falls einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Angriffsziel X** ein Befehl erteilt werden würde, aber ein Spieleffekt verursacht, dass jener Befehl nicht erteilt wird oder stattdessen einer anderen Einheit erteilt wird, kann jene Einheit das Schlüsselwort **Angriffsziel X** nicht verwenden.

- Dieser Effekt unterschiedet sich von einer Zielaktion und löst deshalb keine Fähigkeiten aus, die nach der Durchführung einer Zielaktion auslösen.

Verwandte Themen: Aktionen, Befehle erteilen und empfangen, Fähigkeiten, Zielen

ANHÄNGERSCHAFT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Manche Einheiten werden durch die Anwesenheit ihrer Anführer zu großen Leistungen inspiriert. Zu Beginn der Aktivierungsphase erhält eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Anhängerschaft** entweder 1 Ziel- oder 1 Ausweichmarker, falls sie in Reichweite 1–2 zu der Einheit oder des Einheitentyps ist, die hinter dem Schlüsselwort **Anhängerschaft** angegeben ist.

Verwandte Themen: Ausweichen, Zielen

ANSPORNEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Anspornen X** ihren Schritt „Sammeln" durchgeführt hat, entfernt sie bis zu X Niederhalten-Marker von anderen befreundeten Einheiten in Reichweite 1–2.

- Einheiten führen den Schritt „Sammeln" auch dann durch, wenn sie keine Niederhalten-Marker haben.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Aktivierungsphase, Fähigkeiten, Niederhalten, Panik, Tapferkeit

ANTREIBEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Antreiben** kann eine andere Einheit dazu zwingen, sich weiterzubewegen, selbst wenn sie normalerweise durch Niederhalten daran gehindert werden würde. Nachdem eine Truppler-Einheit in Reichweite 1–2 einer befreundeten Einheit mit dem Schlüsselwort **Antreiben** ihren Schritt „Sammeln" durchgeführt hat, falls jene Truppler-Einheit niedergehalten ist, aber nicht in Panik verfallen ist, darf sie 1 Niederhalten-Marker erhalten, um 1 freie Bewegungsaktion durchzuführen.

- Da sie bereits ihren Schritt „Sammeln" durchgeführt hat, verfällt eine Einheit, die einen Niederhalten-Marker durch die Fähigkeit **Antreiben** erhält, nicht in Panik, falls durch den Erhalt jenes Niederhalten-Markers die Anzahl Niederhalten-Marker, die dieser Einheit zugeteilt sind, mindestens doppelt so hoch wie ihre Tapferkeit ist.
- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Antreiben** darf **Antreiben** nicht auf sich selbst anwenden.

Verwandte Themen: Bewegung, Niederhalten, Panik, Tapferkeit

ANWEISEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Anweisen** arbeitet oft mit anderen unterwiesenen Einheiten einer bestimmten Art zusammen. Das Schlüsselwort **Anweisen** gibt immer einen bestimmten Einheitennamen, Rang oder Typ der anderen Einheit an. Während jeder Kommandophase darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Anweisen** im Schritt „Befehle erteilen" einer befreundeten Einheit in Reichweite 1–2 einen Befehl erteilen, welche die Angaben beim Schlüsselwort **Anweisen** erfüllt.

- Befehle, die mit dem Schlüsselwort **Anweisen** erteilt wurden, gelten so, als hätte sie die Einheit mit dem Schlüsselwort **Anweisen** erteilt.
- Spieleffekte, die auslösen, sobald einer Einheit ein Befehl erteilt wird, wie solche auf Kommandokarten, werden ausgelöst, sobald einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Anweisen** ein Befehl erteilt wird.
- Spieleffekte, welche die Reichweite verändern, in der eine Einheit Befehle erteilt oder in der ihr welche erteilt werden können, wie solche auf Aufwertungskarten, können die Reichweite des Schlüsselworts **Anweisen** beeinflussen.
- Sobald unter Verwendung des Schlüsselworts **Anweisen** ein Befehl erteilt wird, **muss** der Befehl einer Einheit erteilt werden, welche die Angaben hinter diesem Schlüsselwort **Anweisen** erfüllt. Trotzdem können andere Spieleffekte, die auslösen, **sobald** einer Einheit ein Befehl erteilt wird, dazu führen, dass der Befehl einer anderen Einheit erteilt wird.

Verwandte Themen: Befehle erteilen und empfangen, Kommandophase

ARMEEZUSAMMENSTELLUNG

Siehe „Armeezusammenstellung" auf S. 17.

ARSENAL X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald während des Schrittes „Angriffspool bilden" eines Angriffs Waffen gewählt werden, kann jede Miniatur einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Arsenal X** bis zu X ihrer Waffen wählen. Jede gewählte Waffe steuert ihre Würfel und Schlüsselwörter zum Angriffspool bei.

- Damit eine Waffe während eines Angriffs verwendet werden kann, muss der Verteidiger in oder innerhalb einer der Reichweiten der Waffe sein.
- Eine Miniatur mit dem Schlüsselwort **Arsenal X** kann ihre Waffen auf beliebig viele Einheiten verteilen, wobei sie für jede Waffe oder Waffenkombination einen separaten Würfelpool bilden kann.
  - » Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Arsenal X** muss Waffen mit demselben Namen nicht zum selben Angriffspool hinzufügen; sie kann Waffen mit demselben Namen zu unterschiedlichen Angriffspools hinzufügen.

Verwandte Themen: Angriff, Angriffspool, Fähigkeiten, Waffen

ATARU-MEISTERSCHAFT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Ataru-Meisterschaft** kann bis zu 2 Angriffsaktionen ausführen. Nachdem sie einen Angriff durchgeführt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker. Nachdem sie verteidigt hat, erhält sie 1 Zielmarker. Falls sie einen Ausweichmarker ausgibt, solange sie gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, erleidet der Angreifer 1 Wunde für jedes gewürfelte ✹-Ergebnis.

- Falls **Ataru-Meisterschaft** gegen einen Angriff verwendet wird, der das **Immunität: Ablenken**-Schlüsselwort beinhaltet, kann es dem Angreifer keine Wunden zufügen.

Verwandte Themen: Angriff, Ausweichen, Immunität: Ablenken

AUFLADEN X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald sich eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Aufladen X** erholt, darf sie bis zu X inaktive Schildmarker von der inaktiven Seite auf die aktive Seite drehen.

Verwandte Themen: Erholung, Fähigkeiten, Niederhalten

AUFSTELLUNG

Vor Spielbeginn stellen die Spieler abwechselnd ihre Einheiten auf dem Schlachtfeld auf.

- Jedes Schlachtfeld hat eine rote und eine blaue Aufstellungszone, dargestellt auf der Aufstellungskarte, die während des Spielaufbaus ausgewählt wurde. Die Farben der Aufstellungszonen entsprechen den Spielerfarben.
- Auf der Aufstellungskarte sind die Maße der Aufstellungszonen in Form von Reichweiten angegeben. Vor dem Aufstellen von Einheiten sollte jeder Spieler seine Aufstellungszonen mit dem Maßstab vermessen und mit Aufstellungsmarkern abstecken.
- Der blaue Spieler (wer das ist, wurde während des Spielaufbaus festgelegt) wählt 1 seiner Einheiten und stellt sie auf. Dann wählt der rote Spieler 1 seiner Einheiten und stellt sie auf. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis beide Spieler alle Einheiten aufgestellt haben.
  - » Hat ein Spieler mehr Einheiten als sein Gegner, stellt er nach der Aufstellung der letzten feindlichen Einheit mehrmals hintereinander Einheiten auf, bis auch er seine letzte Einheit aufgestellt hat.
  - » Wurde während des Spielaufbaus die Bedingungskarte „Schnelle Verstärkung“ ausgewählt, legt jeder Spieler bis zu zwei Einheiten beiseite, um sie später während des Spiels aufstellen zu können.
- Um eine Einheit aufzustellen, wählt man eine seiner Einheiten und platziert jede Miniatur dieser Einheit innerhalb der Grenzen einer Aufstellungszone der eigenen Spielerfarbe.
  - » Jede Miniatur mit einer runden Basis muss vollständig innerhalb der Grenzen einer Aufstellungszone liegen – sie darf die gedanklichen Linien zwischen Aufstellungsmarkern und Schlachtfeldrändern nicht überschneiden.
  - » Jede Miniatur mit einer länglichen Basis (wie der TX-225 GAVw besatze Kampfangriffspanzer) darf über die Grenzen einer Spieler-Aufstellungszone hinausragen, solange dessen Basis den Rand des Schlachtfeld innerhalb jener Aufstellungszone berührt und mindestens die Hälfte der Basis innerhalb der Grenzen der Aufstellungszone ist.
  - » Jede Miniatur muss in Formation mit ihrem Einheitenführer platziert werden.
  - » Einheiten können während des Spielaufbaus nicht in Basiskontakt mit feindlichen Miniaturen platziert werden oder in Basiskontakt bewegt werden.

Verwandte Themen: Schlachtfeld, Schlachtfeld definieren, siehe „Spielaufbau“ auf S. 6.

AUFWERTUNGSKARTEN

Aufwertungskarten stellen Ausrüstung, Waffen und Unterstützungstruppen dar, die eine bestehende Einheit verstärken können.

- Jede Aufwertungskarte verfügt über ein Aufwertungssymbol, das den Typ der Aufwertung angibt.

 • **Schwere Waffe**
 • **Kommunikation**
 • **Mannschaft**
 • **Pilot**
 • **Macht**
 • **Training**
 • **Kommando**
 • **Generator**
 • **Waffenaufhängung**
 • **Bewaffnung**
 • **Ausrüstung**
 • **Besatzung**
 • **Granaten**
 • **Artillerie**

- Jede Einheitenkarte hat eine Aufwertungsleiste mit mehreren Aufwertungssymbolen. Für jedes dieser Symbole kann die Einheit 1 Aufwertung mit demselben Symbol ausrüsten.
  - » Eine Einheit kann von jeder Aufwertungskarte nicht mehr als 1 Kopie ausrüsten.
  - » Jede Aufwertung verfügt über Punktekosten, angegeben in der unteren rechten Kartenecke. Beim Zusammenstellen der Armee darf man Punkte ausgeben, um Einheiten mit Aufwertungskarten auszurüsten.
- Manche Aufwertungen haben zusätzliche Beschränkungen in ihrem Kartentext, z. B. „Nur Sturmtruppen“, „Nur helle Seite“ oder „Nur dunkle Seite“. Diese Beschränkungen müssen beim Ausrüsten von Aufwertungen beachtet werden.
  - » Aufwertungen, die auf Einheiten mit bestimmten Namen beschränkt sind, können ausschließlich von Einheiten mit diesem Namen ausgerüstet werden (z. B. kann nur eine Einheit mit dem Namen „Sturmtruppen“ eine „Nur Sturmtruppen“-Karte ausrüsten).
  - » Aufwertungen mit der Beschränkung „Nur dunkle Seite“ können ausschließlich von Einheiten des galaktischen Imperiums und der Separatistenallianz ausgerüstet werden.
  - » Aufwertungen mit der Beschränkung „Nur helle Seite“ können ausschließlich von Einheiten der Rebellenallianz und der galaktischen Republik ausgerüstet werden.
- Manche Aufwertungskarten haben eine Begrenzung für Aufwertungssymbole, wie z. B. „Nur ☺-Symbol“. Um eine Aufwertungskarte mit einer Aufwertungssymbolbegrenzung auszurüsten, muss eine Einheit zusätzlich zu allen weiteren Beschränkungen das entsprechende Aufwertungssymbol auf ihrer Einheitenkarte haben.
  - » Eine Aufwertungssymbolbegrenzung belegt nicht das Aufwertungssymbol einer Einheit und jene Einheit darf weiterhin eine Aufwertungskarte jener Aufwertungsart ausrüsten.
- Manche Aufwertungskarten haben das Symbol für schwere Waffen (●) oder Mannschaft (●). Dabei handelt es sich um Truppleraufwertungen.
  - » Truppleraufwertungen fügen spezielle Truppler-Miniaturen zu einer Einheit hinzu. Diese Miniaturen unterscheiden sich optisch, haben aber dieselben Verteidigungswerte, Wundschwellen und Waffen wie der Rest der Einheit

(angegeben auf der Einheitenkarte). Zudem können sie über weitere Waffen verfügen.

- Manche Aufwertungskarten haben das Aufwertungssymbol für Waffenaufhängung (), Granaten (), Bewaffnung (), Besatzung () oder Artillerie (). Dabei handelt es sich um Waffenaufwertungen. Sie fügen keine Miniaturen zu einer Einheit hinzu, sondern bieten lediglich eine zusätzliche Waffe, die von jeder Miniatur der Einheit verwendet werden darf, sobald diese den Feind angreift.
- Manche Aufwertungskarten enthalten Kartenaktionen, erkennbar an dem vorangestellten Symbol für Kartenaktionen ().
- Manche Aufwertungskarten enthalten freie Kartenaktionen, erkennbar an dem vorangestellten Symbol für freie Kartenaktionen ().

Verwandte Themen: Einzigartige Karten, Erholung, Erschöpfen, Fraktionen, Freie Kartenaktionen, Fähigkeiten, Kartenaktionen, Miniatur, Schlüsselwörter, Waffen, siehe „Aufbau der Karten“ auf S. 4, siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. 5.

AUSGEBEN

Oftmals verlangen Spieleffekte, dass Einheiten Marker oder Aktionen ausgeben.

- Sobald eine Einheit einen Marker ausgibt, wird dieser in den Vorrat zurückgelegt.
- Sobald eine Einheit eine Aktion ausgibt, ist diese Aktion verloren. Um mehr als eine Aktion ausgeben zu können, muss die Einheit dazu in der Lage sein, zwei aufeinanderfolgende Aktionen durchzuführen, d. h. sie darf keine Aktion durch Niederhalten oder Beschädigung verloren haben.

  Beispiel: Ein deaktivierter AT-RT will sich während seines Schrittes „Aktionen durchführen“ bewegen. Aufgrund seiner Deaktivierung muss der AT-RT zwei Aktionen ausgeben, um eine Bewegung durchzuführen. Da er anschließend keine Aktionen mehr hat und ihm keine freien Aktionen zur Verfügung stehen, beendet er seine Aktivierung.

Verwandte Themen: Aktionen, Angriff, Ausweichen, Bereitschaft, Zielen

AUSKUNDSCHAFTEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Auskundschaften X** aufgestellt worden ist, darf sie eine Standardbewegung mit einer Geschwindigkeit von bis zu X durchführen.

- Diese Bewegung darf eine volle Bewegung oder eine Teilbewegung sein.
- Eine Einheit kann diese Bewegung unabhängig von ihrer Maximalgeschwindigkeit durchführen.
  - » Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Auskundschaften X** und einer Maximalgeschwindigkeit von 0 kann noch immer eine Geschwindigkeit-X-Bewegung durchführen, sobald sie aufgestellt wird.
- Das Schlüsselwort **Auskundschaften X** ist kumulativ. Deshalb hat eine Einheit mit **Auskundschaften 2**, die **Auskundschaften 1** erhält, **Auskundschaften 3**.
  - » Der Wert „X“ im Schlüsselwort **Auskundschaften X** kann 3 nicht übersteigen. Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Auskundschaften X** den Wert „3“ übersteigen würde, hat jene Einheit stattdessen **Auskundschaften 3**.
- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Stationär** kann keine Standardbewegungen durchführen, selbst wenn sie das Schlüsselwort **Auskundschaften X** hat.
- Die Effekte von schwierigem Gelände werden während dieser Bewegung ignoriert.
- Eine Bewegung, die durch das Schlüsselwort **Auskundschaften X** durchgeführt wird, ist eine Bewegung, aber keine Bewegungsaktion.
- Das Schlüsselwort **Auskundschaften X** wird nur verwendet, nachdem eine Einheit aufgestellt worden ist. Falls eine Einheit durch einen Spieleffekt auf dem Schlachtfeld platziert wird (z. B. durch die Bedingungskarte „Schnelle Verstärkung“), wird das Schlüsselwort **Auskundschaften X** nicht angewendet.

Verwandte Themen: Bewegung

AUSMANÖVRIEREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden“ eines Angriffs kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Ausmanövrieren** Ausweichmarker ausgeben, um kritische Treffer () zu negieren.

- Um kritische Treffer () mit dem Schlüsselwort **Ausmanövrieren** zu negieren, gibt eine Einheit Ausweichmarker aus, wie sie es auch tun würde, um -Ergebnisse zu negieren.
- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Ausmanövrieren** kann weiterhin Ausweichmarker ausgeben, um wie gewohnt -Ergebnisse zu negieren.
- Ausweichmarker, die auf diese Weise ausgegeben werden, haben keinen weiteren Effekt.

Verwandte Themen: Angriff, Ausweichen

AUSRÜSTEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Manche Einheitenkarten haben das Schlüsselwort **Ausrüsten**. Sobald während der Armeezusammenstellung eine Einheitenkarte mit jenem Schlüsselwort gewählt wird, muss sie die Karten ausrüsten, die hinter dem Schlüsselwort **Ausrüsten** angegeben sind.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. 5.

AUSRÜSTUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Ausrüstung** ist anpassungsfähig und auf verschiedenste Eventualitäten vorbereitet. Solche Einheiten können ihr Equipment anpassen und sich vor jeder Mission auf die Lage einstellen. Sobald ein Spieler seiner Armee eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Ausrüstung** hinzufügt, darf er für jede Aufwertungskarte dieser Einheit eine andere Aufwertungskarte desselben Typs mit gleichen oder geringeren Punktekosten wählen und legt sie beiseite. Sobald die Einheit mit dem Schlüsselwort **Ausrüstung** aufgestellt wird, darf sie beliebig viele ihrer ausgerüsteten Aufwertungskarten mit den beiseitegelegten Aufwertungskarten tauschen.

- Ausgerüstete Aufwertungskarten können nur durch beiseitegelegte Ausrüstungskarten desselben Typs und mit gleichen oder niedrigeren Punktekosten ausgetauscht werden.
- Jede beiseitegelegte Aufwertungskarte muss von der Einheit mit dem Schlüsselwort **Ausrüstung** ausgerüstet werden können.

- Wenn Aufwertungskarten ausgetauscht werden, kann eine Einheit nicht zur gleichen Zeit zwei oder mehr Aufwertungen mit demselben Namen ausgerüstet haben.
- Falls zwei oder mehr Einheiten mit dem Schlüsselwort **Ausrüstung** in der gleichen Armee sind, müssen ihre beiseitegelegten Aufwertungskarten separat gehalten werden. Jede Einheit kann nur Aufwertungskarten durch ihre beiseitegelegten Aufwertungskarten austauschen. Jene Einheiten können ihre beiseitegelegten Aufwertungskarten nicht teilen.
- Eine Partner-Karte, die einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Ausrüstung** hinzugefügt wird, profitiert ebenfalls vom Schlüsselwort **Ausrüstung**.

Verwandte Themen: Aufstellung, Aufwertungskarten

AUSWEICHEN

Einheiten können Ausweichmarker erhalten. Mit diesen können sie während eines Angriffs Treffer negieren.



Ausweichmarker

- Sobald eine Einheit eine Ausweichaktion durchführt, erhält sie einen Ausweichmarker, der neben dem Einheitenführer auf dem Schlachtfeld platziert wird. Dort bleibt der Marker liegen und bewegt sich mit der Einheit über das Schlachtfeld.
- Während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden" eines Angriffs kann eine Einheit 1 oder mehrere Ausweichmarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker 1 Treffer (✸) zu negieren.
- Ausweichmarker können nicht zum Negieren kritischer Treffer (✸) ausgegeben werden.
- Um den Ausweichmarker einer Einheit auszugeben, entfernt man ihn vom Schlachtfeld und legt ihn in den Vorrat zurück.
- Während der Endphase kommen alle nicht ausgegebenen Ausweichmarker in den Vorrat zurück.
- Sobald eine Einheit einen Ausweichmarker ausgibt, um das Schlüsselwort **Ablenken** auszulösen, erhält sie die Vorteile des Schlüsselwortes zusätzlich zu denen des Ausweichmarkers.
- Einheitenfähigkeiten und andere Effekte können bewirken, dass Einheiten Ausweichmarker erhalten. Besagt ein Effekt ausdrücklich, dass eine Einheit einen Ausweichmarker erhält, ist dies etwas anderes als eine Ausweichaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die eintreten, nachdem eine Ausweichaktion durchgeführt worden ist.
- Es ist durchaus möglich, dass eine Einheit während ihrer Aktivierung mehr als 1 Ausweichmarker erhält. Dennoch kann sie nur 1 Ausweichaktion pro Aktivierung durchführen.
- Eine Einheit darf auch dann einen Ausweichmarker ausgeben, wenn es keine Treffer zum Negieren gibt.

Verwandte Themen: Aktionen, Angriff, Negieren, Würfel

AUTORITÄTSPERSON (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Autoritätsperson** ein Befehl erteilt werden würde, darf jene Einheit stattdessen einer befreundeten Einheit in Reichweite 1–2 einen Befehl erteilen.

- Sobald eine Einheit das Schlüsselwort **Autoritätsperson** verwendet, um einer befreundeten Einheit einen Befehl zu erteilen, wird die Einheit mit dem Schlüsselwort **Autoritätsperson** so behandelt, als hätte sie den Befehl erteilt.
- Eine Eiinheit kann das Schlüsselwort Autoritätsperson nur ein Mal während jeder Kommandophase verwenden.

Verwandte Themen: Befehle erteilen und empfangen, Befehlsmarker, Commander

BANE-MARKER

Cad Bane hat ein Set aus drei einzigartigen Bane-Markern, die auf dem Schlachtfeld platziert werden können. Bane-Marker sind doppelseitig und zeigen auf der Rückseite jeweils das gleiche Symbol und auf der Vorderseite jeweils ein unterschiedliches Symbol mit eigenem Effekt.



Bane-Marker (Rückseite)

- Bane-Marker müssen auf dem Schlachtfeld verdeckt platziert werden. Bane-Marker können sich nicht mit Bedingungsmarkern oder Einsatzzielmarkern überschneiden.
- Bane-Marker sind feindliche Effekte.
- Nachdem sich eine Miniatur sich in Reichweite 1 zu einem feindlichen Bane-Marker bewegt hat, aufgestellt oder platziert worden ist, zu dem sie eine Sichtlinie hat, wird der Marker aufgedeckt. Miniaturen können sich durch Bane-Marker hindurchbewegen, sich jedoch nicht mit ihnen überschneiden.
- Sobald ein Bane-Marker aufgedeckt wird, hat er den folgenden Effekt, abhängig vom Symbol auf der Vorderseite:
  - **Hier bin ich:** Falls Cad Bane nicht auf dem Schlachtfeld ist und nicht besiegt ist, wird sein Hier-bin-ich-Marker durch seine Miniatur ersetzt. Dann erteilt Cad Bane sich selbst einen Befehl.

    Falls Cad Bane auf dem Schlachtfeld ist, wird sein Hier-bin-ich-Marker durch seine Miniatur ersetzt. Alle Marker, die Cad Bane zugeteilt sind, bleiben ihm zugeteilt.

    Falls Cad Bane besiegt wird, wird der Marker entfernt.



Hier bin ich

  - **Blendwerk**: Der Marker wird entfernt.
  - **Kablamo!:** Der Marker detoniert unter Verwendung der Waffe von seiner Kommandokarte „Ich bestimme von nun an die Regeln". Dann wird der Marker entfernt.
- Jeder Spieler kann zu jeder Zeit nur insgesamt eine Kopie von jedem verschiedenen Bane-Marker auf dem Schlachtfeld haben.
- Zu Beginn einer beliebigen Runde darf jeder Spieler, beginnend mit dem blauen Spieler, einen befreundeten Hier-bin-ich-Marker aufdecken und seinen Effekt abhandeln.

Verwandte Themen: Schlachtfeld definieren, Aufstellung

BARRIKADEN

Eine Barrikade ist eine Art von Gelände.

- Die Barrikaden aus dem Grundspiel bieten starke Deckung für Nicht-Kreaturentruppler. Andere Barrikaden können abhängig von ihren Eigenschaften andere Deckungsarten bieten (siehe S. 8).
- Barrikaden bieten Stellungstrupplern Deckung.
- Barrikaden bieten Kreaturentrupplern keine Deckung.
- Barrikaden bieten Fahrzeugen normalerweise keine Deckung.
  - Allerdings **können** Barrikaden Fahrzeugen Deckung bieten, falls beim Deklarieren des Geländes während des Aufbaus die Barrikade dieses Fahrzeug zu mindestens der Hälfte verdeckt.

    Beispiel: Barrikaden bieten stehenden Droideka-Miniaturen und Droideka-Miniaturen im Radmodus starke Deckung.
- Alle Einheiten können sich über Barrikaden bewegen.

» Für die meisten Truppler-Einheiten sind Barrikaden schwieriges Gelände; normalerweise sind Barrikaden, die einer Einheit Deckung bieten, auch schwieriges Gelände für jene Einheit.


Barrikade

» Für manche kleineren Fahrzeuge sind Barrikaden schwieriges Gelände; normalerweise sind Barrikaden, die einer Einheit Deckung bieten, auch schwieriges Gelände für jene Einheit.

Verwandte Themen: Deckung, Kreaturentruppler, Schwieriges Gelände, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

BASIS

Jede Miniatur ist auf einer Basis befestigt.

- Die meisten Truppler-Miniaturen stehen auf kleinen runden Basen.
- Kreaturentruppler- und Stellungstruppler-Miniaturen stehen auf Basen mit Einkerbungen.
- Bodenfahrzeug-Miniaturen stehen auf Basen mit Einkerbungen.
- Repulsorfahrzeug-Miniaturen sind mit transparenten Haltestangen auf Basen mit Einkerbungen befestigt.
- Bei Miniaturen mit kleinen runden Basen hat die Blickrichtung keine Spielrelevanz und kann während der Bewegung nach Belieben verändert werden.
- Miniaturen, die auf Basen mit Einkerbungen stehen, können nicht nach Belieben rotiert werden. Während einer Bewegung müssen sie entweder eine Drehung durchführen oder sich so bewegen, dass ihre Einkerbungen stets die Bewegungshilfe umschließen.
- Die Lücke, die durch eine Einkerbung in der Basis einer Miniatur entsteht, sollte für andere Miniaturen als Teil der Basis betrachtet werden. Deshalb kann keine Miniaturenbasis innerhalb der Einkerbung einer anderen Miniaturenbasis platziert werden.

Verwandte Themen: Basiskontakt, Bewegung, Drehung, Einkerbungen, Fahrzeuge, Handgemenge, Miniatur, Nahkampf, Truppler

BASISKONTAKT

Basiskontakt besteht, wenn die Basis einer Miniatur ein anderes Element auf dem Schlachtfeld (üblicherweise ein Geländeteil, eine andere Miniatur oder einen Einsatzzielmarker) physisch berührt.

- Berühren sich die Basen zweier Miniaturen, befinden sich diese beiden Miniaturen in Basiskontakt.
- Berührt die Basis einer Miniatur ein Geländeteil oder einen Einsatzzielmarker, befindet sich die Miniatur in Basiskontakt mit diesem Gelände oder Marker.
- Befreundete Miniaturen aus verschiedenen Einheiten können in Basiskontakt zueinander sein.
- Miniaturen können nicht in Basiskontakt mit Miniaturen feindlicher Einheiten sein, außer der Einheitenführer hat eine Nahkampfwaffe (⚔). In diesem Fall kann sich der Einheitenführer in Basiskontakt mit einer Miniatur einer feindlichen Einheit bewegen, um einen Nahkampf zu beginnen.
- Da die Basis einer Miniatur über Kanten hinausragen kann oder schief auf unebenes Gelände gestellt werden kann, gibt es manchmal Situationen, in denen eine Miniatur aufgrund eines kleinen Höhenunterschieds beider Basen nicht in Basiskontakt mit einer anderen Miniatur stehen kann. In solchen Situation werden jene Miniaturen behandelt, als wären sie in Basiskontakt, wenn die folgenden zwei Bedingungen erfüllt sind:
  - » Von oben gesehen gibt es keinen Abstand zwischen den beiden Basen, sodass sie sich berühren würden, wenn es keinen Höhenunterschied geben oder beide eben auf dem Schlachtfeld stehen würden.
  - » Der vertikale Abstand zwischen den beiden Basen ist kleiner als die Standarddicke einer *STAR WARS: LEGION*-Basis.
  - » Wenn diese zwei Bedingungen erfüllt sind, werden Miniaturen in dieser Situation behandelt, als wären sie in Basiskontakt und die Regeln für Basiskontakt gelten wie gewohnt.
- Falls ein Spieler versucht, eine Miniatur in Basiskontakt mit einer anderen Miniatur zu bewegen, und diese Miniaturen nicht in Basiskontakt bewegt werden können, weil ein Teil einer Miniatur über die Basis hinausragt, darf der Spieler, der die Miniatur bewegt, die Endposition der Miniatur innerhalb des Toleranzbereichs verändern, sodass die Miniaturen in Basiskontakt platziert werden können. Für weitere Regeln siehe „Toleranzbereich“ auf Seite 11.
- Einheiten können während des Spielaufbaus nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur platziert werden oder dorthin bewegt werden.

Verwandte Themen: Basis, Deckung, Einsatzzielmarker, Handgemenge, Klimmen und Klettern, Nahkampf, Nahkampfwaffe

BEANSPRUCHEN

Siehe „Einsatzzielmarker“ auf 35.

BEDINGUNGSKARTEN

Während des Spielaufbaus wählen die Spieler eine Bedingungskarte. Diese stellt dar, unter welchen Bedingungen das Gefecht stattfindet. Jede Bedingungskarte beeinflusst das Spiel auf einzigartige Weise. Genaueres ist auf der jeweiligen Karte angegeben.

- Manche Bedingungskarten verwenden Bedingungsmarker.

Verwandte Themen: Bedingungsmarker, Gefechtskarten, Schlachtfeld definieren, Schlachtfeld, siehe „Spielaufbau“ auf S. 6.

BEDINGUNGSMARKER

Manche Bedingungskarten geben die Anweisung, Bedingungsmarker auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Welchen Spieleffekt diese Marker haben, wird auf der jeweiligen Bedingungskarte erklärt.


Bedingungsmarker

- Miniaturen können sich durch Bedingungsmarker hindurchbewegen, aber sie können sich nicht mit ihnen überschneiden.
- Bedingungsmarker können sich nicht mit Einsatzzielmarkern oder Bane-Markern überschneiden (und umgekehrt).
- Jeder Bedingungsmarker verfügt über eine andere Anzahl an Leuchtpunkten. Sofern die Karte nicht expliziten Bezug auf diese Punkte nimmt, werden sie ignoriert.
  - » Die Seite eines Bedingungsmarkers ohne Punkte ist ihre verdeckte Seite, während die Seite mit den Punkten ihre aufgedeckte Seite ist.
- Werden Bedingungsmarker auf dem Schlachtfeld platziert, dürfen sie nicht unter Geländeteilen platziert werden.
- Manche Bedingungskarten geben an, dass mit Bedingungsmarkern durch die freie **Vorräte aufstocken**-Aktion interagiert werden kann.

» Nur ein Einheitenführer in Basiskontakt mit einem Bedingungsmarker kann das Schlüsselwort **Vorräte aufstocken** verwenden.

» Nachdem ein Einheitenführer eines Spielers das Schlüsselwort **Vorräte aufstocken** verwendet hat, um mit einem verdeckten Bedingungsmarker zu interagieren, dreht der Spieler den Bedingungsmarker von der verdeckten Seite auf die aufgedeckte Seite und platziert ihn an **derselben** Position zurück auf das Schlachtfeld und in Basiskontakt mit dem Einheitenführer.

» Nachdem ein Einheitenführer eines Spielers das Schlüsselwort **Vorräte aufstocken** verwendet hat, um mit einem aufgedeckten Bedingungsmarker zu interagieren, entfernt der Spieler den Bedingungsmarker vom Schlachtfeld und legt ihn zurück in den Vorrat.

» Sobald ein Einheitenführer eines Spielers das Schlüsselwort **Vorräte aufstocken** verwendet, zieht der Spieler zwei Nachschubkarten vom Nachschubstapel, wählt eine, mit der er die Einheit ausrüstet, und mischt die andere zurück in den Nachschubstapel. Siehe „Nachschubstapel“ auf Seite 54.

Verwandte Themen: Bedingungskarten, Gefechtskarten, Schlachtfeld definieren, Schlachtfeld, siehe „Spielaufbau“ auf S. 6.

BEFEHLE ERTEILEN UND EMPFANGEN

Sobald ein Spieler während der Kommandophase mit dem Abhandeln seiner aufgedeckten Kommandokarte zum Zug kommt, benennt er einen seiner Commander auf dem Schlachtfeld. Dieser Commander erteilt Befehle an eine Reihe von Einheiten. Wie viele und welche das sind, steht auf der aufgedeckten Kommandokarte.

- Eine Einheit muss folgende Kriterien erfüllen, um einen Befehl empfangen zu können:
  - » Der Typ der Einheit muss dem Einheitentyp entsprechen, der auf der aufgedeckten Kommandokarte genannt ist.
  - » Die Einheit muss in Reichweite 1–3 zu dem benannten Commander des Spielers sein.
  - » Die Einheit darf während der aktuellen Spielrunde noch keinen Befehl empfangen haben.
- Sobald eine Einheit einen Befehl empfängt, platziert man einen Befehlsmarker, welcher der Fraktion und dem Rang der Einheit entspricht, neben ihr auf dem Schlachtfeld. Der Marker wird so platziert, dass das Rangsymbol nach oben zeigt.
- Sobald ein Spieler eine Kommandokarte eines Agenten spielt, benennt er keinen Commander. Stattdessen benennt er einen Agenten. Jener Agent erteilt Befehle.
- Hat ein Spieler keinen Commander oder Agenten auf dem Schlachtfeld, kann er während der Kommandophase keine Kommandokarte spielen.
- Befehle werden nacheinander erteilt. Der Spieler, der die befehlende Einheit kontrolliert, legt die Reihenfolge ihrer Befehle fest. Jeder Spieleffekt, der auslöst, sobald oder nachdem ein Befehl erteilt wurde, wird nacheinander abgehandelt, sobald oder nachdem der Befehl erteilt wurde und bevor weitere Befehle erteilt werden.
- Während der Kommandophase kann einer Einheit nur ein Mal ein Befehl erteilt werden, selbst wenn ein Spieleffekt bewirkt, dass dieser Befehl entfernt wird oder einer anderen Einheit erteilt wird.

Verwandte Themen: Befehlsmarker, Commander, Kommandokarten, Kommandophase, Rang, Reichweite

BEFEHLSMARKER



Befehlsmarker

Jede Einheit hat einen Befehlsmarker, entsprechend ihrem Rang und ihrer Fraktion. Man verwendet sie, um Einheiten zu aktivieren.

- Auf der Rückseite der Befehlsmarker ist die Fraktion der Einheit dargestellt: Galaktisches Imperium oder Rebellenallianz. Das Symbol auf der Vorderseite zeigt den Rang der Einheit an: Commander, Agent, Korps, Spezialeinsatzkräfte, Unterstützung oder Schwer. Ein Befehlsmarker liegt offen aus, solange sein Rangsymbol sichtbar ist.
- Sobald man während der Kommandophase eine Kommandokarte spielt und damit einer Einheit einen Befehl erteilt, platziert man einen Befehlsmarker mit dem entsprechenden Rang neben der Einheit auf dem Schlachtfeld. Der Marker wird so platziert, dass das Rangsymbol sichtbar ist.
- Nach dem Erteilen von Befehlen während der Kommandophase platziert man alle Befehlsmarker, die nicht auf dem Schlachtfeld sind, in den Befehlspool.
- Während der Aktivierungsphase kann man entweder eine befreundete Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker aktivieren oder einen zufälligen Befehlsmarker aus dem Befehlspool ziehen und eine befreundete Einheit mit entsprechendem Rang aktivieren, die keinen ausliegenden Befehlsmarker hat.
- Nachdem man eine Einheit aktiviert hat, platziert man ihren Befehlsmarker neben der Einheit auf dem Schlachtfeld, sodass das Fraktionssymbol sichtbar ist. Der verdeckte Befehlsmarker zeigt an, dass die Einheit während dieser Spielrunde bereits aktiviert worden ist.
- Sobald eine Einheit besiegt wird, entfernt man ihren Befehlsmarker aus dem Spiel. Dies geschieht entweder, sobald man einen Befehlsmarker aus dem Pool zieht, zu dem es keine Einheit mit entsprechendem Rang auf dem Schlachtfeld gibt, oder aber in der Endphase.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Aktivierungsphase, Befehle erteilen und empfangen, Befehlspool, Commander, Kommandokarten, Kommandophase, Rang

BEFEHLSPOOL

Während der Kommandophase bildet jeder Spieler einen Befehlspool. Dieser enthält alle Befehlsmarker, die der Spieler beim Abhandeln seiner Kommandokarte nicht offen ausgelegt hat.

- Sobald ein Spieler während der Aktivierungsphase eine Einheit aktiviert, kann er einen zufälligen Befehlsmarker aus seinem Befehlspool ziehen.
  - » Anschließend aktiviert er eine Einheit, deren Rang dem gezogenen Befehlsmarker entspricht.
- Wir empfehlen, die Befehlsmarker in einen undurchsichtigen Beutel zu geben. Alternativ können sie auch verdeckt gemischt und neben dem Schlachtfeld gestapelt werden.
- Zieht ein Spieler aus seinem Befehlspool einen zufälligen Befehlsmarker, der keiner aktivierbaren Einheit entspricht, entfernt er den Befehlsmarker aus dem Spiel und zieht einen neuen aus seinem Befehlspool.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Aktivierungsphase, Befehle erteilen und empfangen, Befehlsmarker, Commander, Kommandokarten, Kommandophase, Rang

BEFÖRDERN

Siehe „Commander“ auf S. 28.

BEFREUNDET

Alle Einheiten, die man selbst kontrolliert, sind befreundete Einheiten.

Verwandte Themen: Einheit, Feindlich

BEHANDLUNG X: KAPAZITÄT Y (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

Behandlung X: Kapazität Y ist eine Kartenfähigkeit und kann als Aktion oder freie Aktion (abhängig von der Karte) während der Aktivierung einer Einheit verwendet werden. Sobald eine Einheit die Fähigkeit **Behandlung X: Kapazität Y** verwendet, wird 1 Wundenmarker auf der Karte platziert, die das Schlüsselwort **Behandlung X: Kapazität Y** hat. Dann wird eine befreundete Truppler-Einheit, die kein Droiden-Truppler ist, in Sichtlinie und in Reichweite 1 gewählt. Von ihr werden bis zu X Wundenmarker und/oder Giftmarker entfernt oder bis zu X Miniaturen dieser Einheit werden wiederhergestellt. Die Fähigkeit kann nicht verwendet werden, falls die Karte mit dem Schlüsselwort **Behandlung X: Kapazität Y** mindestens Y Wundenmarker auf sich liegen hat.

- Wundenmarker auf Karten gelten nicht als Wundenmarker auf Einheiten und zählen nicht gegen die Wundschwelle einer Einheit. Sie können auch nicht von Fähigkeiten entfernt werden, die Wundenmarker von Einheiten entfernen.
- **Behandlung X: Kapazität Y** kann bei Einheiten verwendet werden, die den Einheitentyp Truppler, Stellungstruppler oder Kreaturentruppler haben.
  - » **Behandlung X: Kapazität Y** kann nicht bei Einheiten verwendet werden, die den Einheitentyp Droiden-Truppler haben.
- Um eine Miniatur einer Einheit wiederherzustellen, muss mindestens 1 Miniatur jener Einheit in dieser Runde besiegt worden sein. Dazu wählt man eine Miniatur, die während der aktuellen Runde besiegt worden ist, und platziert sie auf dem Schlachtfeld in Formation mit ihrem Einheitenführer. Dann werden der Miniatur Wunden in Höhe ihrer Wundschwelle minus 1 gegeben. Die Wundschwelle ist auf der Einheitenkarte angegeben.
- Falls alle Miniaturen einer Einheit besiegt worden sind, ist sie nicht länger im Spiel und kann nicht für die Fähigkeit **Behandlung X: Kapazität Y** ausgewählt werden.
- Falls ein Spieler eine Einheit mit der Fähigkeit **Behandlung X: Kapazität Y** in seiner Armee hat, wird empfohlen, dass der Spieler klar kenntlich macht, welche seiner Truppler-Miniaturen in der aktuellen Runde besiegt worden sind, damit darüber keine Missverständnisse aufkommen können. Beispielsweise kann eine Miniatur auf die Seite gelegt werden und in der Nähe ihrer Einheit bleiben, bis die Runde vorbei ist.
- Falls eine Einheit mehrere Fähigkeiten **Behandlung X: Kapazität Y** hat, wird jedes Schlüsselwort als eigenständige Fähigkeit behandelt.

  Beispiel: Eine Sturmtruppen-Einheit rüstet einen FX-9 Medizinischer Droide (mit **Behandlung 1: Kapazität 2***) aus und findet eine Kopie der Bacta-Kapseln (mit* **Behandlung 1: Kapazität 1***). Die Einheit kann aussuchen, welche Fähigkeit sie verwendet.*
  - » Zusätzlich gilt jede dieser Aktionen als einzigartig, sodass eine Einheit, die Zugang zu beiden Fähigkeiten hat, während ihrer Aktivierung beide Fähigkeiten je einmal verwenden kann. Dies gilt auch dann, wenn die Einheit Zugang zu zwei identischen Fähigkeiten aus verschiedenen Quellen hat, wie eine Rebellentruppen-Einheit, die zwei Kopien der Nachschubkarte Bacta-Kapseln hat.
- Für weitere Regeln, wie Miniaturen einer Einheit wiederhergestellt werden, siehe „Wiederherstellen“ auf Seite 79.

Verwandte Themen: Besiegt, Truppler, Wunden

BEOBACHTEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Manche Einheiten agieren eher vom Rand des Schlachtfelds, indem sie Gegner beobachten und wichtige Informationen sammeln. Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Beobachten X** kann als Kartenaktion eine feindliche Einheit in Reichweite 1–3 und in Sichtlinie wählen. Die gewählte feindliche Einheit erhält X Beobachtungsmarker.

Verwandte Themen: Aktionen, Einsatzzielmarker, Kartenaktionen

BEOBACHTUNGSMARKER



Beobachtungsmarker

Sobald einer Einheit ein Beobachtungsmarker zugewiesen wird, bedeutet das, dass der Feind einen Vorteil über sie erlangt hat, indem er eine kritische Schwäche oder einen Nachteil entdeckt hat. Verschiedenste Effekte können dazu führen, dass feindliche Einheiten Beobachtungsmarker erhalten. Während eines Angriffs kann die angreifende Einheit Beobachtungsmarker ausgeben, die zur verteidigenden Einheit gehören. Der Angreifer würfelt einen Angriffswürfel für jeden Beobachtungsmarker, den er ausgibt, neu. Beobachtungsmarker werden am Ende jeder Runde entfernt.

- Beobachtungsmarker werden vom Angreifer während des Unterschritts „Neu würfeln“ des Schrittes „Angriffswürfel werfen“ eines Angriffs neu gewürfelt.
- Beobachtungsmarker werden einer nach dem anderen ausgegeben und jedes Mal wird nur ein Würfel neu gewürfelt, wenn ein Beobachtungsmarker ausgegeben wird. Der gleiche Würfel kann mehrfach neu gewürfelt werden, indem nacheinander mehrere Beobachtungsmarker oder Zielmarker ausgegeben werden.
- Der Angreifer kann Beobachtungsmarker und Zielmarker in beliebiger Reihenfolge ausgeben.
- Beobachtungsmarker werden auf dem Schlachtfeld neben der Einheit platziert, die sie erhalten hat, und bleiben bei der Einheit, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld bewegt.
- Eine Einheit kann niemals ihre eigenen Beobachtungsmarker ausgeben.

Verwandte Themen: Angriff, Beobachten X, Würfel

BEREITSCHAFT



Bereitschaftsmarker

Truppler und Bodenfahrzeuge können eine Bereitschaftsaktion durchführen. Eine Einheit kann nur dann die Bereitschaftsaktion durchführen, falls sie während ihrer Aktivierung keinen Angriff durchgeführt hat. Dazu platziert man einen Bereitschaftsmarker auf dem Schlachtfeld neben dem Einheitenführer der Einheit, welche die Bereitschaftsaktion durchführt.

Nachdem eine feindliche Einheit in Reichweite 1–2 und in Sichtlinie zu einer Einheit mit Bereitschaftsmarker einen Angriff, eine Bewegung oder eine Aktion durchgeführt hat, darf jene Einheit ihren Bereitschaftsmarker ausgeben, um eine freie Angriffsaktion oder eine freie Bewegungsaktion durchzuführen.

- Eine Einheit kann keine Bereitschaftsaktion durchführen, falls sie während ihrer Aktivierung einen Angriff durchgeführt hat.
- Falls eine Truppler-Einheit einen Niederhalten-Marker erhält oder eine Bewegung, einen Angriff oder eine Aktion durchführt, entfernt sie alle ihre Bereitschaftsmarker.
- Falls ein Bodenfahrzeug eine Bewegung, einen Angriff oder eine Aktion durchführt, entfernt es alle seine Bereitschaftsmarker.
- Eine Einheit kann nicht mehr als 1 Bereitschaftsmarker haben.
- Eine Einheit kann pro Gelegenheit, in der sie Bereitschaftsmarker ausgeben kann, nicht mehr als einen Bereitschaftsmarker ausgeben, selbst wenn jene Einheit in der Lage ist, Bereitschaftsmarker von anderen Einheiten auszugeben.
- Bereitschaftsmarker können nur während der Aktivierungsphase ausgegeben werden.
- Während der Endphase werden alle nicht ausgegebenen Bereitschaftsmarker in den Vorrat zurückgelegt.
- Um einen Bereitschaftsmarker ausgeben zu können, benötigt man Sichtlinie zu der feindlichen Einheit, die einen Angriff, eine Bewegung oder eine Aktion durchführt.
- Eine Einheit mit einem Bereitschaftsmarker misst die Reichweite von einer beliebigen Miniatur in ihrer Einheit zu einer beliebigen Miniatur in der Einheit, die angegriffen, sich bewegt oder eine Aktion durchgeführt hat. Aber sobald ein Bereitschaftsmarker ausgegeben wird, um einen Angriff durchzuführen, wird die Reichweite des **Angriffs** vom Einheitenführer der angreifenden Einheit zu einer beliebigen Miniatur der verteidigenden Einheit gemessen.
- Ein Bereitschaftsmarker darf ausgegeben werden, **bevor** irgendwelche Effekte ausgelöst werden, die nach einem Angriff, einer Angriffsaktion, einer Bewegung oder einer Bewegungsaktion eintreten.

  Beispiel: Darth Vader führt eine Bewegungsaktion durch, um in Reichweite 2 zu einer Rebellentruppen-Einheit zu gelangen. Diese hat einen Bereitschaftsmarker. Bevor Vader sein Schlüsselwort **Unerbittlich** *auslösen kann, um mit der Aufwertungskarte „Lichtschwertwurf" einen Angriff durchzuführen, geben die Rebellentruppen ihren Bereitschaftsmarker aus, um eine Bewegung durchzuführen, die sie jenseits von Reichweite 2 zu Darth Vader bringt. Da keine feindlichen Einheiten mehr in Reichweite 1–2 zu Darth Vader sind, kann er seine Angriffsaktion nicht mehr durchführen.*

  » Der Erhalt eines Niederhalten-Markers ist Teil eines Angriffs und ist kein Effekt, der nach einem Angriff ausgelöst wird. Deshalb **kann** eine Truppler-Einheit nach der Verteidigung gegen einen Angriff **keinen** Bereitschaftsmarker ausgeben, **bevor** sie einen Niederhalten-Marker erhalten und ihren Bereitschaftsmarker entfernen würde.

  » Wird eine Einheit besiegt, weil eine feindliche Einheit einen Bereitschaftsmarker zum Durchführen eines Angriffs ausgegeben hat, kann die besiegte Einheit keine weiteren Effekte auslösen.

  Beispiel: Eine Schneetruppen-Einheit führt eine Bewegung durch und ist in Reichweite 2 zu einer Einheit von Flottentruppen, die einen Bereitschaftsmarker hat. Die Flottentruppen geben ihren Bereitschaftsmarker aus, um eine freie Angriffsaktion durchzuführen. Während dieses Angriffs erleiden die Schneetruppen so viele Wunden, dass sie besiegt werden. Da die Schneetruppen besiegt wurden, können sie das Schlüsselwort **Ruhige Hand** *nicht mehr auslösen.*

Verwandte Themen: Aktionen, Angriff, Ausgeben, Bewegung, Freie Aktionen, Niederhalten, Truppler

BEREIT X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Bereit X** eine Bereitschaftsaktion durchgeführt hat, erhält sie X Zielmarker.

- Dies ist ein anderer Effekt als das Durchführen einer Zielaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer Zielaktion eintreten.

Verwandte Themen: Angriff, Bereitschaft, Fähigkeiten, Zielen

BESCHÄDIGT

Fahrzeugeinheiten können beschädigt werden, sobald die Anzahl ihrer Wundenmarker auf oder über ihrer Robustheit liegt (siehe „Robustheit" auf S. 62).



Beschädigungsmarker

- Sobald eine Fahrzeugeinheit beschädigt wird, erhält sie einen Beschädigungsmarker, der neben dem Einheitenführer auf dem Schlachtfeld platziert wird. Dort bleibt er liegen und bewegt sich mit der Einheit über das Schlachtfeld.
- Sobald eine beschädigte Einheit aktiviert wird, muss sie noch vor dem Durchführen von Aktionen einen weißen Verteidigungswürfel werfen. Ist das Ergebnis eine Leerseite, führt die Einheit während ihrer Aktivierung eine Aktion weniger durch.

  » Einheiten, die auf diese Weise Aktionen verlieren, können weiterhin beliebig viele freie Aktionen durchführen.
- Ein Beschädigungsmarker ist 1 von 3 unterschiedlichen Arten von Schadensmarkern für Fahrzeuge.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierung von Einheiten, Fahrzeuge, Robustheit, Wunden, Würfel

BESCHÜTZER X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Beschützer X** darf bis zu X Treffer (✸) negieren, solange eine befreundete Truppler-Einheit in Reichweite 1 und in Sichtlinie gegen einen Fernkampfangriff verteidigt. Für jeden negierten Treffer (✸) wirft die Einheit mit dem Schlüsselwort **Beschützer X** 1 ihrer Verteidigungswürfel. Nach dem Umwandeln von Verteidigungsenergie (✵) gemäß ihrer Energieumwandlungstabelle erleidet die Einheit mit dem Schlüsselwort **Beschützer X** 1 Wunde für jede Leerseite, die sie gewürfelt hat.

- **Beschützer X** kann nicht verwendet werden, um kritische Treffer (✵) zu negieren.
- Treffer (✸) werden während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren" eines Angriffs negiert.
- Eine Einheit, die **Beschützer X** zum Negieren von Treffern (✸) verwendet, ist kein Verteidiger und erhält keine Niederhalten-Marker.
- Werden alle Treffer (✸) von einer Einheit mit **Beschützer X** negiert, bleibt der Verteidiger trotzdem Verteidiger und erhält wie gewohnt einen Niederhalten-Marker.
- **Beschützer X** kann nicht verwendet werden, falls der Verteidiger ebenfalls das Schlüsselwort **Beschützer X** hat.

- **Beschützer X** kann weder von einer Einheit verwendet werden, die transportiert wird, noch kann es verwendet werden, um eine befreundete transportierte Einheit daran zu hindern, Wunden zu erleiden, während sie transportiert wird.
- Das Schlüsselwort **Durchschlagen X** kann auch verwendet werden, um die Abwehr (▼) einer Einheit, die **Beschützer X** verwendet, zu negieren. Negierte Abwehr-Ergebnisse (▼) werden wie Leerseiten behandelt. Nachdem **Durchschlagen X** auf diese Weise verwendet worden ist, kann der unverbrauchte Teil von X immer noch verwendet werden, um die Abwehr (▼) des Verteidigers zu negieren.

  Beispiel: Eine Einheit mit Durchschlagen 3 greift eine feindliche Einheit an. Eine andere feindliche Einheit verwendet **Beschützer 2***, um 2 Treffer (✸) zu negieren. Nach der Umwandlung von* Energie (✸) *hat die Einheit, die* **Beschützer** *verwendet, 2 Abwehr (▼) gewürfelt. Die angreifende Einheit verwendet Durchschlagen, um die 2 Abwehr-Ergebnisse (▼) zu negieren, woraufhin die Einheit, die* **Beschützer** *verwendet, 2 Wunden erleidet. Nun wirft der Verteidiger seine Verteidigungswürfel. Die angreifende Einheit kann noch 1 gewürfelte Abwehr (▼) des Verteidigers negieren, da sie von ihrem Durchschlagen 3 bisher nur 2 verwendet hat.*
- Falls mehrere befreundete Einheiten das Schlüsselwort **Beschützer** während eines Angriffs verwenden können, muss der kontrollierende Spieler festlegen, welche Einheit **Beschützer** zuerst verwendet und die Fähigkeit **Beschützer** abhandeln, bevor er sich entscheidet und festlegt, ob eine andere Einheit **Beschützer** verwendet.

Verwandte Themen: Angriff, Durchschlagen X (Waffenschlüsselwort), Negieren, Waffen, Würfel

BESIEGT

Sobald eine Miniatur besiegt wird, entfernt man sie vom Schlachtfeld und kann sie für den Rest der Partie nicht mehr verwenden.

- Eine Miniatur ist besiegt, falls sie Wunden in Höhe der Wundschwelle ihrer Einheit hat.
- Führt eine Einheit eine Bewegung durch, die dazu führt, dass irgendein Teil der Basis des Einheitenführers über das Schlachtfeld hinausragt, ist die Einheit besiegt. Dies gilt auch, während sie sich entlang der Bewegungshilfe bewegt.
- In seltenen Fällen kann es passieren, dass ein Einheitenführer besiegt wird, obwohl noch Miniaturen in seiner Einheit sind. In dem Fall muss der kontrollierende Spieler der Einheit sofort eine andere Miniatur aus der Einheit zum Einheitenführer ernennen – die gewählte Miniatur wird durch die des Einheitenführers ersetzt.
  - » Wird ein Einheitenführer mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker besiegt, wird der Einsatzzielmarker vor dem Entfernen oder Bewegen des Einheitenführers auf die nicht-beanspruchte Seite gedreht und auf das Schlachtfeld an **dieselbe** Position in Basiskontakt mit dem Einheitenführer zurückgelegt. Der Einsatzzielmarker bleibt auf dem Schlachtfeld und kann gemäß den normalen Regeln wieder beansprucht werden.
- Wird ein Commander oder Agent besiegt, kann sein kontrollierender Spieler die spezifischen Kommandokarten dieser Einheit nicht mehr spielen.

Verwandte Themen: Angriff, Commander, Einheit, Einheitenführer, Einsatzzielmarker, Verlassen des Schlachtfeldes, Wunden

BEWEGUNG

Jede Einheit kann sich auf verschiedene Weisen über das Schlachtfeld bewegen.

- In den meisten Fällen bewegen sich Einheiten mithilfe von Bewegungsaktionen. Sobald eine Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, führt sie eine der folgenden Bewegungsarten durch: Standardbewegung, Seitwärtsbewegung, Rückwärtsbewegung, Drehung, Klimmen, Klettern, Ein- oder Aussteigen.
- Eine Standardbewegung wird in folgenden Schritten durchgeführt:

1. **Bewegungshilfe nehmen:** Zuerst wird eine Bewegungshilfe gewählt.
   - » Jede Einheit hat eine Maximalgeschwindigkeit (1, 2 oder 3), angezeigt durch die Anzahl der roten Balken auf ihrer Einheitenkarte. Sobald eine Einheit eine Standardbewegung durchführt, wählt man eine Bewegungshilfe, deren Geschwindigkeit auf oder unter der Maximalgeschwindigkeit der Einheit liegt.
2. **Bewegungshilfe platzieren:** Je nach Typ der bewegten Einheit wird die Bewegungshilfe an die Basis des Einheitenführers angelegt:
   - » **Basis ohne Einkerbungen:** Die Bewegungshilfe wird bündig an einen beliebigen Punkt der Basis angelegt.
   - » **Basis mit Einkerbungen:** Ein Ende der Bewegungshilfe wird in die vordere Einkerbung der Basis gesteckt.
3. **Bewegungshilfe justieren:** Anschließend kann die Bewegungshilfe an ihrem Gelenk nach Belieben verstellt werden. Die Bewegungshilfe bestimmt die Route, auf der sich die Miniatur bewegen wird.
4. **Volle Bewegung oder Teilbewegung ausführen:** Entweder wird eine volle Bewegung oder eine Teilbewegung ausgeführt.
   - » **Volle Bewegung:** Die Bewegungshilfe wird festgehalten. Währenddessen hebt man die Miniatur des Einheitenführers an und bewegt sie auf der Bewegungshilfe entlang, wobei ihre Basis immer zentriert auf der Bewegungshilfe liegen muss. Handelt es sich um eine Basis ohne Einkerbungen, platziert man sie bündig ans andere Ende der Bewegungshilfe. Hat die Miniatur eine Basis mit Einkerbungen, platziert man sie so, dass die hintere Einkerbung das Ende der Bewegungshilfe umschließt.
   - » **Teilbewegung:** Die Bewegungshilfe wird festgehalten. Währenddessen hebt man die Miniatur des Einheitenführers an und bewegt sie auf der Bewegungshilfe entlang, wobei ihre Basis immer zentriert auf der Bewegungshilfe liegen muss. An einem beliebigen Punkt der Route, die durch die Bewegungshilfe vorgegeben wird, platziert man die Miniatur und zieht die Bewegungshilfe unter ihrer Basis hervor. Handelt es sich um eine Basis mit Einkerbungen, muss die Miniatur so platziert werden, dass ihre Einkerbungen parallel zu der Sektion der Bewegungshilfe verlaufen, die sie am Ende ihrer Teilbewegung erreicht hat.
5. **Formation wiederherstellen:** Als nächstes platziert man alle Miniaturen der bewegten Einheit, die nicht der Einheitenführer sind, in Formation mit dem Einheitenführer (siehe „Formation“ auf S. 41).
   - » Sobald eine Miniatur mit einer Basis mit Einkerbungen in Formation platziert wird, muss ihre Basis parallel zu der des Einheitenführers ausgerichtet werden, sodass sie dieselbe Blickrichtung haben.

- Eine Einheit kann während ihrer Aktivierung auch mehrere Bewegungsaktionen durchführen. Anders als bei anderen Aktionen ist eine Einheit **nicht** auf 1 Bewegungsaktion pro Aktivierung beschränkt.

- Wird eine Miniatur auf ihrer von der Bewegungshilfe vorgegebenen Route von einem Objekt behindert, muss sie ihre Bewegung vorzeitig abbrechen, es sei denn, sie kann sich regulär durch, über oder auf das behindernde Objekt bewegen.
- Ist beim Durchführen einer Standardbewegung, Rückwärtsbewegung oder Seitwärtsbewegung ersichtlich, dass sich auf der durch die Bewegungshilfe vorgegebenen Route keinerlei Hindernisse befinden, kann die Miniatur auch direkt an ihr endgültiges Ziel platziert werden.
- Kann die Bewegungshilfe nicht flach auf das Schlachtfeld gelegt werden, hält man sie über die Objekte, die dies verhindern, oder man markiert die Positionen der Objekte und entfernt sie für die Dauer der Bewegung.
- Eine Miniatur kann sich nur dann in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur bewegen, falls die Einheit, welche die Bewegung durchführt, eine Nahkampfwaffe besitzt und einen Nahkampf mit der feindlichen Einheit beginnen will.
- Falls eine Einheit eine Bewegung durchführt, die dazu führt, dass ein Teil ihrer Basis über das Schlachtfeld hinausragt (auch während sie sich entlang der Bewegungshilfe bewegt), wird die gesamte Einheit zerstört.
- Eine Einheit darf sich nach einer Bewegung in ihrer Endposition nicht mit den Basen anderer Miniaturen überschneiden, es sei denn, die Einheit hat eine Möglichkeit, andere Miniaturen zu verdrängen.
- Eine Einheit darf sich nach einer Bewegung in ihrer Endposition nicht mit Einsatzziel- oder Bedingungsmarkern überschneiden.
- Die Basen von Miniaturen dürfen teilweise über Kanten hinausragen, solange die Miniatur stabil steht und nicht unsicher platziert ist.
- Nach der Durchführung einer beliebigen Art von Bewegung muss die Einheit so flach wie möglich auf dem Schlachtfeld platziert werden. Nicht jedes Gelände, auf dem eine Einheit ihre Bewegung beenden kann, ist völlig flach. Deshalb sollten sich die Spieler vor dem Spiel darauf einigen, auf welchem Gelände Einheiten ihre Bewegung beenden können. Als generelle Regel gilt aber: Falls eine sich mit Gelände überschneidende Miniatur instabil steht oder umzufallen droht oder die Basis der Miniatur über 45 Grad gekippt ist, darf jene Miniatur ihre Bewegung an jener Position nicht beenden.
- Falls ein Spieleffekt einer Einheit eine Geschwindigkeit-X-Bewegung erlaubt oder sie dazu zwingt, führt jene Einheit eine volle oder Teil-Standardbewegung mit einer Geschwindigkeit von X oder weniger durch. Klimmen, Klettern, Einsteigen, Aussteigen, Rückwärtsbewegung, Seitwärtsbewegung und Drehung sind keine Standardbewegungen und können deshalb nicht anstelle einer Geschwindigkeit-X-Bewegung durchgeführt werden.

TRUPPENBEWEGUNG (ÜBERSICHT)

- Eine Truppler-Miniatur kann sich durch befreundete und feindliche Nicht-Kreaturentruppler-Miniaturen und Repulsorfahrzeug-Miniaturen hindurchbewegen.
- Eine Truppler-Miniatur kann sich nicht durch befreundete oder feindliche Bodenfahrzeug-Miniaturen oder Kreaturentruppler-Miniaturen hindurchbewegen.
- Beim Durchführen einer Standardbewegung kann sich eine Truppler-Miniatur auf oder über Gelände bewegen, das maximal so hoch wie die Miniatur ihres Einheitenführer ist.
  - » Falls Silhouettenschablonen verwendet werden, wird nicht die Miniature zum Messen verwendet. Stattdessen kann sich eine Truppler-Miniatur auf oder über einen Teil des Geländes bewegen, das eine Höhe hat, die gleich oder geringer als die Höhe der Silhouette ist.
- Eine Truppler-Miniatur kann klimmen, um sich auf Gelände mit einer Höhe von 1 oder weniger zu bewegen.
- Eine Truppler-Miniatur kann klettern, um sich auf Gelände mit einer Höhe von 2 oder weniger zu bewegen.
- Eine Truppler-Miniatur kann ein- und aussteigen.
- Eine Truppler-Miniatur, die in ein Handgemenge verwickelt ist, kann keine Bewegungen durchführen, außer um während ihrer Aktivierung einen Rückzug durchzuführen.
- Klontruppler- und Droiden-Truppler-Miniaturen haben keine zusätzlichen Bewegungsregeln oder Ausnahmen.

STELLUNGSTRUPPEN-BEWEGUNG (ÜBERSICHT)

- Eine Stellungstruppler-Miniatur kann sich durch befreundete und feindliche Nicht-Kreaturentruppler-Miniaturen und Repulsorfahrzeug-Miniaturen hindurchbewegen.
- Eine Stellungstruppler-Miniatur kann sich nicht durch befreundete oder feindliche Bodenfahrzeug-Miniaturen oder Kreaturentruppler-Miniaturen hindurchbewegen.
- Beim Durchführen einer Standardbewegung kann sich eine Stellungstruppler-Miniatur auf oder über Gelände bewegen, das maximal so hoch wie die Miniatur ihres Einheitenführers ist.
- Eine Stellungstruppler-Miniatur kann nicht klimmen oder klettern.
- Eine Stellungstruppler-Miniatur kann Drehungen und Rückwärtsbewegungen durchführen.
- Eine Stellungstruppler-Miniatur kann ein- und aussteigen.
- Sobald eine Stellungstruppler-Miniatur einen Rückzug durchführt, kann sie freie Aktionen durchführen und Fähigkeiten nutzen.

KREATURENTRUPPEN-BEWEGUNG (ÜBERSICHT)

- Eine Kreaturentruppler-Miniatur kann sich durch befreundete und feindliche Repulsorfahrzeug-Miniaturen hindurchbewegen.
- Eine Kreaturentruppler-Miniatur kann sich nicht durch befreundete oder feindliche Bodenfahrzeug-Miniaturen hindurchbewegen.
- Eine Kreaturentruppler-Miniatur kann befreundete oder feindliche Truppler-Miniaturen verdrängen, indem sie sich durch sie hindurchbewegt.
  - » Eine Kreaturentruppler-Miniatur kann sich nicht durch Truppler-Miniaturen, die in ein Handgemenge verwickelt sind, hindurchbewegen und diese auch nicht verdrängen.
  - » Eine Kreaturentruppler-Miniatur kann sich nicht durch Stellungstruppler-Miniaturen hindurchbewegen und diese auch nicht verdrängen.
  - » Eine Kreaturentruppler-Miniatur kann sich nicht durch andere Kreaturentruppler-Miniaturen hindurchbewegen und diese auch nicht verdrängen.
  - » Solange sich Kreaturentruppler-Miniaturen zurückziehen, **können** sie Nicht-Kreaturentruppler-, Nicht-Stellungstruppler-Miniaturen verdrängen, mit denen sie in ein Handgemenge verwickelt sind.
- Beim Durchführen einer Standardbewegung kann sich eine Kreaturentruppler-Miniatur auf oder über Gelände bewegen, das maximal **halb** so hoch wie die Miniatur ihres Einheitenführers ist.

- Eine Kreaturentruppler-Miniatur kann nicht klimmen oder klettern.
- Eine Kreaturentruppler-Miniatur kann Drehungen und Rückwärtsbewegungen durchführen.
- Eine Kreaturentruppler-Miniatur kann nicht ein- und aussteigen.
- Sobald eine Kreaturentruppler-Miniatur einen Rückzug durchführt, kann sie freie Aktionen durchführen und Fähigkeiten nutzen.

BODENFAHRZEUG-BEWEGUNG (ÜBERSICHT)

- Eine Bodenfahrzeug-Miniatur kann sich durch befreundete und feindliche Repulsorfahrzeug-Miniaturen hindurchbewegen.
- Eine Bodenfahrzeug-Miniatur kann nicht ein- oder aussteigen.
- Eine Bodenfahrzeug-Miniatur kann nicht klimmen oder klettern, es sei denn, sie hat das Schlüsselwort **Gebirgsfahrzeug**.
- Eine Bodenfahrzeug-Miniatur kann eine Rückwärtsbewegung durchführen.
- Eine Bodenfahrzeug-Miniatur kann Drehungen durchführen und verdrängt dabei befreundete und feindliche Truppler-Miniaturen, wenn sie eine nicht-runde Basis hat.
- Eine Bodenfahrzeug-Miniatur kann sich durch befreundete und feindliche Truppler-Miniaturen hindurchbewegen und diese dabei verdrängen.
  - » Bodenfahrzeug-Miniaturen können sich nicht durch Truppler-Miniaturen, die in ein Handgemenge verwickelt sind, hindurchbewegen und diese auch nicht verdrängen.
  - » Bodenfahrzeug-Miniaturen können sich nicht durch Stellungstruppler-Miniaturen hindurchbewegen und diese auch nicht verdrängen.
  - » Bodenfahrzeug-Miniaturen können sich nicht durch Kreaturentruppler-Miniaturen hindurchbewegen und diese auch nicht verdrängen.
- Eine Bodenfahrzeug-Miniatur kann sich nicht durch befreundete oder feindliche Bodenfahrzeug-Miniaturen hindurchbewegen.
- Beim Durchführen einer Standardbewegung kann sich eine Bodenfahrzeug-Miniatur auf oder über Gelände bewegen, das maximal **halb** so hoch wie die Miniatur ihres Einheitenführers ist.

REPULSORFAHRZEUG-BEWEGUNG (ÜBERSICHT)

- Eine Repulsorfahrzeug-Miniatur kann sich durch alle Einheitentypen hindurchbewegen.
- Eine Repulsorfahrzeug-Miniatur kann nicht klimmen oder klettern und nicht ein- oder aussteigen.
- Ein Repulsorfahrzeug kann keine Rückwärtsbewegungen durchführen, außer es hat das Schlüsselwort **Schweben**.
- Eine Repulsorfahrzeug-Miniatur kann Drehungen durchführen.
- Beim Durchführen einer Standardbewegung kann sich eine Repulsorfahrzeug-Miniatur auf oder über Gelände bewegen, das maximal so hoch wie die Miniatur ihres Einheitenführer ist.
- Überschneidet sich eine Repulsorfahrzeug-Miniatur am Ende einer **Zwangsbewegung** mit einer oder mehreren Truppler-Miniaturen, werden diese Miniaturen verdrängt.
  - » Bei anderen Bewegungsarten können Repulsorfahrzeuge keine Truppler-Miniaturen verdrängen. Dies ist nur bei Zwangsbewegungen möglich.
  - » Ein Repulsorfahrzeug, das eine Zwangsbewegung durchführt, kann eine Truppler-Miniatur, die in ein Handgemenge verwickelt ist, nicht verdrängen.
  - » Ein Repulsorfahrzeug, das eine Zwangsbewegung durchführt, kann Stellungstruppler-Miniaturen nicht verdrängen.
  - » Ein Repulsorfahrzeug, das eine Zwangsbewegung durchführt, kann Kreaturentruppler-Miniaturen nicht verdrängen.

Verwandte Themen: Aktionen, Barrikaden, Basis, Drehung, Einheit, Einkerbungen, Fahrzeuge, Gleiter X (Einheitenschlüsselwort), Klimmen und Klettern, Offenes Gelände, Probemessungen, Rückwärtsbewegung, Rückzug, Schwieriges Gelände, Springen X (Einheitenschlüsselwort), Truppler, Unpassierbares Gelände, Verdrängung, Zwangsbewegung, siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. 10.

BLAUER UND ROTER SPIELER

Siehe „Spielaufbau“ auf 6.

BODENFAHRZEUGE

Siehe „Fahrzeuge“ auf 37.

BODENSTÄNDIG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Bodenständig** kann weder klimmen noch klettern.

Verwandte Themen: Bewegung, Fähigkeiten, Klimmen und Klettern

BOMBENMARKER



Bombenmaker

Jeder Bombenmarker gehört einem bestimmten Typ an und kann am entsprechenden Symbol auf dem Bombenmarker erkannt werden. Jeder Typ von Bombenmarkern passt zu einem Schlüsselwort **Scharf machen X: Bombentyp** und einem Schlüsselwort **Detonieren X: Bombentyp.** Diese Schlüsselwörter geben an, wie der Marker auf dem Schlachtfeld platziert wird und wie er detoniert.

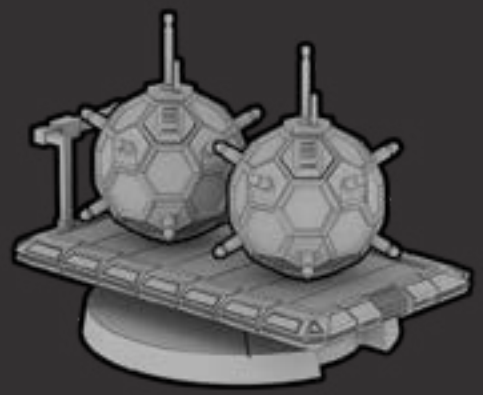
- Bombenmarker dürfen sich nicht mit Einsatzziel-, Bedingungs- oder anderen Bombenmarkern überschneiden und müssen bündig auf einer flachen Oberfläche platziert werden.
- Beim Platzieren der Bombenmarker sollte der blaue Spieler die Bombenmarker mit der blauen Seite nach oben und der rote Spieler die Bombenmarker mit der roten Seite nach oben platzieren.

Verwandte Themen: Detonieren, Detonieren X: Bombentyp (Waffenschlüsselwort), Flächenwaffen, Scharf machen X: Bombentyp (Waffenschlüsselwort), Waffen

BOMBENWAGEN

Die Einsatzzielkarte „Sprengstofftransport“ benötigt zwei Bombenwagen-Miniaturen. Eine Bombenwagen-Miniatur besteht aus einer Repulsorwagen-Miniatur, die auf einer 50mm-Basis mit Einkerbungen befestigt ist, und 1 bis 2 Bomben oder ähnlich großen Miniaturen, die auf dem Wagen platziert werden. Immer wenn eine Partie mit der Einsatzzielkarte „Sprengstofftransport“ gespielt wird, darf jeder Spieler seinen eigenen Bombenwagen verwenden. Falls einer der Spieler beide Bombenwagen besitzt, sollte der andere Spieler entscheiden, welchen Bombenwagen er verwendet und welchen sein Gegner.

BOMBENWAGEN-MINIATUR



Für jede Bombenwagen-Miniatur gelten die folgenden Sonderregeln:

- Eine Bombenwagen-Miniatur ist keine Einheit und kann keine Marker erhalten, Wunden erleiden und nicht zum Ziel eines Effekts werden, der auf Einheiten zielt.
- Eine Bombenwagen-Miniatur bietet Truppler-Einheiten (außer Kreaturentrupplern) starke Deckung. Für Kreaturentruppler und Fahrzeuge bietet sie keine Deckung.
- Alle Einheiten, egal ob befreundet oder feindlich, können sich durch Bombenwagen-Miniaturen hindurchbewegen, sie können ihre Bewegung aber nicht so beenden, dass sie sich mit einer Bombenwagen-Miniaturenbasis überschneiden.
- Eine Bombenwagen-Miniatur kann sich durch alle Einheiten hindurchbewegen, egal ob befreundet oder feindlich, sie kann ihre Bewegung aber nicht so beenden, dass sie sich mit einer Basis einer anderen Miniatur überschneidet, die nicht verdrängt werden kann.
  - » Eine Bombenwagen-Miniatur kann sich durch eine Gruppe aus befreundeten und feindlichen Miniaturen hindurchbewegen, die in ein Handgemenge verwickelt sind, sie jedoch nicht verdrängen.
- Die Endposition einer Bombenwagen-Miniatur kann sich mit einer Truppler-Miniaturenbasis überschneiden, falls jener Truppler verdrängt werden kann. Dies verdrängt jene Truppler-Miniatur.
- Eine Bombenwagen-Miniatur kann sich durch eine andere Bombenwagen-Miniatur hindurchbewegen, sie kann ihre Bewegung aber nicht so beenden, dass sie sich mit der anderen Miniaturenbasis überschneidet.
- Eine Bombenwagen-Miniatur kann Teilbewegungen durchführen
- Eine Bombenwagen-Miniatur ignoriert die Effekte von schwierigem Gelände.
- Eine Bombenwagen-Miniatur kann sich durch unpassierbares Gelände hindurch- oder darüber hinwegbewegen, solange ihre Endposition erlaubt ist. Eine Bombenwagen-Miniatur wird wie eine Einheit behandelt, wenn bestimmt wird, ob ihre Endposition erlaubt ist.

Verwandte Themen: Bewegung, Einsatzzielkarten, Verdrängung

CHANCEN BERECHNEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Die Chancen im Getümmel des Gefechts zu berechnen kann lebenswichtig, aber auch extrem lästig sein. Als Kartenaktion kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Chancen berechnen** eine befreundete Truppler-Einheit in Reichweite 1 und in Sichtlinie wählen, die 1 Zielmarker, 1 Ausweichmarker und 1 Niederhalten-Marker erhält.

- Eine Einheit, welche die Fähigkeit **Chancen berechnen** verwendet, kann sich selbst wählen.
- Dies ist ein anderer Effekt als das Durchführen einer Zielaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer Zielaktion eintreten.
- Dies ein anderer Effekt als das Durchführen einer Ausweichaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer Ausweichaktion eintreten.

Verwandte Themen: Aktionen, Ausweichen, Niederhalten

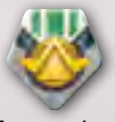
COMMANDER

Das Symbol bedeutet, dass eine Einheit den Rang eines Commanders hat. Commander sind mächtige Helden oder Schurken, die anderen Einheiten Befehle erteilen können. Beim Zusammenstellen einer Standardarmee, darf man bis zu zwei Commander-Einheiten in die Armee aufnehmen.



Commander-Symbol

- Jeder einzigartige Commander hat mehrere spezifische Kommandokarten, die nur verwendet werden können, solange er Teil der Armee ist.
  - » Commander-spezifische Kommandokarten erkennt man daran, dass der Commander oben rechts auf der Karte abgebildet ist (dieses Bild entspricht der Illustration seiner Einheitenkarte) und am Namen des Commanders, der direkt unter dem Namen der Kommandokarte steht.
  - » Wer einen Commander in seine Armee aufnimmt, kann beliebig viele Kommandokarten dieses Commanders für seine Hand auswählen, aber nur 1 Exemplar von jeder Karte.
- Wird der letzte Commander eines Spielers besiegt, kann dieser Spieler während der Endphase einen neuen Commander befördern.
  - » Um einen Commander zu befördern, wählt ein Spieler eine beliebige seiner Truppler-Einheiten oder Einheiten mit dem Schlüsselwort **Feldkommandant** auf dem Schlachtfeld und platziert einen Commander-Marker neben jener Einheit.
  - » Sobald man einen Commander befördert, entfernt man den Befehlsmarker dieser Einheit aus dem Spiel und ersetzt ihn durch einen Commander-Befehlsmarker.
  - » Eine zum Commander beförderte Einheit wird ab jetzt mit einem Commander-Befehlsmarker aktiviert anstatt mit dem Befehlsmarker, der ihrem aufgedruckten Rang entspricht.



Commander-Marker

» Eine zum Commander beförderte Einheit behält ihren vorherigen Rang nicht. Sie ist jetzt in allen Belangen und für alle Spieleffekte ein Commander.

» In den seltenen Fällen, in denen ein Spieler keine Truppler-Einheit zum Befördern hat, spielt er ohne Commander weiter und kann keine Kommandokarten mehr spielen.

» Wenn ein Commander besiegt ist, werden seine commander-spezifischen Kommandokarten nicht von der Hand des Spielers abgelegt, selbst wenn sie nicht länger gespielt werden können.

- Ist eine Einheit in Reichweite 1–3 zu einem befreundeten Commander, darf sie dessen Tapferkeitswert anstatt ihres eigenen verwenden, sobald überprüft wird, ob sie in Panik verfällt.

» Beim Überprüfen, ob eine Einheit in Panik verfällt, gilt ein Tapferkeitswert von „–“ als unendlich, auch wenn die Einheit den Tapferkeitswert eines befreundeten Commanders verwendet.

Verwandte Themen: Befehle erteilen und empfangen, Kommandokarten, Kommandophase, Niederhalten, Panik, Probemessungen, Rang, Reichweite, Tapferkeit, siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. 5.

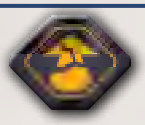
DAUERHAFT (KOMMANDO-SCHLÜSSELWORT

Manche Kommandokarten haben das Schlüsselwort **Dauerhaft**. Anders als andere Kommandokarte werden jene Karte während der Endphase nicht abgelegt und ihre Effekte gelten, solange sie im Spiel sind.

Verwandte Themen: Kommandokarten, Kommandophase

DEAKTIVIERT

Fahrzeugeinheiten können deaktiviert werden, sobald die Anzahl ihrer Wundenmarker auf oder über ihrer Robustheit liegt (siehe „Robustheit“ auf S. 62).



Deaktivierungsmarker

- Sobald eine Fahrzeugeinheit deaktiviert wird, erhält sie einen Deaktivierungsmarker, der neben dem Einheitenführer auf dem Schlachtfeld platziert wird. Dort bleibt er liegen und bewegt sich mit der Einheit über das Schlachtfeld.
- Eine deaktivierte Einheit kann keine Rückwärtsbewegung durchführen und muss 2 Aktionen ausgeben, um eine Standardbewegung oder eine Seitwärtsbewegung.

» Deaktivierte Einheiten können weiterhin eine Drehung durchführen, indem sie während ihrer Aktivierung 1 Aktion ausgeben.

- Ein Deaktivierungsmarker ist 1 von 3 unterschiedlichen Arten von Schadensmarkern für Fahrzeuge.

Verwandte Themen: Aktionen, Bewegung, Drehung, Fahrzeuge, Robustheit, Rückwärtsbewegung, Wunden, Würfel

DECKUNG

Während eines Fernkampfangriffs kann das Gelände, das zwischen den kämpfenden Einheiten liegt, dem Verteidiger Deckung bieten.

- Es gibt zwei Arten von Deckung: leichte Deckung und starke Deckung. Meistens entsteht Deckung durch Gelände.

» Barrikaden bieten Nicht-Kreaturentruppler-Einheiten, die sie verbergen, starke Deckung.

» Stellungstruppler bieten Einheiten, die sie verbergen, leichte Deckung.

» Kreaturentruppler bieten Einheiten, die sie verbergen, leichte Deckung.

» Bodenfahrzeuge bieten Einheiten, die sie verbergen, leichte oder starke Deckung. Gehende Fahrzeuge oder Fahrzeuge mit Beinen bieten leichte Deckung; Fahrzeuge mit Rädern oder Ketten bieten starke Deckung.

» Selbstgebautes Gelände kann leichte oder starke Deckung bieten. Vor Spielbeginn sollte genau definiert werden, welche Art von Deckung jedes Geländeteil bietet.

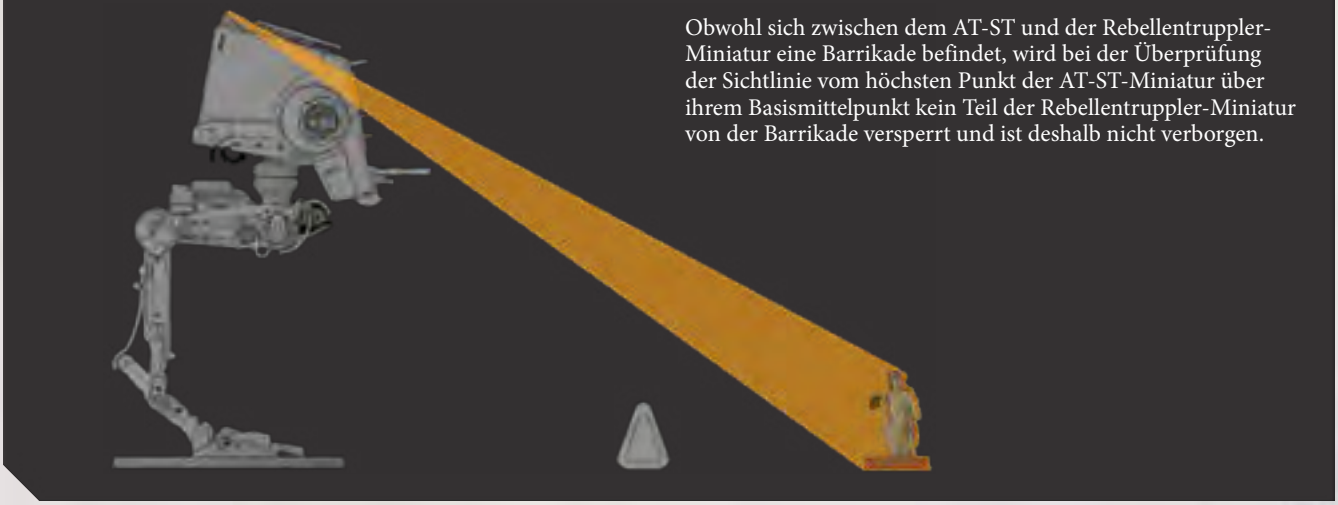
» Miniaturen derselben Einheit können sich nicht gegenseitig verbergen oder Deckung bieten.

- Während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden“ eines Fernkampfangriffs kann eine Einheit, die leichte Deckung hat, 1 Treffer (✸) negieren. Eine Einheit mit starker Deckung negiert bis zu 2 Treffer (✸).

» Kritische Treffer (✪) können nicht durch Deckung negiert werden.

- Diverse Spieleffekte (z. B. Niederhalten-Marker oder das Schlüsselwort **Deckung**) können die Deckung einer Einheit um 1 oder mehr verbessern.

SICHTLINIE ÜBERPRÜFEN ZUR BESTIMMUNG VON DECKUNG



Obwohl sich zwischen dem AT-ST und der Rebellentruppler-Miniatur eine Barrikade befindet, wird bei der Überprüfung der Sichtlinie vom höchsten Punkt der AT-ST-Miniatur über ihrem Basismittelpunkt kein Teil der Rebellentruppler-Miniatur von der Barrikade versperrt und ist deshalb nicht verborgen.

» Sobald eine Einheit ohne Deckung ihre Deckung um 1 verbessert, wird sie behandelt, als hätte sie leichte Deckung.

» Sobald eine Einheit ohne Deckung ihre Deckung um 2 oder mehr verbessert, wird sie behandelt, als hätte sie starke Deckung.

» Sobald eine Einheit mit leichter Deckung ihre Deckung um 1 oder mehr verbessert, wird sie behandelt, als hätte sie starke Deckung.

» Hat eine Einheit bereits starke Deckung, erhält sie keine Vorteile durch eine Verbesserung ihrer Deckung.

- Um zu bestimmen, ob eine Einheit während eines Angriffs Deckung hat, werden folgende Schritte durchgeführt:

1. **Verborgene Miniaturen zählen:** Der Spieler überprüft, ob es eine Sichtlinie vom Einheitenführer des Angreifers zu jeder Miniatur in der verteidigenden Einheit gibt. Falls ein beliebiger Teil der verteidigenden Miniatur (einschließlich ihrer Basis) durch ein Geländeteil versperrt wird, zieht der Spieler eine gedankliche Linie vom Basismittelpunkt des Einheitenführers des Angreifers zum Basismittelpunkt der verteidigenden Miniatur. Überschneidet sich diese Linie mit dem Geländeteil, das die Sichtlinie versperrt, ist die verteidigende Miniatur dahinter verborgen. Dieser Vorgang wird für jede Miniatur des Verteidigers wiederholt. Am Ende wird gezählt, wie viele Miniaturen des Verteidigers verborgen sind.

   » Berührt die Basis des Einheitenführers des Angreifers ein Geländeteil, können Miniaturen des Verteidigers nicht hinter diesem Geländeteil verborgen sein, außer die Sichtlinie zwischen dem Einheitenführer und der Miniatur ist komplett versperrt.

   » Bodenfahrzeuge, Kreaturentruppler und Stellungstruppler können Deckung bieten. Bei der Bestimmung, ob eine verteidigende Miniatur verborgen ist, wird jede Bodenfahrzeug-, jede Kreaturentruppler- und jede Stellungstruppler-Einheit so behandelt, als wäre sie ein Geländeteil.

   » Berührt die Basis des Einheitenführers des Angreifers eine Basis einer anderen Miniatur, kann jene Miniatur keine verteidigende Miniatur verbergen, außer die Sichtlinie vom Einheitenführer zur verteidigenden Miniatur ist komplett versperrt.

   » Bei der Bestimmung, ob ein Geländeteil die Sichtlinie zu einer verteidigenden Miniatur versperrt, die eine Basis mit Einkerbung hat und durch einen durchsichtigen Haltestab von ihrer Basis getrennt wird, werden der durchsichtige Haltestab und die Basis nicht als Teil der Miniatur behandelt.

   » Bei der Bestimmung, ob sich die gedankliche Linie zwischen den Basismittelpunkten zweier Miniaturen mit einem Geländeteil überschneidet, wird sie als Linie auf einem zweidimensionalen Schlachtfeld behandelt. Beim Blick von oben sollten die Spieler bestimmen können, ob sich die gedankliche Linie mit einem Geländeteil überschneidet.

2. **Deckung bestimmen:** Ist mindestens die Hälfte der Miniaturen des Verteidigers verborgen, hat die gesamte Einheit Deckung. Die Art der Deckung hängt davon ab, hinter welchem Objekt die Miniaturen verborgen sind:

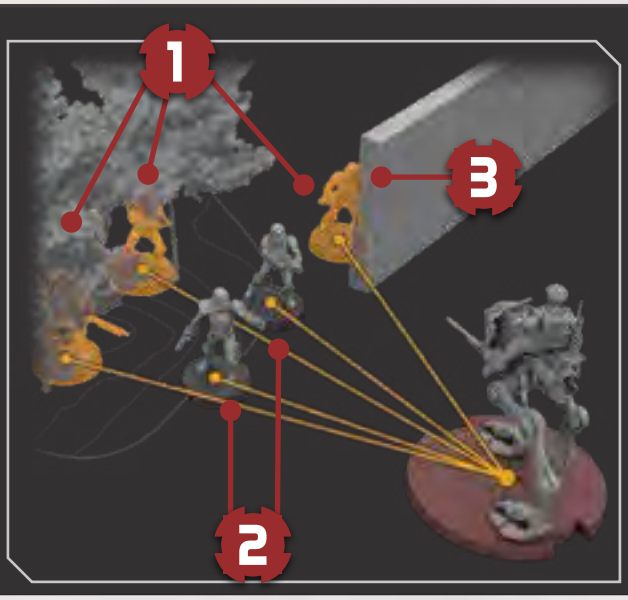
EINHEITEN ALS GELÄNDETEIL



Wenn der AT-RT als Geländeteil behandelt wird, bildet er einen zylinderförmigen Bereich, der von den Kanten der Basis und dem höchsten Punkt der Miniatur bestimmt wird. Bei der Bestimmung der Sichtlinie profitiert eine verteidigende Miniatur, die von diesem Bereich verdeckt wird, von leichter Deckung.

GELÄNDE UND DECKUNG

1. Mindestens die Hälfte der Miniaturen (drei von fünf) des Verteidigers sind verborgen. Somit profitiert die gesamte Einheit von Deckung.
2. Zwei der drei Miniaturen haben leichte Deckung (durch den Wald), eine hat starke Deckung (durch das Gebäude, das die Sichtlinie komplett versperrt). Da mehr Miniaturen in leichter Deckung sind, hat die gesamte Einheit für diesen Angriff leichte Deckung.
3. Zudem ist die Sichtlinie des AT-RT zu einem Sturmtruppler komplett versperrt (gemessen vom höchsten Punkt des AT-RT über seiner Basismitte). Das heißt, dass dieser Sturmtruppler nicht besiegt werden kann, auch wenn die Einheit fünf oder mehr Wunden erleidet. In diesem Fall würden die vier sichtbaren Miniaturen (einschließlich des Einheitenführers) besiegt und der verbleibende Sturmtruppler würde zum neuen Einheitenführer.



» Falls die verborgenen Miniaturen hinter einem Bodenfahrzeug verborgen sind, hat die Einheit abhängig vom Fahrzeug entweder leichte oder starke Deckung.

» Falls die verborgenen Miniaturen hinter einem Kreaturentruppler oder Stellungstruppler verborgen sind, hat die Einheit leichte Deckung

» Falls die verborgenen Miniaturen hinter einer Barrikade verborgen sind und der Verteidiger eine Nicht-Kreaturentruppler-Einheit ist, hat die Einheit starke Deckung.

» Sind die verborgenen Miniaturen hinter selbstgebautem Gelände verborgen, hat die Einheit die Art von Deckung, welche das Gelände bietet.

» Falls einige der verborgenen Miniaturen hinter einem Objekt verborgen sind, das leichte Deckung bietet, und einige hinter einem Objekt, das starke Deckung bietet, hat die Einheit starke Deckung, es sei denn, mehr Miniaturen sind hinter einem Objekt verborgen, das leichte Deckung bietet. In diesem Fall hat die Einheit leichte Deckung.

» Ist eine Miniatur hinter mehreren Objekten verborgen, die sowohl leichte als auch starke Deckung bieten, zählt die starke Deckung.

» Eine verteidigende Einheit, die sich auf einem Geländeteil auf einer höheren Ebene als die angreifende Einheit befindet, hat normalerweise Deckung. Dies liegt daran, dass bei der Bestimmung der Sichtlinie (ausgehend vom angreifenden Einheitenführer) ein Teil jeder Basis der verteidigenden Miniaturen höchstwahrscheinlich von dem Gelände verborgen wird, auf dem die Miniatur steht.

Verwandte Themen: Angriff, Barrikaden, Basis, Basiskontakt, Deckung X (Einheitenschlüsselwort), Einheitenführer, Negieren, Niederhalten, Würfel, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

DECKUNG X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden“ eines Fernkampfangriffs verbessert ein Verteidiger mit dem Schlüsselwort **Deckung X** seine Deckung um den Wert von X.

Verwandte Themen: Angriff, Deckung, Explosion (Waffenschlüsselwort), Fähigkeiten, Negieren, Scharfschütze X (Einheitenschlüsselwort)

DEMORALISIEREN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Demoralisieren X** ihren Schritt „Sammeln“ durchführt, füge feindlichen Einheiten in Reichweite 1–2 zu ihr insgesamt bis zu X Niederhalten-Marker zu.

- Eine Einheit führt ihren Schritt „Sammeln“ durch, selbst wenn sie keine Niederhalten-Marker hat.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Aktivierungsphase, Niederhalten, Panik, Tapferkeit

DETONIEREN

Sobald ein Marker entweder durch eine Fähigkeit oder einen anderen Spieleffekt detoniert, wird ein separater Angriff gegen jede Einheit (unabhängig vom Besitzer der Einheit) durchgeführt, zu welcher der Marker Sichtlinie hat. Dabei werden die Flächenwaffe, die Energieumwandlungstabelle und die Waffenschlüsselwörter der Karte verwendet, die zu dem detonierenden Marker gehört.

Nachdem ein Marker detoniert ist, wird er vom Schlachtfeld entfernt.

- Ein gelbes Fernkampfsymbol (❶❷❸❹❺) gibt an, dass eine Waffe eine Flächenwaffe ist. Sobald ein Bomben- oder Bedingungsmarker detoniert, wird die Flächenwaffe auf der Karte verwendet, die zu dem Marker gehört.
- Sobald eine Flächenwaffe verwendet wird, werden separate Angriffe gegen jede Einheit in Sichtlinie und in Reichweite der bei den Fernkampfsymbolen angegebenen Zahl durchgeführt, ausgehend von der Kante des detonierenden Bomben- oder Bedingungsmarkers.
- Für jeden Angriff, der von der Detonation eines Markers ausgeht, gilt jener Marker als der Angreifer.
- Sobald ein Marker detoniert, wird die zu dem Marker gehörende Energieumwandlungstabelle zurate gezogen, unabhängig davon, ob eine Einheit jenen Marker platziert oder eine Fähigkeit verwendet hat, um ihn detonieren zu lassen.
- Sobald ein Marker detoniert, können Einheiten keine Zielmarker ausgeben, um Angriffswürfel zu modifizieren, unabhängig davon, ob eine Einheit jenen Marker platziert oder eine Fähigkeit verwendet hat, um ihn detonieren zu lassen.
- Sobald ein Marker detoniert und es mehrere verteidigende Einhieten gibt, bestimmt der Spieler, der die Einheit kontroliert, die eine Fähigkeit verwendet hat, um den Marker zu detonieren, die Reihenfolge der Angriffe durch den Bombenmarker.
- Falls ein Marker detonieren würde, nachdem eine Einheit eine Bewegung oder eine beliebige Aktion durchgeführt hat, detoniert der Marker noch vor jeder anderen Fähigkeit oder jedem anderen Effekt, der nach der Bewegung einer Einheit oder dem Durchführen einer Aktion eintritt, mit einer Ausnahme: Ein Bereitschaftsmarker darf ausgegeben werden, bevor der Marker detoniert.
- Fernkampfangriffe, für die Flächenwaffen verwendet werden, werden gegen jede Einheit in Reichweite und in Sichtlinie durchgeführt, selbst wenn jene Einheit in ein Handgemenge verwickelt ist.
- Um die Sichtlinie von einem Marker zu einer Einheit zu bestimmen, wird stattdessen die Sichtlinie von der Einheit zum Marker bestimmt. Falls eine Miniatur in der Einheit Sichtlinie zu dem Marker hat, dann hat der Marker Sichtlinie zu jener Einheit und jenen Miniaturen.
- Sobald ein Marker detoniert und es mehrere verteidigende Einheiten gibt, bestimmt der Spieler, der die Einheit kontrolliert, welche eine Fähigkeit verwendet hat, um den Marker detonieren zu lassen, die Reihenfolge der Angriffe durch den Marker.
- Jeder Angriff, der durchgeführt wird, wenn ein Marker detoniert, ist ein Fernkampfangriff.

Verwandte Themen: Angriff, Angriffspool, Bombenmarker, Detonieren X: Bombentyp (Waffenschlüsselwort), Flächenwaffen, Scharf machen X: Bombentyp (Waffenschlüsselwort), Waffen

DETONIEREN X: BOMBENTYP (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit, die von einem beliebigen Spieler kontrolliert wird, angegriffen, sich bewegt oder eine Aktion durchgeführt hat, darf jede Einheit, die eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Detonieren X: Bombentyp** hat, bis zu X befreundete Bombenmarker des entsprechenden Typs detonieren lassen. Siehe dazu „Detonieren“ auf S. 31.

- Schlüsselwörter der Einheit, die den Bombenmarker detonieren lässt, werden bei Angriffen, die von der Detonation des Bombenmarkers ausgehen, nicht angewendet.

- Sobald ein Bombenmarker detoniert, kann die Einheit, die den Marker detonieren lässt, keinen Zielmarker ausgeben, um Angriffswürfel neu zu werfen.
- Sobald ein Bombenmarker detoniert, kann die Einheit, die den Marker detonieren lässt, keine anderen Waffen zu den Angriffspools beisteuern.
- Sobald ein Bombenmarker detoniert, wird nicht die Energieumwandlungstabelle der Einheit zurate gezogen, die jenen Marker detonieren lassen hat. Jeder Bombentyp hat seine eigene Energieumwandlungstabelle auf derselben Karte, wo auch das Angriffsprofil des Bombentyps aufgeführt ist.
- Nachdem eine Einheit angegriffen, sich bewegt oder eine Aktion durchgeführt hat, kann man einen Bombenmarker noch vor jeder anderen Fähigkeit oder jedem anderen Effekt detonieren lassen, der nach der Bewegung einer Einheit oder dem Durchführen einer Aktion eintritt, mit einer Ausnahme: Ein Bereitschaftsmarker darf ausgegeben werden, bevor der Marker detoniert.
  - » Falls ein Angriff mehrere Angriffspools verwendet, kann eine Einheit das Schlüsselwort **Detonieren X** erst verwenden, nachdem jeder Angriffspool vollständig abgehandelt worden ist.
- Falls – nachdem eine Einheit angegriffen, sich bewegt oder eine Aktion durchgeführt hat – beide Spieler Einheiten mit dem Schlüsselwort **Detonieren X: Bombentyp** haben, die Bombenmarker detonieren lassen können, darf der Spieler, der nicht die Einheit kontrolliert, die gerade angegriffen, sich bewegt oder eine Aktion durchgeführt hat, das Schlüsselwort **Detonieren X: Bombentyp** seiner Einheit zuerst verwenden.
- Eine Einheit kann die Fähigkeit **Detonieren X: Bombentyp** verwenden, nachdem eine Einheit eine Aktion beliebiger Art durchgeführt oder ausgegeben hat, oder seine gesamte Aktivierung aufgewendet hat, auch nachdem eine Einheit einen Rückzug durchgeführt oder eine Bewegung durchgeführt hat, während sie deaktiviert war.

Verwandte Themen: Angriff, Angriffspool, Bombenmarker, Detonieren, Flächenwaffen, Scharf machen X: Bombentyp (Waffenschlüsselwort), Waffen

Die Sporen geben (Einheitenschlüsselwort)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Die Sporen geben** eine Bewegung durchführt, darf sie 1 Niederhalten-Marker erhalten, um ihre Maximalgeschwindigkeit um 1 zu erhöhen.

- Eine Einheit, die das Schlüsselwort **Die Sporen geben** verwendet, kann in derselben Bewegung nicht mehrere Niederhalten-Marker erhalten, um ihre Maximalgeschwindigkeit um mehr als 1 zu erhöhen.
- Sobald eine Einheit das Schlüsselwort **Die Sporen geben** verwendet, ist ihre Maximalgeschwindigkeit nur für diese Bewegung erhöht und nicht für spätere Bewegungen.
- Sobald eine Einheit eine Bewegung durchführt, werden erst alle Effekte angewendet, die die Maximalgeschwindigkeit der Einheit erhöhen (bis zu Geschwindigkeit 3), bevor Effekte angewendet werden, die die Maximalgeschwindigkeit der Einheit verringern.

  Beispiel: Eine Einheit hat eine Maximalgeschwindigkeit von 1, hat jedoch 1 Immobilisiert-Marker und kann das Schlüsselwort Die Sporen geben verwenden, um eine Bewegung mit Maximalgeschwindigkeit 1 durchzuführen. Eine Einheit, die hingegen eine Maximalgeschwindigkeit von 1 und 2 Immobilisiert-Marker hat, kann das Schlüsselwort Die Sporen geben nicht verwenden, um eine Bewegung durchzuführen, da die Maximalgeschwindigkeit immer noch 0 sein würde.
- Eine Einheit kann keine Maximalgeschwindigkeit haben, die höher als 3 ist.
- Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Die Sporen geben**, die in Panik verfallen ist, versucht vom Schlachtfeld zu fliehen, muss sie das Schlüsselwort **Die Sporen geben** verwenden, falls es dabei hilft den Schlachtfeldrand auf der schnellstmöglichen Route zu erreichen.

Verwandte Themen: Bewegung, Fähigkeiten, Geschwindigkeit, Immobilisiert-Marker, Niederhalten

Diszipliniert X (Einheitenschlüsselwort)

Sobald einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Diszipliniert X** ein Befehl erteilt wird, darf sie bis zu X Niederhalten-Marker entfernen.

Verwandte Themen: Befehle erteilen und empfangen, Fähigkeiten, Niederhalten

Djem-So-Meisterschaft (Einheitenschlüsselwort)

Die Djem-So-Form des Lichtschwerkampfes wirkt zwar wie eine defensive Form, wird aber oft von eher aggressiveren Jedi bevorzugt. Für einen Djem-So-Meister ist jeder Angriff eines Gegners eine Gelegenheit zum Parieren und für einen verheerenden Gegenschlag. Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Djem-So-Meisterschaft** verteidigt und dabei einen Ausweichmarker ausgibt, erhält ihre Energieumwandlungstabelle „ : “ und falls mindestens ein Treffer- ( ) oder Kritischer-Treffer-Ergebnis ( ) negiert wird, erleidet der Angreifer im Schritt „Ausweichen und Deckung anwenden“ 1 Wunde.

- Der Verteidiger muss mindestens einen Ausweichmarker ausgeben und mindestens ein Treffer- ( ) oder Kritischer-Treffer--Ergebnis ( ) muss im Schritt „Ausweichen und Deckung anwenden“ des Angriffs negiert werden, damit der Angreifer eine Wunde erleidet.
  - » Falls alle Treffer-Ergebnisse ( ) durch Deckung negiert werden würden, kann der Verteidiger trotzdem einen Ausweichmarker ausgeben, um die Vorteile durch **Djem-So-Meisterschaft** zu erhalten, auch dass der Feind eine Wunde erleidet.
  - » Falls der Angriffspool zu Beginn des Schritts „Ausweichen und Deckung anwenden“ nur Kritische-Treffer-Ergebnisse ( ) enthält und der Verteidiger nicht in der Lage ist, Kritische-Treffer-Ergebnisse ( ) zu negieren, kann der Verteidiger trotzdem einen Ausweichmarker ausgeben, um „ : “ zu erhalten. Der Angreifer erleidet keine Wunde, da kein Treffer- ( ) oder Kritischer-Treffer-Ergebnis ( ) negiert wurde.
  - » Falls eine Einheit das Schlüsselwort **Ausmanövrieren** hat, kann sie Ausweichmarker ausgeben, um Kritische-Treffer-Ergebnisse ( ) zu negieren.
- Das Schlüsselwort **Djem-So-Meisterschaft** kann bei jeder Art von Angriff verwendet werden, sowohl Fernkampf- als auch Nahkampfangriffen.
- Falls **Djem-So-Meisterschaft** gegen einen Angriff verwendet wird, der das Schlüsselwort **Immunität: Ablenken** beinhaltet, kann das Schlüsselwort keine Wunden beim Angreifer verursachen.

- Eine Einheit muss einen Ausweichmarker ausgeben, um die Vorteile des Schlüsselwort **Djem-So-Meisterschaft** zu erhalten. Das Ausgeben dieses Markers negiert wie üblich ein Treffer-Ergebnis (✸). Die Einheit kann zusätzliche Ausweichmarker ausgeben, um zusätzliche Treffer-Ergebnisse (✸) zu negieren. Das verbessert jedoch nicht die Vorteile des Schlüsselworts **Djem-So-Meisterschaft** und führt nicht zu zusätzlichen Wunden beim Angreifer.
- Falls eine Einheit das Schlüsselwort **Djem-So-Meisterschaft** während eines Angriffs verwendet, ist es für den Angreifer möglich, während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden" besiegt zu werden. Falls das Schlüsselwort **Djem-So-Meisterschaft** eine Wunde zufügt, die dazu führt, dass der Angreifer besiegt wird, wird der Angriff trotzdem fortgesetzt und der Verteidiger kann trotzdem noch Wunden erleiden.

Verwandte Themen: Angriff, Ausweichen, Immunität: Ablenken, Negieren

DOPPELSEITIGE KARTEN

Manche Aufwertungskarten sind doppelseitig; diese Karten stellen Waffen, Ausrüstung oder besonderes Training dar, die zwei verschiedene Modi oder Zustände haben.

- Falls ein Spieler beim Zusammenstellen einer Armee eine doppelseitige Karte auswählt, zählen nur die Punkte auf einer Seite der Karte zu den Punkten in seiner Armee (beide Seiten haben immer die gleichen Punktekosten aufgedruckt).
- Sobald eine Einheit mit einer doppelseitigen Aufwertungskarte aufgestellt wird, entscheidet der Spieler, der jene Einheit kontrolliert, welche Seite aufgedeckt ist.
- Während des Spiels ist nur die aufgedeckte Seite einer doppelseitigen Karte aktiv und darf verwendet werden.
- Manche doppelseitigen Karten haben Fähigkeiten wie das Schlüsselwort **Rekonfigurieren**, die es erlauben, eine Karte auf eine andere Seite zu drehen.

Verwandte Themen: Rekonfigurieren (Aufwertungsschlüsselwort), Aufwertungskarten

DREHUNG

Eine Drehung ist eine Art von Bewegung, mit der eine Miniatur, die eine Basis mit Einkerbungen hat, ihre Blickrichtung ändern kann.

- Sobald eine Miniatur eine Drehung durchführt, kann sie ihre Basis um bis zu 90° in eine beliebige Richtung rotieren.
- Beim Durchführen einer Drehung rotiert man die Basis des Einheitenführers um dessen eigene Achse. Der Basismittelpunkt des Einheitenführers sollte während der gesamten Drehung an Ort und Stelle bleiben.
- Besteht die Einheit aus mehreren Miniaturen, die Basen mit Einkerbungen haben, muss sich jede Miniatur so drehen, dass ihre Basis am Ende parallel zu der des Einheitenführers ausgerichtet ist und sie dieselbe Blickrichtung haben.
- Auch auf schwierigem Gelände kann eine Drehung ohne Einschränkungen durchgeführt werden.
- Wird ein Spieleffekt durch die Bewegung einer Einheit ausgelöst, kann er auch durch eine Drehung ausgelöst werden.
- Sobald eine Miniatur mit einer nicht-runden Basis eine Drehung durchführt, kann sie sich nicht mit Basen von anderen Miniaturen überschneiden, außer sie ist in der Lage, jene Miniaturen zu verdrängen.
- Sobald ein Bodenfahrzeug eine Drehung durchführt und eine nicht-runde Basis hat, verdrängt sie befreundete und feindliche Truppler-Miniaturen.

Verwandte Themen: Bewegung, Einheitenführer, Einkerbungen, Volle Drehung (Einheitenschlüsselwort)

DROIDEN-TRUPPLER

Ein Droiden-Truppler ist ein Einheitentyp und ein Subtyp des Einheitentyps Truppler.

- Spieleffekte, die Truppler zum Ziel haben oder sich auf Truppler beziehen, können Droiden-Truppler zum Ziel haben oder sich auf sie beziehen.
- Droiden-Truppler-Einheiten folgen denselben Regeln wie Truppler-Einheiten, mit den folgenden Ausnahmen:
  - » Droiden-Truppler verbessern ihre Deckung nicht, solange sie einen oder mehrere Niederhalten-Marker haben.
  - » Droiden-Truppler können nicht niedergehalten werden, erhalten aber wie üblich Niederhalten-Marker und können in Panik verfallen.
  - » Droiden-Truppler können keine Giftmarker erhalten oder abhandeln.
  - » Droiden-Truppler-Einheiten werden wie Fahrzeuge behandelt, wenn sie Ionenmarker erhalten und abhandeln oder wenn sie Ziel eines Angriffs mit dem Schlüsselwort **Ionen X** sind.

Verwandte Themen: Ionenmarker, Niederhalten, Truppler

DUELLANT (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Einheiten mit dem Schlüsselwort **Duellant** sind als geübte Anwender der Kampfkünste dazu in der Lage, ihre Fähigkeiten im Nahkampf zu verbessern.

- Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Duellant** einen Nahkampfangriff durchführt, erhält der Angriffspool das Schlüsselwort **Durchschlagen 1**, falls sie während des Schrittes „Angriffswürfel werfen" 1 oder mehrere Zielmarker ausgibt.
- Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Duellant** gegen einen Nahkampfangriff verteidigt, erhält sie **Immunität: Durchschlagen**, falls sie während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden" mindestens 1 Ausweichmarker ausgibt.
- Die Einheit mit dem Schlüsselwort **Duellant** erhält jene Effekte zusätzlich zu den üblichen Effekten für das Ausgeben von Ziel- und Ausweichmarkern.

Verwandte Themen: Angriff, Ausweichen, Zielen

DURCHSCHLAGEN X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren“ eines Angriffs kann eine Einheit, deren Angriffspool eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Durchschlagen X** enthält, bis zu X Abwehr (▼) negieren.

- Das Schlüsselwort **Durchschlagen X** kann auch verwendet werden, um die Abwehr (▼) einer Einheit, die **Beschützer X** verwendet, zu negieren. Negierte Abwehr-Ergebnisse (▼) werden wie Leerseiten behandelt. Nachdem **Durchschlagen X** auf diese Weise verwendet worden ist, kann der unverbrauchte Teil von X immer noch verwendet werden, um die Abwehr (▼) des Verteidigers zu negieren.

  Beispiel: Eine Einheit mit **Durchschlagen 3** *greift eine feindliche Einheit an. Eine andere feindliche Einheit verwendet* **Beschützer 2**, *um 2 Treffer (✸) zu negieren. Nach der Umwandlung von* Energie (↯) *hat die Einheit, die* **Beschützer** *verwendet, 2 Abwehr (▼) gewürfelt. Die angreifende Einheit verwendet* Durchschlagen, *um die 2 Abwehr-Ergebnisse (▼) zu negieren, woraufhin die Einheit, die* **Beschützer** *verwendet, 2 Wunden erleidet. Nun wirft der Verteidiger seine Verteidigungswürfel. Die angreifende Einheit kann noch 1 gewürfelte Abwehr (▼) des Verteidigers negieren, da sie von ihrem* Durchschlagen 3 *bisher nur 2 verwendet hat.*

Verwandte Themen: Angriff, Beschützer X (Einheitenschlüsselwort), Fähigkeiten, Negieren, Waffen, Würfel

EIN- UND AUSSTEIGEN

Ein- und Aussteigen sind Bewegungsarten, die einer Einheit erlauben, in ein Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X** oder **Leichter Transporter X** ein- oder auszusteigen.

Um in einen Transporter mit dem Schlüsselwort **Transporter X: offen** einzusteigen, wendet eine Einheit 1 Aktion auf, um eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchzuführen, die ihren Einheitenführer in Basiskontakt mit einem befreundeten Fahrzeug platziert, das diesen Einheitentyp transportieren kann.

Um in einen Transporter mit dem Schlüsselwort **Transporter X: geschlossen** einzusteigen, wendet eine Einheit ihre gesamte Aktivierung auf, um eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchzuführen, die ihren Einheitenführer in Basiskontakt mit einem befreundeten Fahrzeug platziert, das diesen Einheitentyp transportieren kann.

Dann wird die Einheit vom Schlachtfeld genommen und zwei zusammenpassende ID-Marker werden platziert; einer in der Nähe der Basis des Fahrzeugs und einer neben die Einheit, um anzuzeigen, dass jene Einheit von jenem Fahrzeug transportiert wird, und ihre Aktivierung endet.

Um auszusteigen, wendet eine Einheit, die transportiert wird, 1 Aktion auf, um ihren Einheitenführer in Basiskontakt mit dem Fahrzeug zu platzieren und führt dann eine Geschwindigkeit-1-Bewegung mit der Einheit durch.

- Sobald eine Einheit einsteigt, werden alle Marker dieser Einheit mit der Einheit vom Schlachtfeld entfernt. Die Einheit hat weiterhin diese Marker.
- Sobald eine Einheit aussteigt, werden alle Marker, die gemeinsam mit der Einheit vom Schlachtfeld entfernt wurden, zurück auf das Schlachtfeld neben die Einheit gelegt. Die Einheit hat weiterhin diese Marker.
- Sobald eine Einheit aussteigt und falls das Fahrzeug, das die Einheit transportiert, in dieser Runde mehr als eine Standardbewegung oder Rückwärtsbewegung durchgeführt hat, verbraucht das Aussteigen die gesamte Aktivierung dieser Einheit und sie kann keine weiteren Aktionen oder freie Aktionen durchführen.
- Eine aussteigende Einheit kann nicht in Basiskontakt mit feindlichen Einheiten platziert werden.
  - » Ein Einheitenführer kann nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit platziert werden, sobald sie eine Aussteigen-Bewegung beginnt.
  - » Solange eine Einheit die Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführt, kann sie sich nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit bewegen.
- Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, nachdem eine Einheit eine Bewegung durchführt, werden ausgelöst, nachdem eine Einheit ein- oder aussteigt (falls möglich).
- Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, nachdem eine Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, werden ausgelöst, nachdem eine Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, um ein oder auszusteigen (falls möglich).
- Eine Einheit kann innerhalb derselben Aktivierung nicht ein- und aussteigen.
- Einheiten mit Maximalgeschwindigkeit 0 können nicht ein- und aussteigen.
- Einheiten mit dem Schlüsselwort **Stationär** können nicht ein- oder aussteigen.
- Eine Einheit mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker kann nicht ein- oder aussteigen.
- Ein- und Aussteigen sind keine Standardbewegungen.
- Falls ein Spieleffekt einer Einheit eine Geschwindigkeit-X-Bewegung erlaubt oder sie dazu zwingt, kann sie diese Bewegung nicht verwenden, um ein- oder auszusteigen.
- Eine Einheit, die transportiert wird, kann ihre Bereitschaftsmarker verwenden, um auszusteigen.

Verwandte Themen: Bewegung, Leichter Transporter X: Offen/Geschlossen (Einheitenschlüsselwort), Transferieren, Transportiert

EINHEIT

Eine Einheit ist eine Miniatur oder eine Gruppe von Miniaturen, die gemeinsam als Kampfgruppe agieren.

- Zu jeder Einheit gibt es eine Einheitenkarte (siehe „Aufbau der Karten“ auf S. 4).
- Jede Einheit hat einen Rang, angezeigt durch eines der folgenden Symbole in der oberen rechten Kartenecke.
  - • Commander
  - • Agent
  - • Korps
  - • Spezialeinsatzkräfte
  - • Unterstützung
  - • Schwer
- Unter dem Rang jeder Einheitenkarte steht eine Zahl. Diese gibt an, aus wie vielen Miniaturen die Einheit besteht.
  - » Der Einheitenführer ist in dieser Zahl inbegriffen.
- Oben links auf jeder Einheitenkarte stehen die Punktekosten der Einheit.
  - » Die Punktekosten sind relevant für das Zusammenstellen der Armeen sowie beim Ermitteln des Spielsiegers, falls am Ende der Partie beide Spieler gleich viele Siegmarker haben.

- Jede Einheit hat 1 Einheitenführer.
  - » Bei Truppler-Einheiten wird der Einheitenführer durch eine Miniatur mit Rangabzeichen, Schulterklappen oder anderen Symbolen eines höheren Dienstgrades dargestellt.
  - » Bei Einheiten mit nur 1 Miniatur ist diese Miniatur gleichzeitig der Einheitenführer.
- Der Typ oder Subtyp jeder Einheit steht auf ihrer Einheitenkarte unter der Illustration.

Verwandte Themen: Befehlsmarker, Commander, Einheit, Einheitenführer, Einzigartige Karten, Fahrzeuge, Formation, Fraktionen, Miniatur, Rang, Truppler, siehe „Aufbau der Karten“ auf S. 4, siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. 5.

EINHEITENFÜHRER

In jeder Einheit gibt es 1 Miniatur, die als Einheitenführer agiert.

- Der Einheitenführer wird durch eine Miniatur mit Rangabzeichen, Schulterklappen oder anderen Symbolen eines höheren Dienstgrades dargestellt.
- Bei Einheiten mit nur 1 Miniatur ist diese Miniatur gleichzeitig der Einheitenführer.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Angriff, Besiegt, Bewegung, Deckung, Einheit, Formation, Klimmen und Klettern, Probemessungen, Rang, Reichweite, Sichtlinie, Verdrängung, Verlassen des Schlachtfeldes, Wunden

EINHEITENKARTE

Siehe „Aufbau der Karten“ auf S. 4 und „Einheit“ auf S. 34.

EINKERBUNGEN

Manche Einheiten, insbesondere Fahrzeuge, haben Einkerbungen an der vorderen und hinteren Seite ihrer Basen.

- Sobald eine Miniatur, die eine Basis mit Einkerbungen hat, eine Bewegung durchführt, steckt man die Bewegungshilfe entweder in die vordere oder in die hintere Einkerbung der Basis.
  - » Eine Standardbewegung beginnt damit, dass man die Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung der Miniaturenbasis steckt. Am Ende einer vollen Bewegung platziert man die Miniatur so, dass die hintere Einkerbung der Basis das Ende der Bewegungshilfe umschließt.
  - » Eine Rückwärtsbewegung beginnt damit, dass man die Bewegungshilfe in die hintere Einkerbung der Miniaturenbasis steckt. Am Ende einer vollen Rückwärtsbewegung platziert man die Miniatur so, dass die vordere Einkerbung der Basis das Ende der Bewegungshilfe umschließt.
- Sobald eine Miniatur, die eine Basis mit Einkerbungen hat, in Formation platziert wird, muss ihre Basis parallel zu der des Einheitenführers ausgerichtet werden, sodass sie dieselbe Blickrichtung haben.
- Sobald eine Miniatur, die eine Basis mit Einkerbungen hat, klimmt oder klettert, muss ihre Basis in dieselbe Blickrichtung ausgerichtet sein wie vor dem Klimmen oder Klettern.
- Die Lücke, die durch eine Einkerbung in der Basis einer Miniatur entsteht, sollte für andere Miniaturen als Teil der Basis betrachtet werden. Deshalb kann keine Miniaturenbasis innerhalb der Einkerbung einer anderen Miniaturenbasis platziert werden.

Verwandte Themen: Basis, Bewegung, Fahrzeuge, Feuerwinkel, Formation, Rückwärtsbewegung

EINSATZZIELKARTEN

Einsatzzielkarten bestimmen das Spielziel für die aktuelle Partie.

- Beim Definieren des Schlachtfeldes während des Spielaufbaus wählen die Spieler ein Einsatzziel aus.
- Auf jeder Einsatzzielkarte steht, wo Einsatzzielmarker platziert werden und wie man durch Beanspruchen und Kontrollieren dieser Einsatzziele Siegmarker erhalten kann.
- Jede Einsatzzielkarte verfügt über ein Textfeld mit der Aufschrift „Sieg“. Darin ist beschrieben, wie man Siegmarker erhalten oder das Spiel gewinnen kann.

Verwandte Themen: Einsatzzielmarker, Schlachtfeld definieren, Schlachtfeld, Siegmarker, Spielsieg, siehe „Spielaufbau“ auf S. 6.

EINSATZZIELMARKER

Viele Einsatzzielkarten geben die Anweisung, Einsatzzielmarker auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Diese kann man beanspruchen, um Siegpunkte zu erhalten.



beanspruchter Einsatzzielmarker



nicht-beanspruchter Einsatzzielmarker

- Miniaturen können sich durch Einsatzzielmarker hindurchbewegen, aber sie können sich nicht mit ihnen überschneiden.
- Einsatzzielmarker dürfen nicht so platziert werden, dass sie andere Einsatzzielmarker überschneiden.
- Wenn Einsatzzielmarker auf dem Schlachtfeld platziert werden, können diese nicht unter Geländeteilen platziert werden.
- Jeder Einsatzzielmarker hat zwei Seiten: eine beanspruchte und eine nicht-beanspruchte.
- Manche Einsatzzielkarten besagen ausdrücklich, dass die Einsatzzielmarker von Einheiten durch die Aktion **BEANSPRUCHEN** beansprucht werden können.
  - » Nur Einheitenführer können Einsatzzielmarker beanspruchen. Dazu müssen sie in Basiskontakt mit dem Einsatzzielmarker sein.
  - » Sobald ein Einheitenführer einen Einsatzzielmarker beansprucht, dreht man ihn von der nicht-beanspruchten auf die beanspruchte Seite und platziert ihn auf dem Schlachtfeld an **derselben** Position in Basiskontakt mit dem Einheitenführer. Der Marker bleibt in Basiskontakt mit dem Einheitenführer und bewegt sich mit ihm über das Schlachtfeld, es sei denn, dieser verfällt in Panik oder wird besiegt.
  - » Nachdem der Einheitenführer eines Spielers mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker eine Bewegung durchgeführt hat, nimmt jener Spieler den beanspruchten Einsatzzielmarker und platziert ihn **irgendwo** auf dem Schlachtfeld in Basiskontakt mit dem Einheitenführer.
  - » Wird ein Einheitenführer mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker besiegt oder verfällt er in Panik, wird der Marker auf die nicht-beanspruchte Seite gedreht und wieder auf dem Schlachtfeld an **derselben** Position in Basiskontakt mit dem Einheitenführer platziert, bevor dieser wegbewegt oder entfernt wird. Der Einsatzzielmarker bleibt auf dem Schlachtfeld, wo er ist, und kann regulär wieder beansprucht werden.
  - » Ein Einsatzzielmarker, der von einem Einheitenführer beansprucht worden ist, kann das Schlachtfeld nicht verlassen und kann zu keinem Zeitpunkt teilweise oder vollständig außerhalb des Schlachtfeldes platziert werden.

- Einsatzzielmarker können nur dann beansprucht werden, wenn die Einsatzzielkarte es ausdrücklich erlaubt. Andernfalls werden die Einsatzzielmarker verwendet, um Gebiete zu markieren, oder sie haben andere Zwecke, die auf der Einsatzzielkarte beschrieben sind.
- Falls die Einsatzzielkarte angibt, dass während des Spielaufbaus ein beanspruchter Einsatzzielmarker in Basiskontakt mit einer Einheit platziert wird, gilt es, als wäre jener Einsatzzielmarker von jener Einheit beansprucht.
- Auf manchen Einsatzzielkarten wird angegeben, dass Einheiten mit der freien Aktion **LEGEN** Einsatzzielmarker hinlegen können.
  - » Sobald ein Einheitenführer eines Spielers einen beanspruchten Einsatzzielmarker hinlegt, dreht jener Spieler den Einsatzzielmarker auf seine nicht beanspruchte Seite und platziert ihn an der **gleichen** Position zurück auf dem Schlachtfeld und in Basiskontakt mit dem Einheitenführer.
  - » Nachdem ein Einsatzzielmarker von einer Einheit hingelegt wurde, gilt er nicht mehr als von der Einheit beansprucht.
- Auf manchen Einsatzzielkarten wird angegeben, dass mit Einsatzzielmarkern durch die Aktion **SABOTIEREN/REPARIEREN** interagiert werden kann.
  - » Nur ein Einheitenführer in Basiskontakt mit einem Einsatzzielmarker kann das Schlüsselwort **SABOTIEREN/REPARIEREN** verwenden.
  - » Wundenmarker werden nur durch das Schlüsselwort **SABOTIEREN/REPARIEREN** auf Einsatzzielmarkern platziert. Einsatzzielmarker können durch Angriffe und Spieleffekte (außer durch das Schlüsselwort **SABOTIEREN/REPARIEREN**) keine Wunden erleiden.
  - » Einsatzzielmarker können nicht weniger als 0 Wundenmarker haben.

Verwandte Themen: Einsatzzielkarten, Schlachtfeld definieren, Schlachtfeld, Siegmarker, Spielsieg, Truppler, siehe „Spielaufbau“ auf S. 6.

EINZIGARTIGE KARTEN

Manche Einheiten- und Aufwertungskarten stellen spezielle Charaktere, einzigartige Waffen oder berühmte Kampfverbände dar, die in der ganzen Galaxis ihresgleichen suchen.

- Jede einzigartige Einheiten- und Aufwertungskarte ist mit einem schwarzen Punkt (•) vor dem Kartennamen gekennzeichnet.
- Ein Spieler kann nicht mehrere Karten mit demselben einzigartigen Namen in seine Armee aufnehmen.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, siehe „Aufbau der Karten“ auf S. 4.

ENDPHASE

In der Endphase wird die nächste Runde vorbereitet. Um die Endphase abzuhandeln, führt man die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

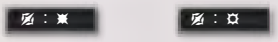
1. **Kommandokarte ablegen:** Jeder Spieler legt seine aufgedeckte Kommandokarte ab. Sie kann in dieser Partie nicht mehr verwendet werden.
   - » Wer die Kommandokarte „Bereitschaft“ verwendet hat oder in dieser Runde keine Kommandokarte spielen konnte, hat keine Karte zum Ablegen.
2. **Marker entfernen:** Alle Zielmarker, Ausweichmarker und Bereitschaftsmarker werden von den Einheiten entfernt. Zudem wird von jeder Einheit 1 Niederhalten-Marker entfernt.
3. **Befehlspool aktualisieren und Einheiten befördern:** Jeder Spieler platziert auf jeder seiner nicht besiegten Einheitenkarten einen Befehlsmarker mit dem entsprechenden Rang.
   - » Überschüssige Befehlsmarker werden aus dem Spiel entfernt. Wurden alle Commander eines Spielers besiegt, muss der Spieler einen Einheitenführer einer seiner Truppler-Einheiten zum Commander befördern, indem er den Commander-Marker neben der Miniatur im Spielbereich platziert. Dann wird der ursprüngliche Befehlsmarker der Einheit abgelegt und durch einen Commander-Befehlsmarker ersetzt. Haben beide Spieler alle ihre Commander verloren, beginnt der blaue Spieler mit dem Befördern.
   - » In seltenen Fällen kann es passieren, dass ein Spieler keine Truppler-Einheit zum Befördern hat. In diesem Fall hat der Spieler keinen Commander und kann keine Kommandokarten mehr spielen.
4. **Rundenzähler vorstellen:** Der Spieler, der den Rundenzähler hat, stellt ihn auf die nächsthöhere Zahl; diese Zahl ist die Nummer der nächsten Runde. Anschließend reicht er den Rundenzähler an seinen Gegner weiter.
   - » Nach der sechsten Spielrunde endet das Spiel.

Verwandte Themen: Befehlsmarker, Befehlspool, Besiegt, Commander, Kommandokarten, Rang, Runde, Rundenzähler, Spielsieg

ENERGIE

Energiesymbole tauchen auf Angriffs- und Verteidigungswürfeln auf. Sie haben keine eigenen Effekte, allerdings können manche Einheiten nach dem Angriffs- oder Verteidigungswurf Energiesymbole in andere Symbole ändern.

- Jede Einheitenkarte enthält eine offensive und eine defensive Energieumwandlungstabelle. Diese gibt an, ob die Einheit Energiesymbole in andere Symbole umwandeln kann. Ist eine Energieumwandlungstabelle leer, kann die Einheit die entsprechenden Energie-Ergebnisse nicht umwandeln.
  - » : Angriffsenergie. Wie in der Energieumwandlungstabelle angegeben, können manche Einheiten, solange sie angreifen, Angriffsenergie () in Treffer () oder kritische Treffer () umwandeln.



  - » : Verteidigungsenergie. Wie in der Energieumwandlungstabelle angegeben, können manche Einheiten, solange sie verteidigen, Verteidigungsenergie () in Abwehr () umwandeln.



- Durch Fähigkeiten können Energiesymbole auch weitere Effekte haben. Diese werden im Text der jeweiligen Fähigkeit erklärt.

Verwandte Themen: Ablenken (Einheitenschlüsselwort), Angriff, Fähigkeiten, Robustheit, Waffen, Würfel

ENERGIEMARKER

Einheiten können Energiemarker erhalten, mit denen sie während eines Angriffs Energie umwandeln können.



Energiemarker

- Während des Schrittes „Angriffsenergie umwandeln“ eines Angriffs darf der Angreifer 1 oder mehrere Energiemarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker 1 Angriffsenergie () in einen Treffer () umzuwandeln.

- Während des Schrittes „Verteidigungsenergie umwandeln“ eines Angriffs darf der Verteidiger 1 oder mehrere Energiemarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker 1 Verteidigungsenergie (◈) in eine Abwehr (▼) umzuwandeln.
- Solange eine Einheit das Schlüsselwort **Beschützer X** verwendet, nachdem sie Verteidigungswürfel geworfen hat, kann sie 1 oder mehrere Energiemarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker 1 Verteidigungsenergie (◈) in eine Abwehr (▼) umzuwandeln.
- Während der Endphase werden alle nicht ausgegebenen Energiemarker in den Vorrat zurückgelegt.

Verwandte Themen: Angriff, Energie, Fähigkeiten

ERHOLUNG

Einheiten können sich erholen, indem sie eine Erholungsaktion durchführen. Sobald sich eine Einheit erholt, entfernt man eine beliebige Anzahl Niederhalten-Marker von ihr und macht eine beliebige Anzahl ihrer erschöpften Aufwertungskarten wieder spielbereit.

- Einheitenfähigkeiten und andere Spieleffekte können ebenfalls bewirken, dass sich eine Einheit erholt. Besagt ein Spieleffekt ausdrücklich, dass sich eine Einheit erholt, ist dies ein anderer Effekt als die Durchführung einer Erholungsaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen von Erholungsaktionen eintreten.

Verwandte Themen: Aktionen, Aufwertungskarten, Erschöpfen, Niederhalten

ERINNERUNGSTEXT

Jeder Text in Klammern auf Karten ist ein Erinnerungstext. Ein Erinnerungstext soll keine ausführliche Regelbeschreibung eines Schlüsselwortes sein. Es soll vielmehr den Spielern dabei helfen, sie daran zu erinnern, wie und wann ein Schlüsselwort abgehandelt wird. Für weiterführende Erklärungen, wie ein Schlüsselwort funktioniert, sollte der entsprechende Glossareintrag zum Schlüsselwort zurate gezogen werden.

- Die Goldenen Regeln finden bei Erinnerungstexten keine Anwendung, da ein Erinnerungstext kein Spieltext ist.

Verwandte Themen: Schlüsselwörter

ERMUTIGEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Ermutigen X** kann als Kartenaktion bis zu X befreundete Einheiten in Reichweite 1 wählen. Jede so gewählte Einheit erhält 1 Energiemarker.

- Eine Einheit, die das Schlüsselwort **Ermutigen X** verwendet, darf sich selbst als eine der befreundeten Einheiten wählen.

Verwandte Themen: Aktionen, Energiemarker, Kartenaktionen

ERSCHÖPFEN

Manche Aufwertungskarten muss man erschöpfen, um ihre Fähigkeiten abhandeln zu können. Eine erschöpfte Karte kann nicht erneut erschöpft werden, bis sie wieder spielbereit gemacht wurde.



Erschöpfungssymbol

- Hat eine Karte rechts über dem Kartentext ein Erschöpfungssymbol, muss man sie erschöpfen, um ihre Fähigkeiten verwenden zu können.
- Um eine Karte zu erschöpfen, dreht man sie um 90° im Uhrzeigersinn, sodass sie waagerecht liegt.
- Sobald eine Einheit eine Erholungsaktion durchführt, werden alle ihre erschöpften Aufwertungskarten wieder spielbereit gemacht.
- Um eine erschöpfte Karte spielbereit zu machen, dreht man sie um 90° gegen den Uhrzeigersinn, sodass sie senkrecht liegt.
- Bei Spielbeginn sind alle Aufwertungskarten spielbereit.
- Eine Karte ohne Erschöpfungssymbol kann nicht erschöpft werden.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Erholung, Freie Kartenaktionen, Fähigkeiten, Kartenaktionen, Waffen

EXPLOSION (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Ein Angriffspool, der eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Explosion** enthält, ignoriert die Effekte von Deckung.

- Während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden“ eines Angriffs kann der Verteidiger keine leichte oder starke Deckung verwenden, um Treffer (✸) zu negieren, die von einem Angriffspool erzielt wurden, zu dem eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Explosion** Würfel beigesteuert hat.

Verwandte Themen: Angriff, Angriffspool, Deckung X (Einheitenschlüsselwort), Deckung, Fähigkeiten, Waffen, Würfel

FÄDEN ZIEHEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Fäden ziehen** übt enormen Einfluss auf andere Einheiten um sie herum aus. **Fäden ziehen** ist eine Kartenfähigkeit und kann verwendet werden, indem während der Aktivierung jener Einheit eine Aktion ausgegeben wird. Sobald eine Einheit die Fähigkeit **Fäden ziehen** verwendet, wird eine andere befreundete Truppler-Einheit in Reichweite 1–2 gewählt. Die gewählte Einheit darf eine freie Angriffsaktion oder eine freie Bewegungsaktion durchführen.

- Die freie Angriffsaktion oder freie Bewegungsaktion, die durch die Fähigkeit **Fäden ziehen** gewährt wird, ist eine freie Aktion. Deshalb werden Fähigkeiten ausgelöst, die nach der Durchführung von Aktionen, Angriffsaktionen oder Bewegungsaktionen eintreten.
- Der Angriff oder die Bewegung, die durch die Fähigkeit **Fäden ziehen** gewährt wird, löst Fähigkeiten aus, die eintreten, nachdem ein Angriff oder eine Bewegung durchgeführt worden ist.
- Der Angriff, der durch die Fähigkeit **Fäden ziehen** gewährt wird, zählt nicht als die 1 Angriffsaktion während der Aktivierung in jener Runde.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Fähigkeiten, Freie Aktionen

FAHRZEUGE

Ein Fahrzeug ist ein Einheitentyp, bestehend aus einer oder mehreren Miniaturen, die auf Basen mit Einkerbungen befestigt sind.

- Es gibt zwei Subtypen von Fahrzeugen: Repulsorfahrzeuge und Bodenfahrzeuge. Der Typ oder Subtyp jeder Einheit steht auf ihrer Einheitenkarte unter der Illustration.
- Die meisten Fahrzeuge haben einen Robustheitswert. Dieser gibt an, wie viele Wunden einem Fahrzeug zugeteilt werden können, bevor es beschädigt, deaktiviert oder eine seiner Waffen beschädigt wird.

  - » Manche Fahrzeuge haben keinen Robustheitswert. Jene Einheiten haben ein „–“ auf ihrer Einheitenkarte, wo sonst der Robustheitswert stehen würde. Diese Fahrzeuge können nicht beschädigt oder deaktiviert werden und ihre Waffen können nicht beschädigt werden.
- Die aufgeprägten Linien auf der Basis eines Fahrzeugs bilden seine Feuerwinkel.
- Jede Fahrzeugbasis hat vorne und hinten Einkerbungen.
  - » Sobald ein Fahrzeug eine Standardbewegung durchführt, steckt man eine Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung seiner Basis.
  - » Sobald ein Fahrzeug eine Rückwärtsbewegung durchführt, steckt man eine Bewegungshilfe in die hintere Einkerbung seiner Basis.
- Für Fahrzeuge gelten folgende Bewegungsregeln:
  - » Boden- und Repulsorfahrzeuge können Drehungen durchführen.
  - » Bodenfahrzeuge können Rückwärtsbewegungen durchführen, Repulsorfahrzeuge können das nicht. Bodenfahrzeuge sind die einzigen Einheiten, die Rückwärtsbewegungen durchführen können.
  - » Fahrzeuge können nicht klimmen oder klettern.
  - » Bodenfahrzeuge können sich durch Repulsorfahrzeuge hindurchbewegen, aber nicht durch andere Bodenfahrzeuge.
  - » Bodenfahrzeuge können sich durch Truppen hindurchbewegen und ihre Bewegung in Überschneidung mit Truppen beenden. Die betroffenen Truppen werden dadurch verdrängt.
  - » Bodenfahrzeuge mit einer nicht runden Basis verdrängen bei einer Drehung Truppler-Miniaturen.
  - » Repulsorfahrzeuge können sich durch Truppen und Fahrzeuge hindurchbewegen. Repulsorfahrzeuge sind die einzigen Einheiten, die sich durch Bodenfahrzeuge hindurchbewegen können.
- Bodenfahrzeuge können eine Bereitschaftsaktion durchführen, Repulsorfahrzeuge dagegen nicht.
- Fahrzeuge können sich im Nahkampf befinden, aber nicht in ein Handgemenge verwickelt sein.
- Bodenfahrzeuge können andere Figuren verbergen und somit anderen Einheiten Deckung bieten; Repulsorfahrzeuge verbergen keine anderen Figuren und bieten keine Deckung.
  - » Gehende Bodenfahrzeuge mit Beinen bieten normalerweise leichte Deckung.
  - » Bodenfahrzeuge mit Rädern oder Ketten bieten starke Deckung.
- Fahrzeuge können die Sichtlinie versperren.

Verwandte Themen: Beschädigt, Bewegung, Deaktiviert, Drehung, Einheit, Einkerbungen, Feuerwinkel, Nahkampf, Robustheit, Rückwärtsbewegung, Sichtlinie, Truppler, Verdrängung, Waffe beschädigt, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

FÄHIGKEITEN

Karten enthalten Fähigkeiten, die entweder einen passiven Effekt für Einheiten haben oder die man auslösen kann, um verschiedene Effekte abzuhandeln.

- Einheitenkarten haben Fähigkeiten in Form von Schlüsselwörtern. Auf der Vorderseite jeder Einheitenkarte steht ein kurzer Erinnerungstext zu den Einheitenschlüsselwörtern der Einheit, während auf der Rückseite Erinnerungstexte zu den Waffenschlüsselwörtern der Einheit aufgeführt sind.
  - » Erinnerungstexte sind keine ausführlichen Regelbeschreibungen. Bei Fragen zu einem Schlüsselwort sollte der entsprechende Eintrag im Glossar nachgeschlagen werden.
- Aufwertungs- und Kommandokarten haben ebenfalls Fähigkeiten in Form von Schlüsselwörtern.
- Wird eine Fähigkeit durch ein Symbol für Kartenaktionen (➦) eingeleitet, kann diese Fähigkeit als Kartenaktion durchgeführt werden. Dies verbraucht eine der zwei Aktionen, die eine Einheit während ihrer Aktivierung durchführen kann.
- Wird eine Fähigkeit durch ein Symbol für freie Kartenaktionen (⏭) eingeleitet, kann diese Fähigkeit als freie Kartenaktion durchgeführt werden, zusätzlich zu den zwei Aktionen, die eine Einheit während ihrer Aktivierung durchführen kann.
- Manche Karten muss man als Kosten erschöpfen, um ihre Fähigkeiten durchführen zu können. Diese Karten enthalten ein Erschöpfungssymbol (↱).
  - » Ist eine Karte mit Erschöpfungssymbol bereits erschöpft, kann man ihre Fähigkeit nicht mehr abhandeln, bis die Karte wieder spielbereit wird.
  - » Eine Einheit kann eine Erholungsaktion durchführen, um beliebig viele ihrer erschöpften Karten spielbereit zu machen.
- Verwendet das Timing einer Fähigkeit das Wort „nachdem“, tritt der Effekt der Fähigkeit unmittelbar nach dem beschriebenen Timing-Ereignis ein.
- Verwendet das Timing einer Fähigkeit das Wort „sobald“, tritt der Effekt der Fähigkeit gleichzeitig mit dem beschriebenen Timing-Ereignis ein.
- Verwendet das Timing einer Fähigkeit das Wort „solange“, tritt der Effekt der Fähigkeit während eines bestimmten Schrittes des beschriebenen Timing-Ereignisses ein.
- Erlaubt eine Fähigkeit das Auslösen eines Spieleffekts, nachdem sich eine Einheit bewegt hat, kann dieser Effekt ausgelöst werden, nachdem die Einheit eine beliebige Bewegungsart durchgeführt hat, aber nicht nachdem sie einen Rückzug durchgeführt hat, außer jene Einheit ist ein Kreaturen- oder Stellungstruppler.
- Gewährt eine Fähigkeit einer Einheit während ihrer Aktivierung eine Bewegung oder einen Angriff, die bzw. der keine Aktion oder freie Aktion ist, löst die Bewegung oder der Angriff keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer Bewegungs- oder Angriffsaktion eintreten.
- Erlaubt ein Effekt einer Einheit, einen Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsmarker zu erhalten, ist dieser Effekt etwas anderes als eine Zielen-, Ausweichen- oder Bereitschaftsaktion und löst keine Effekte aus, die eintreten, nachdem eine solche Aktion durchgeführt wird.

Verwandte Themen: Aktionen, Angriff, Aufwertungskarten, Bewegung, Erschöpfen, Freie Aktionen, Freie Kartenaktionen, Kartenaktionen, Kommandokarten, Schlüsselwörter, Waffen

FEINDLICH

Alle Einheiten, die von einem Gegner kontrolliert werden, sind feindliche Einheiten.

Verwandte Themen: Befreundet, Einheit

FELDKOMMANDANT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Feldkommandant** ist in der Lage, bis zu einem gewissen Grad Befehle zu erteilen. Sobald ein Spieler eine nicht-commander- oder agenten-spezifische Kommandokarte aufdeckt, darf er eine befreundete Einheit mit dem Schlüsselwort **Feldkommandant** als Commander benennen und mit dieser Einheit Befehle erteilen.

- Eine Einheit, die unter Verwendung des Schlüsselwortes **Feldkommandant** als Commander benannt wurde, wird nur für das Erteilen von Befehlen mit einer Kommandokarte während der Kommandophase als Commander behandelt.

Falls du eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Feldkommandant** in deiner Einheit inkludierst, darfst du zusätzlich zum normalen Effekt des Schlüsselworts **Feldkommandant** bei der Armeezusammenstellung das normale minimale Commander-Einheit-Minimum ignorieren. Falls du das tust, markierst du, sobald du eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Feldkommandant** aufstellst, jene Einheit mit dem Commander-Marker. Jene Einheit behält ihren derzeitigen Rang. Trotzdem kann jene Einheit nach den Regeln für **Feldkommandant** als Commander benannt werden, sobald eine neutrale Kommandokarte gespielt wird. Zusätzlich dürfen, solange jene Einheit den Commander-Marker hat, befreundete Einheiten in Reichweite 1–3 ihren Tapferkeitswert als 2 behandeln, sobald sie überprüfen, ob sie in Panik verfallen sind.

- Falls die Einheit mit **Feldkommandant** und der Commander-Marker besiegt werden, muss wie gewohnt ein neuer Commander benannt werden.

Verwandte Themen: Armeezusammenstellung, Befehle erteilen und empfangen, Kommandokarten, Kommandophase, Panik

FERNKAMPFWAFFE



Fernkampf-Waffe

Eine Waffe mit einem blauen Fernkampfsymbol (❶❷❸❹❺❻) ist eine Fernkampfwaffe und kann nur während eines Fernkampfangriffs oder solange das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** verwendet wird.

- Hat eine Einheit mehrere Miniaturen, die Fernkampfwaffen verwenden, müssen alle gleichnamigen Waffen ihre Würfel zum selben Angriffspool beisteuern. Fernkampfwaffen mit verschiedenen Namen dürfen ihre Würfel auch zu verschiedenen Angriffspools beisteuern.
- Eine Fernkampfwaffe kann nicht im selben Angriffspool sein wie eine Nicht-Fernkampfwaffe.

Verwandte Themen: Angriff, Probemessungen, Sichtlinie, Waffen, Würfel

FESTER FEUERWINKEL: FRONT/HECK (WAFFEN-SCHLÜSSELWORT)

Manche Waffen haben das Schlüsselwort **Fester Feuerwinkel: Front** oder **Fester Feuerwinkel: Heck**.

- Eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Fester Feuerwinkel: Front** oder **Fester Feuerwinkel: Heck** kann nur dann Würfel zu einem Angriffspool beisteuern, wenn die verteidigende Einheit im angegebenen Feuerwinkel der angreifenden Miniatur ist.
- Liegt irgendein Teil einer Miniaturenbasis in einem Feuerwinkel, befindet sich die gesamte Einheit der Miniatur in diesem Feuerwinkel.
  - » Besteht die angreifende Einheit aus mehreren Miniaturen, kann jede Miniatur des Angreifers die Würfel einer Waffe mit festem Feuerwinkel nur dann beisteuern, wenn mindestens eine Miniatur des Verteidigers in ihrem Feuerwinkel ist.

Verwandte Themen: Angriff, Angriffspool, Basis, Einkerbungen, Fahrzeuge, Feuerwinkel, Fähigkeiten, Waffen

FEUERUNTERSTÜTZUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine andere befreundete Einheit einen Fernkampfangriff durchführt, darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Feuerunterstützung** und einem aufgedeckten Befehlsmarker zulässige Waffen zum Angriffspool hinzufügen.

- Während des Schrittes „Angriffspool bilden" eines Fernkampfangriffs einer befreundeten Einheit darf jede Miniatur in einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Feuerunterstützung** zulässige Waffen zum Angriffspool hinzufügen, falls jene Miniatur Sichtlinie zu einer Miniatur der verteidigenden Einheit hat.
- Eine Waffe gilt als zulässig, falls sie eine Fernkampfwaffe ist, falls die verteidigende Einheit in Reichweite der Waffe ist und falls alle anderen Voraussetzungen für die Verwendung der Waffe zutreffen.
  - » Sobald eine Einheit das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** verwendet, wird die Reichweite dieser Einheit trotzdem **von ihrem eigenen** Einheitenführer gemessen.
- Um das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** zu verwenden, muss eine Einheit in der Lage sein, einen Fernkampfangriff durchzuführen, auch wenn die Verwendung des Schlüsselwortes **Feuerunterstützung** selbst nicht als Angriff dieser Einheit gilt.
  - » Eine Einheit, die in ein Handgemenge verwickelt ist, kann das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** nicht verwenden.
- Alle Waffen, die zu einem Angriffspool hinzugefügt werden, fügen jenem Angriffspool auch ihre Waffenschlüsselwörter hinzu.
- Falls eine Einheit, die das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** verwendet, auch das Schlüsselwort **Arsenal X** hat, kann jede Miniatur X zulässige Waffen zum Angriffspool hinzufügen.
- Um das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** zu verwenden, muss eine Einheit einen aufgedeckten Befehlsmarker haben. Nachdem das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** verwendet wurde, muss eine Einheit jenen Befehlsmarker verdeckt platzieren. Jene Einheit gilt als aktiviert und kann in dieser Runde nicht aktiviert werden.
- Nachdem eine Einheit zulässige Waffen zu einem Angriffspool hinzugefügt hat, hat sie das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** verwendet. Eine Einheit kann das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** nur dazu verwenden, um genau einem Angriffspool zulässige Waffen hinzuzufügen.
  - » Falls eine Einheit in der Lage ist **Feuerunterstützung** zu verwenden, ohne ihren Befehlsmarker auf die verdeckte Seite zu drehen, kann sie **Feuerunterstützung** verwenden, um später erneut zulässige Waffen zu einem Angriffspool hinzuzufügen.
- Nur 1 Einheit kann das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** verwenden, solange eine andere Einheit einen Angriffspool bildet. Zwei oder mehr Einheiten können nicht das Schlüssel-

wort **Feuerunterstützung** verwenden, um zulässige Waffen zum selben Angriffspool hinzuzufügen.

- Beim Bestimmen, welche verteidigende Miniatur Wunden erleiden kann, wird die Sichtlinie von der angreifenden Einheit aus bestimmt und nicht von der Einheit mit dem Schlüsselwort **Feuerunterstützung**.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Angriffspool, Arsenal X (Einheitenschlüsselwort), Befehlsmarker, Fähigkeiten, Schlüsselwörter

FEUERWINKEL

Ein Feuerwinkel ist ein kegelförmiger Bereich, ausgehend von den Feuerwinkellinien, die auf den Basen mancher Miniaturen aufgeprägt sind.

- Manche Miniaturenbasen verfügen über Feuerwinkellinien. Diese werden verwendet, um den Feuerwinkel der jeweiligen Miniatur zu bestimmen.
- Jede Feuerwinkellinie beginnt am Basismittelpunkt und endet am Rand der Basis.
  - » Der Feuerwinkel, der von den beiden vorderen Feuerwinkellinien gebildet wird, ist der Front-Feuerwinkel der Miniatur. Zwischen den beiden Feuerwinkellinien, die den Front-Feuerwinkel bilden, befindet sich immer eine Einkerbung.
  - » Der Feuerwinkel, der von den beiden hinteren Feuerwinkellinien gebildet wird, ist der Heck-Feuerwinkel der Miniatur. Zwischen den beiden Feuerwinkellinien, die den Heck-Feuerwinkel bilden, befindet sich immer eine Einkerbung.
  - » Die Feuerwinkel, die von den beiden linken bzw. den beiden rechten Feuerwinkellinien gebildet werden, sind die Seiten-Feuerwinkel der Miniatur. Zwischen diesen Feuerwinkellinien befinden sich üblicherweise keine Einkerbungen.
- Um die Ränder eines Feuerwinkels genau zu bestimmen, legt man die Kante des Maßstabes an die Feuerwinkellinien auf der Miniaturenbasis an und verlängert sie so zu einer fortlaufenden Geraden.
- Liegt irgendein Teil einer Miniaturenbasis in einem Feuerwinkel, befindet sich die gesamte Einheit der Miniatur in diesem Feuerwinkel.

Verwandte Themen: Angriff, Angriffspool, Basis, Einkerbungen, Fahrzeuge, Fester Feuerwinkel: Front/Heck (Waffenschlüsselwort), Sichtlinie, Waffen

FLÄCHEN-GELÄNDE

Siehe „Weitere Geländeregeln“ auf 8.

FLÄCHENWAFFEN

Eine Waffe mit einem gelben Fernkampfsymbol (❶❷❸❹) ist eine Flächenwaffe. Sobald eine Flächenwaffe verwendet wird, werden separate Angriffe gegen jede Einheit in Sichtlinie und in Reichweite der bei den Fernkampfsymbolen angegebenen Zahl durchgeführt.


Flächenwaffe

- Flächenwaffen können nur durch Fähigkeiten und andere Spieleffekte verwendet werden, die ausdrücklich die Verwendung von Flächenwaffen erlauben.

KOMPLEXE FORMATION

1. Dieser Sturmtruppler ist in Formation, da die Distanz zwischen ihm und seinem Einheitenführer der Länge der Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe entspricht und der Einheitenführer mit einer Geschwindigkeit-1-Bewegung (vorbei an dem unpassierbaren Gelände) auf seine Position gelangen könnte.
2. Dieser Sturmtruppler ist nicht in Formation, weil der Einheitenführer aufgrund des unpassierbaren Geländes seine Position mit einer Geschwindigkeit-1-Bewegung nicht erreichen könnte.



- Flächenwaffen sind gewöhnlich mit Bomben- oder Bedingungsmarkern verbunden und werden verwendet, sobald jener Bomben- oder Bedingungsmarker detoniert.
- Angriffe mit einer Flächenwaffe sind Fernkampfangriffe.
- Fernkampfangriffe, die von Flächenwaffen ausgehen, werden gegen jede Einheit in Reichweite und in Sichtlinie durchgeführt, selbst wenn jene Einheit in ein Handgemenge verwickelt ist.
- Eine Flächenwaffe kann nicht im selben Angriffspool wie eine andere Waffe sein.
- Flächenwaffen können während eines Angriffs einer Einheit nicht zum Angriffspool beitragen.
- Andere Waffen (darunter auch Flächenwaffen) können nicht zu einem Angriffspool beitragen, in dem sich bereits eine Flächenwaffe befindet.

Verwandte Themen: Angriff, Angriffspool, Bombenmarker, Detonieren, Detonieren X: Bombentyp (Waffenschlüsselwort), Scharf machen X: Bombentyp (Waffenschlüsselwort), Waffen

FLINK (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Flink** gegen einen Angriff verteidigt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker, falls sie mindestens 1 Ausweichmarker ausgegeben hat.

Verwandte Themen: Angriff, Ausweichen, Fähigkeiten

FORMATION

Jede Nicht-Einheitenführer-Miniatur muss in Formation mit ihrem Einheitenführer sein.

- Nachdem ein Einheitenführer bewegt, aufgestellt oder verdrängt worden ist, muss jede andere Miniatur seiner Einheit in Formation mit ihm platziert werden.
- Eine Miniatur ist in Formation mit ihrem Einheitenführer, falls die Distanz zwischen ihnen maximal der Länge der Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe entspricht.
  - » Berührt die Basis des Einheitenführers ein Ende der Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe und die Basis der anderen Miniatur das andere Ende der Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe, dann sind die beiden auf maximaler Distanz in Formation.
- Wird eine Miniatur, die eine Basis mit Einkerbungen hat, in Formation platziert, muss ihre Basis exakt in die gleiche Richtung wie die Basis ihres Einheitenführers ausgerichtet werden.
- Miniaturen, die in Formation platziert werden, können nicht in Basiskontakt mit feindlichen Miniaturen platziert werden, es sei denn, die Einheit befindet sich im Nahkampf (siehe „Nahkampf“ auf S. 55).
- Sobald ein Einheitenführer bewegt wird, kann man die Miniaturen seiner Einheit beiseite rücken, um Platz für die Bewegungshilfe zu schaffen.
- Werden aufgrund von Verdrängung mehrere Einheiten gleichzeitig bewegt, kann man zuerst die Einheitenführer bewegen und dann die restlichen Miniaturen in Formation mit ihren jeweiligen Einheitenführern platzieren.
- Sobald eine Miniatur in Formation platziert wird, darf die Basis jener Miniatur teilweise über Kanten hinausragen, solange die Miniatur stabil steht und nicht unsicher platziert ist.
- Sobald eine Miniatur in Formation mit ihrem Einheitenführer platziert wird, muss man sie so platzieren, dass der Einheitenführer ihre Position mit einer regulären Geschwindigkeit-1-Bewegung erreichen könnte.
  - » Das bedeutet, dass Miniaturen, die in Formation mit ihrem Einheitenführer platziert werden, nicht so platziert werden können, dass zwischen ihnen und dem Einheitenführer unpassierbares Gelände ist.
  - » Trotzdem werden Miniaturen, die in Formation platziert werden, so behandelt, als ob sie sich durch feindliche Truppler-Miniaturen hindurchbewegen können, mit denen sie in ein Handgemenge verwickelt sind.
  - » Auch Miniaturen, die Basen mit Einkerbungen haben, müssen diese Regel beachten; allerdings genügt es in ihrem Fall, wenn der Einheitenführer ihre Position nach einer Drehung um bis zu 180° mit einer regulären Geschwindigkeit-1-Bewegung erreichen könnte.

  Beispiel: Eine Miniatur wird so platziert, dass die Distanz zwischen ihr und ihrem Einheitenführer gleich oder geringer als die Länge der Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe ist. Allerdings befindet sich zwischen der Miniatur und ihrem Einheitenführer ein unpassierbares Geländeteil. Wird die Miniatur so platziert, dass der Einheitenführer mit einer Geschwindigkeit-1-Bewegung um das Gelände herum ihre Position erreichen könnte, befindet sie sich in Formation. Wäre dies mit einer regulären Geschwindigkeit-1-Bewegung nicht möglich, besteht keine Formation zwischen der Miniatur und ihrem Einheitenführer.
- Liegt eine vertikale Distanz zwischen Miniatur und Einheitenführer, muss der Einheitenführer die Position der Miniatur mit einer regulären Klimm-Bewegung erreichen können. Befindet sich der Einheitenführer oben auf erhöhtem Gelände, müssen alle untenstehenden Miniaturen seiner Einheit in Basiskontakt mit dem Gelände sein, sodass der Einheitenführer ihre Position mit einer regulären Klimm-Bewegung erreichen könnte.
  - » Damit der Einheitenführer die Position einer Miniatur mit einer regulären Klimm-Bewegung erreichen kann, darf die Höhe zwischen den beiden Miniaturen maximal 1 betragen.
  - » Standardmäßig wird der Einheitenführer nach dem Klimmen oder Klettern an den Rand des Geländes platziert, der am nächsten zu dem Punkt ist, mit dem er vor dem Klimmen oder Klettern in Basiskontakt war. Miniaturen, die nicht am selben Rand wie der Einheitenführer platziert werden, müssen in Basiskontakt mit dem Geländeteil und so nah wie möglich an diesem Punkt platziert werden.
- Beim Platzieren einer Truppler-Miniatur in Formation kann sie nicht auf einer höheren Ebene platziert werden als bis zu der Ebene, zu welcher der Einheitenführer geklommen oder geklettert ist (oder auf eine niedrigere Ebene, falls der Einheitenführer nach unten geklommen oder geklettert ist).
- Beim Platzieren einer Miniatur in Formation darf sie nicht auf einer **unterschiedlichen** Ebene des Geländes platziert werden als die des Einheitenführers, es sei denn, der Einheitenführer jener Miniatur ist gerade geklommen oder geklettert. Miniaturen können immer auf die gleiche Ebene wie ihre Einheitenführer platziert werden, wenn sie in Formation platziert werden.
  - » Falls eine Einheit eine Bewegung durchführt, die Gelände einer bestimmten Höhe ignoriert, wie durch die Schlüsselwörter **Schweben: Luft X**, **Springen X** oder **Gleiter X**, kann die Miniatur auf eine unterschiedliche Ebene des Geländes als ihr Einheitenführer platziert werden, solange der vertikale Abstand der Ebenen gleich oder kleiner ist als die Höhe des Geländes, die ignoriert wird.

Verwandte Themen: Bewegung, Einheitenführer, Höhe, Klimmen und Klettern, Verdrängung, siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. 10.

FRAKTIONEN

Es gibt vier Spielfraktionen: das galaktische Imperium (imperial), die Rebellenallianz (Rebellen), die galaktische Republik (Republik) und die Separatistenallianz (Separatisten).

- Jede Fraktion verfügt über ein eigenes Fraktionssymbol.

 Galaktisches Imperium

 Separatistenallianz

 Rebellenallianz

 Galaktische Republik

- Alle Einheiten einer Armee müssen derselben Fraktion angehören.
  - » Aufwertungen mit der Beschränkung „Nur dunkle Seite“ können ausschließlich von Einheiten des galaktischen Imperiums und der Separatistenallianz ausgerüstet werden.
  - » Aufwertungen mit der Beschränkung „Nur helle Seite“ können ausschließlich von Einheiten der Rebellenallianz und der galaktischen Republik ausgerüstet werden.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. 5.

FREIE AKTIONEN

Mit freien Aktionen kann eine Einheit während ihrer Aktivierung auch mehr als 2 Aktionen durchführen.

- Eine Einheit kann ein und dieselbe Aktion nicht mehrmals während ihrer Aktivierung durchführen. Einzige Ausnahme ist die Bewegungsaktion, die beliebig oft durchgeführt werden kann.

- Gewährt ein Effekt einer Einheit eine bestimmte Art von freier Aktion (z. B. eine freie Angriffsaktion), zählt das Durchführen dieser freien Aktion nicht zu den 2 Aktionen, welche die Einheit während ihrer Aktivierung durchführen kann. Dennoch gilt sie für alle anderen Effekte als Aktion, d. h. sie hindert die Einheit daran, dieselbe Aktion noch einmal während ihrer Aktivierung durchzuführen (es sei denn, es war eine Bewegungsaktion).

  Beispiel: Darth Vader führt eine Bewegungsaktion durch, was seine Fähigkeit **Unerbittlich** *auslöst und ihm eine freie Angriffsaktion gewährt. Nach dieser freien Angriffsaktion hat Darth Vader immer noch eine seiner zwei Aktionen übrig. Allerdings kann er diese nicht verwenden, um eine weitere Angriffsaktion durchzuführen.*
- Gewährt ein Effekt einer Einheit eine freie Aktion, ohne eine bestimmte Aktionsart zu nennen, darf die Einheit eine beliebige Aktion auswählen, die sie auch normalerweise durchführen könnte. Das Durchführen dieser freien Aktion zählt nicht zu den 2 Aktionen, welche die Einheit während ihrer Aktivierung durchführen kann. Dennoch gilt sie für alle anderen Effekte als Aktion, d. h. sie hindert die Einheit daran, dieselbe Aktion noch einmal während ihrer Aktivierung durchzuführen (es sei denn, es war eine Bewegungsaktion).
- Eine Truppler-Einheit, die aufgrund von Niederhalten eine Aktion verliert, kann immer noch beliebig viele freie Aktionen durchführen.
- Eine Fahrzeugeinheit, die aufgrund von Beschädigung eine Aktion verliert, kann immer noch beliebig viele freie Aktionen durchführen.
- Freie Aktionen können bewirken, dass Einheiten Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsmarker erhalten. Besagt ein Effekt ausdrücklich, dass eine Einheit einen Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsmarker erhält, ist dies ein anderer Effekt als das Durchführen einer Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsaktion und löst somit keine Fähigkeiten oder Effekte aus, die nach dem Durchführen einer solchen Aktion eintreten.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierung von Einheiten, Aktivierungsphase, Angriff, Aufwertungskarten, Bereitschaft, Bewegung, Freie Kartenaktionen, Fähigkeiten, Niederhalten, Tapferkeit, Zerstört

FREIE KARTENAKTIONEN

Eine freie Kartenaktion ist eine Art von freier Aktion. Steht vor einer Fähigkeit ein Symbol für freie Kartenaktionen (»), handelt es sich um eine freie Kartenaktion. Diese zählt nicht zu den 2 Aktionen, die eine Einheit während ihrer Aktivierung durchführen kann.

- Jede freie Kartenaktion ist eine separate Aktion, d. h. eine Einheit kann während ihrer Aktivierung mehrere verschiedene freie Kartenaktionen durchführen. Jede individuelle freie Kartenaktion kann jedoch nur ein Mal pro Aktivierung durchgeführt werden.
- Freie Kartenaktionen können nur während der Aktivierung einer Einheit durchgeführt werden.
- Freie Kartenaktionen können nur durchgeführt werden, sobald eine Einheit normalerweise eine Aktion durchführen könnte. Sie können nicht zwischen Spieleffekten und einer Fähigkeit verwendet werden, die von jenem Spieleffekt ausgelöst worden ist.

  Beispiel: Führt Darth Vader eine Bewegungsaktion durch, kann er die freie Kartenaktion auf seiner Aufwertungskarte Machtstoß nicht verwenden, bevor seine Fähigkeit **Unerbittlich** *ausgelöst worden ist. Er muss seine freie Kartenaktion entweder vor seiner Bewegung verwenden oder nachdem die Fähigkeit* **Unerbittlich** *abgehandelt worden ist.*
- Freie Kartenaktionen können bewirken, dass Einheiten Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsmarker erhalten. Besagt ein Spieleffekt ausdrücklich, dass eine Einheit einen Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsmarker erhält, ist dies ein anderer Effekt als das Durchführen einer Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer solchen Aktion eintreten.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierung von Einheiten, Aufwertungskarten, Erschöpfen, Freie Aktionen, Fähigkeiten, Kartenaktionen, Schlüsselwörter

FÜHRER

Siehe „Einheitenführer“ auf 35.

FÜHRUNG (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit das Schlüsselwort **Führung** verwendet, wählt sie eine andere befreundete Truppler-Einheit in Reichweite 1–2. Jene Einheit darf eine freie Nicht-Angriffsaktion durchführen.

Verwandte Themen: Aktionen, Reichweite

GEBIRGSFAHRZEUG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gebirgsfahrzeug** wird, was vertikale Bewegung anbelangt, wie ein Truppler behandelt.

- Sobald ein Bodenfahrzeug mit dem Schlüsselwort **Gebirgsfahrzeug** klimmt oder klettert, verdrängt es Truppler-Einheiten, falls möglich.

Verwandte Themen: Bewegung, Fahrzeuge, Fähigkeiten, Geübter Kletterer (Einheitenschlüsselwort), Höhe, Klimmen und Klettern, siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. 10.

GEFAHRENSINN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Einheiten mit dem Schlüsselwort **Gefahrensinn X** sind besonders aufmerksam im Kampf, der um sie herum wütet, und verlieren auch mitten im Gefecht nicht die Übersicht. Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gefahrensinn X** eine beliebige Anzahl ihrer Niederhalten-Marker entfernen würde, darf sie Niederhalten-Marker bis zu dieser Anzahl ablegen, sie darf auch keinen ablegen. Beim Verteidigen gegen einen Angriff darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gefahrensinn X** für jeden Niederhalten-Marker, den sie besitzt, 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel werfen, bis zu X zusätzliche Würfel.

- Jeder Verteidigungswürfel, der durch das Schlüsselwort **Gefahrensinn X** hinzugefügt wird, ist zusätzlich zu der normalen Anzahl Würfel, die eine Einheit beim Verteidigen wirft.
- Jeder Verteidigungswürfel, der durch das Schlüsselwort **Gefahrensinn X** hinzugefügt wird, hat dieselbe Farbe wie das Verteidigungswürfelsymbol auf der Einheitenkarte des Verteidigers.
- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gefahrensinn X** darf wählen, wie viele ihrer Niederhalten-Marker im Schritt „Sammeln“, in der Endphase, und durch andere Spieleffekte oder Fähigkeiten, die Niederhalten-Marker entfernen würden, entfernt werden.

- Einheiten können das Schlüsselwort **Gefahrensinn X** verwenden, wenn Sie gegen Fernkampf- und Nahkampfangriffe verteidigen.

Verwandte Themen: Angriff, Niederhalten, Tapferkeit, Würfel

GEFECHTSKARTEN

Gefechtskarten werden verwendet, um während des Spielaufbaus das Schlachtfeld zu definieren.

- Es gibt drei Arten von Gefechtskarten: Bedingungskarten, Aufstellungskarten und Einsatzzielkarten.
- Als Teil der Armeezusammenstellung erstellt ein Spieler einen Stapel aus 12 Gefechtskarten (4 von jeder Art: Einsatzziel, Aufstellung und Bedingung) ohne doppelte Karten.

Verwandte Themen: Aufstellung, Bedingungskarten, Bedingungsmarker, Einsatzzielkarten, Einsatzzielmarker, Schlachtfeld definieren

GEFOLGE: EINHEITENNAME (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Gefolge** kennzeichnet, dass eine Einheit oft von einer bestimmten anderen Einheit begleitet und beschützt wird. Das Schlüsselwort **Gefolge** gibt genau den Namen dieser anderen Einheit an. Nimmt ein Spieler bei der Armeezusammenstellung eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gefolge** in seine Armee auf, darf er den Rang (nicht aber die Punktekosten) einer Einheit, deren Name hinter dem Schlüsselwort **Gefolge** steht, ignorieren. Das bedeutet, dass der Rang der Einheit nicht auf das Maximum für das Zusammenstellen einer Armee angerechnet wird. Dies kann dazu führen, dass eine Armee mehr Einheiten eines bestimmten Ranges enthält, als normalerweise erlaubt wären; das Schlüsselwort **Gefolge** sorgt dafür, dass eine solche Armee trotzdem die Voraussetzungen für das Zusammenstellen einer Armee jener Art erfüllt.

In jeder Kommandophase während des Schrittes „Befehle erteilen" darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gefolge** einer befreundeten Einheit in Reichweite 1–2, deren Name hinter ihrem Schlüsselwort **Gefolge** steht, einen Befehl erteilen.

- Befehle, die mit dem Schlüsselwort **Gefolge** erteilt werden, gelten als von der Einheit erteilt, die das Schlüsselwort **Gefolge** hat.
- Spieleffekte, die ausgelöst werden, sobald einer Einheit ein Befehl erteilt wird (z. B. die Befehle auf einer Kommandokarte), werden ausgelöst, sobald einer Einheit ein Befehl mit dem Schlüsselwort **Gefolge** erteilt wird.
- Spieleffekte, welche die Reichweite, in der eine Einheit Befehle erteilt oder erteilt bekommt, verändern, wie zum Beispiel durch Aufwertungskarten, können die Reichweite des Schlüsselwortes **Gefolge** verändern.
- Wird ein Befehl mit dem Schlüsselwort **Gefolge** erteilt, **muss** der Befehl der Einheit erteilt werden, deren Name hinter dem Schlüsselwort **Gefolge** steht. Andere Spieleffekte, die auslösen, **sobald** einer Einheit ein Befehl erteilt wird, können aber dazu führen, dass ein Befehl stattdessen einer anderen Einheit erteilt wird.

Verwandte Themen: Befehle erteilen und empfangen, Fähigkeiten, Kommandokarten, Kommandophase

GEHEIMAUFTRAG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Während die Schlacht tobt, haben manche Einheiten eine geheime Direktive oder ein extrem dringliches Ziel, das kriegsentscheidend sein könnte. Ein Mal pro Spiel darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Geheimauftrag** als freie Kartenaktion 1 Siegmarker auf ihrer Karte platzieren, falls sie innerhalb einer feindlichen Aufstellungszone ist. Falls am Ende des Spiels jene Einheit mindestens 1 Siegmarker hat, die Fähigkeit **Geheimauftrag** verwendet hat und nicht besiegt worden ist, erhält der Spieler, der jene Einheit kontrolliert, 1 Siegmarker.

- Ein Spieler, der eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Geheimauftrag** und einem Siegmarker kontrolliert, erhält nur dann 1 Siegmarker, falls jene Einheit einen Siegmarker hat, weil sie die Fähigkeit **Geheimauftrag** verwendet hat.
- In Partien mit Szenario-Gefechtskarten, wie sie zum Beispiel in der Erweiterung „Gestürzter AT-ST" zu finden sind, kann das Schlüsselwort **Geheimauftrag**, wenn nicht anders vermerkt, nicht verwendet werden.
  - » Szenario-Gefechtskarten haben in der oberen rechten Ecke ein Szenariosymbol.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Kopfgeld (Einheitenschlüsselwort), Siegmarker

GEISELKARTEN

Die Einsatzzielkarte „Geiselaustausch" benötigt zwei Geisel-Aufwertungskarten. Beide Geiselkarten sind identisch. Geiselkarten können während einer Partie von Einheiten ausgerüstet und abgerüstet werden, wie auf der Einsatzzielkarte „Geiselaustausch" angegeben.



Rückseite der Geiselkarten

- Geiselkarten können nur wie auf der Einsatzzielkarte „Geiselaustausch" angegeben ausgerüstet werden und können nur in Verbindung mit dieser Einsatzzielkarte verwendet werden.
- Während des Spielaufbaus und in Runde 1 erhält eine Einheit mit einer ausgerüsteten Geiselkarte das Schlüsselwort **Immunität: Feindliche Effekte**. Für genaue Regeln siehe „Immunität: Feindliche Effekte" auf Seite 47.

Verwandte Themen: Einsatzzielkarten, Immunität: Feindliche Effekte (Einheitenschlüsselwort)

GEISTESGEGENWÄRTIG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Geistesgegenwärtig kann als Kartenaktion 1 Zielmarker und 1 Ausweichmarker erhalten.

- Dies ist ein anderer Effekt als das Durchführen einer Zielaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer Zielaktion eintreten.
- Dies ist ein anderer Effekt als das Durchführen einer Ausweichaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer Ausweichaktion eintreten.

Verwandte Themen: Ausweichen, Kartenaktionen, Zielen

GELÄNDE

Siehe „Weitere Geländeregeln" auf S. 8.

GELÄNDE FESTLEGEN

Es ist wichtig, vor Spielbeginn während des Spielaufbaus festzulegen, welche Effekte das verwendete Gelände hat. Die Spieler sollten sich ein Geländeteil nach dem anderen vornehmen und einvernehmlich entscheiden, welche Art von Deckung es bietet und welche anderen Merkmale es hat.

- Ob ein Geländeteil Einheiten Deckung bietet oder nicht, hängt von der Größe des Geländeteils im Verhältnis zu der Größe der Miniaturen der entsprechenden Einheit ab. Als allgemeine Regel sollte gelten, dass Gelände, das die Sichtlinie zu mindestens der Hälfte einer Miniatur versperrt, ihr auch Deckung bietet. Gelände, das die Sichtlinie zu weniger als die Hälfte der Miniatur versperrt, bietet ihr keine Deckung. Das bedeutet, dass Truppler-Einheiten häufiger als Fahrzeuge die Vorteile von Deckung genießen können.
  - » Ob ein Geländeteil Einheiten Deckung bietet oder nicht, und wenn ja, welchen Einheiten, sollte **während** des Spielaufbaus festgelegt werden.
- Gelände bietet abhängig von seinen Merkmalen entweder keine Deckung, leichte Deckung oder starke Deckung. Gelände, das die Sichtlinie vollständig versperrt, bietet immer starke Deckung.
  - » Wie viel Deckung ein Geländeteil bietet und welchen Einheitentypen sollte **während** des Spielaufbaus festgelegt werden.
- Die Spieler sollten während des Spielaufbaus bei der Bestimmung von Geländeeffekten den Abschnitt „Geländearten“ auf S. 8 als Leitfaden verwenden.
- Ist während des Spielaufbaus festgelegt worden, wie viel Deckung ein Geländeteil bietet, bietet jenes Geländeteil seine Deckung den entsprechenden Einheiten, unabhängig davon, wie viel von den Miniaturen jener Einheiten durch jenes Gelände versperrt wird.
  - » Nur während des Spielaufbaus wird überprüft, ob ein Geländeteil eine Miniatur mindestens zur Hälfte oder weniger als die Hälfte versperrt. Zu diesem Zeitpunkt wird festgelegt, ob ein Geländeteil während des Spiels Deckung bietet oder nicht.

Verwandte Themen: Deckung, Fähigkeiten, Sichtlinie, Spielaufbau

GENERATOR X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Generator X** ist mit einem Schildgenerator ausgerüstet. Eine Einheit mit Schlüsselwort **Generator X** darf während der Endphase bis zu X inaktive Schildmarker auf ihre aktive Seite drehen.

Verwandte Themen: Endphase, Fähigkeiten, Schildmarker

GESCHWINDIGKEIT

Siehe „Bewegung“ auf S. 25.

GEÜBTER KLETTERER (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Einheiten mit dem Schlüsselwort **Geübter Kletterer** sind auf das Überwinden von Steilwänden spezialisiert. Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Geübter Kletterer** wirft keine weißen Verteidigungswürfel und erleidet beim Klettern keine Wunden.

Verwandte Themen: Bewegung, Fähigkeiten, Gebirgsfahrzeug (Einheitenschlüsselwort), Höhe, Klimmen und Klettern, siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. 10.

GIFTMARKER

Am Ende der Aktivierung einer Einheit erleidet sie 1 Wunde für jeden Giftmarker, den sie hat, dann legt sie jeden Giftmarker, den sie hat, ab.



Giftmarker

- Falls mehr als ein Effekt am Ende der Aktivierung einer Einheit eintritt, entscheidet der Spieler, der jene Einheit kontrolliert, über die Reihenfolge der Effekte.
- Fahrzeuge und Droiden-Truppler können keine Giftmarker erhalten.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Fahrzeuge, Fähigkeiten, Wunden

GIFT X (WAFFEN-SCHLÜSSELWORT)

Mit dem Schlüsselwort **Gift X** können feindliche Einheiten gezwungen werden, Giftmarker zu erhalten.

- Nicht-Droiden-Truppler-Einheiten, die Wunden erleiden, nachdem sie gegen einen Angriff verteidigt haben, der eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Gift X** enthält, erhalten X Giftmarker.
- Fahrzeuge und Droiden-Truppler-Einheiten können keine Giftmarker erhalten.

Verwandte Themen: Angriff, Giftmarker

GLEITER X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Gleiter X** kennzeichnet ein Fahrzeug, das sich ständig in Bewegung befindet (und daher Zwangsbewegungen durchführen muss). Außerdem gibt es an, über welche Geländehöhen sich das Fahrzeug ungehindert bewegen kann.

- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gleiter X** muss zu Beginn oder am Ende des Schrittes „Aktionen durchführen“ ihrer Aktivierung eine freie Zwangsbewegungaktion durchführen.
  - » Eine Zwangsbewegung ist eine freie Standardbewegungsaktion und löst somit Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer Bewegungsaktion eintreten. Doch da sie eine freie Aktion ist, zählt sie nicht zu den zwei Aktionen, welche die Einheit pro Aktivierung durchführen kann.
  - » Die Zwangsbewegung muss als volle Bewegung in Maximalgeschwindigkeit durchgeführt werden. Ist das nicht möglich oder würde eine volle Bewegung dazu führen, dass irgendein Teil der Basis des Einheitenführers außerhalb des Schlachtfeldes landen würde, kann die Einheit stattdessen eine Teilbewegung durchführen und sich dabei so weit wie möglich entlang der Bewegungshilfe bewegen. Führt

die Einheit eine solche Teilbewegung durch, erleidet sie Wunden in Höhe ihrer Maximalgeschwindigkeit.

- Ragt am Ende dieser Bewegung irgendein Teil der Basis des Einheitenführers über das Schlachtfeld hinaus, ist die gesamte Einheit besiegt.

» Ein Repulsorfahrzeug kann sich nach dem Durchführen einer Bewegung nicht mit anderen Einheiten überschneiden, es sei denn, es führt eine Zwangsbewegung durch. In diesem Fall kann es sich am Ende seiner Zwangsbewegung mit Truppler-Miniaturen überschneiden; diese Truppler-Miniaturen werden verdrängt.

- Truppen, die in ein Handgemenge verwickelt sind, können durch eine Zwangsbewegung nicht verdrängt werden. Überschneidet sich ein Repulsorfahrzeug nach dem Durchführen einer Zwangsbewegung an seiner Endposition mit Truppen, die in ein Handgemenge verwickelt sind, muss es stattdessen eine Teilbewegung durchführen.

- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gleiter X** kann sich während einer Bewegung über Gelände mit einer Höhe von X oder niedriger hinwegbewegen.
- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gleiter X** darf ihre Bewegung auf einem Geländeteil beenden, dessen Höhe X oder weniger beträgt.
- Nach der Durchführung einer beliebigen Art von Bewegung muss eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gleiter X** immer noch so flach wie möglich auf dem Schlachtfeld platziert werden. Nicht jedes Gelände, auf dem eine Einheit ihre Bewegung beenden kann, ist völlig flach. Deshalb sollten sich die Spieler vor dem Spiel darauf einigen, auf welchem Gelände Einheiten ihre Bewegung beenden können. Als generelle Regel aber gilt: Falls eine sich mit Gelände überschneidende Miniatur instabil steht oder umzufallen droht oder die Basis der Miniatur über 45 Grad gekippt ist, darf jene Miniatur ihre Bewegung an jener Position nicht beenden.

  » Falls eine Einheit, die eine Zwangsbewegung durchführt, keine volle Bewegung durchführen kann, ohne sich mit einem Geländeteil zu überschneiden, das flach genug ist, dass sie darauf platziert werden könnte, muss die Einheit stattdessen eine Teilbewegung durchführen und Schaden in Höhe ihrer Maximalgeschwindigkeit erleiden.

- Eine Einheit darf sich nach einer Bewegung in ihrer Endposition nicht mit Einsatzziel- oder Bedingungsmarkern überschneiden.
- Sobald eine Einheit eine Zwangsbewegung durchführt, darf die Basis jener Miniatur teilweise über Kanten hinausragen, solange jede Miniatur stabil steht und nicht unsicher platziert ist. Hat die Basis des Einheitenführers nicht genügend Platz auf der Oberfläche, auf die sich die Einheit bewegt, oder kann die Basis irgendeiner Miniatur der Einheit nicht regulär und gleichzeitig in Formation platziert werden, so kann die Einheit diese Zwangsbewegung nicht vollständig abhandeln.
- Falls der Einheitenführer seine Bewegung während einer Zwangsbewegung auf einem Geländeteil beenden würde, das er normalerweise durch das Schlüsselwort **Gleiter X** oder durch den Einheitentyp Repulsorfahrzeug ignorieren würde, darf er sich weniger als die Länge der Hälfte seiner Basis entlang der Bewegungshilfe zurückbewegen, sodass seine Basis regulär auf dem Schlachtfeld oder Geländeteil platziert werden kann. Das ist nicht erlaubt, falls das Gelände nicht durch das Schlüsselwort **Gleiter X** oder durch den Einheitentyp Repulsorfahrzeug ignoriert wird und dazu führen würde, dass die Einheit die Zwangsbewegung nicht vollständig abhandeln könnte.

» Die Basis eines Einheitenführers darf nur rückwärts entlang der Bewegungshilfe bewegt werden, sie kann nicht vorwärts über das Ende der Bewegungshilfe hinausbewegt werden.

» Die Basis eines Einheitenführers kann nicht weiter zurückbewegt werden als die Hälfte des Durchmessers seiner Basis.

» Ein Einheitenführer muss sich trotzdem so weit wie möglich an der Bewegungshilfe entlangbewegen, er darf sich nur zurückbewegen, damit seine Basis regulär und in einer stabilen Position auf dem Schlachtfeld oder Geländeteil platziert werden kann.

» Falls der Einheitenführer auch dann nicht regulär auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, bewegt er sich so weit wie möglich entlang der Bewegungshilfe zurück und erhält Schaden gleich seiner Geschwindigkeit, weil er die Zwangsbewegung nicht durchführen konnte.

Verwandte Themen: Fahrzeuge, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8

GRAFFITIMARKER

Ein Graffitimarker stellt eine auffällige Markierung oder ein Symbol dar, das auf das Gelände des Schlachtfelds gesprüht wurde. Graffitimarker beeinflussen die Moral einer Einheit.



Roter und blauer Graffitimarker

- Während des Schrittes „Sammeln“ der Aktivierung einer Einheit:

  » Falls sie Sichtlinie zu einem **befreundeten** Graffitimarker in Reichweite 1–2 hat, **darf** sie 1 zusätzlichen Würfel werfen.

  » Falls sie Sichtlinie zu einem **feindlichen** Graffitimarker in Reichweite 1–2 hat, **muss** sie 1 Würfel weniger werfen (Minimum 1).

- Graffitimarker bleiben bis zum Ende der Partie im Spiel.
- Graffitimarker müssen flach platziert werden, entweder auf dem Schlachtfeld oder einem Geländeteil.
- Einheiten können sich durch Graffitimarker hindurchbewegen und ihre Bewegung darauf beenden.
- Graffitimarker haben zwei Seiten. Sobald ein Graffitimarker platziert wird, sollte der rote Spieler die rote Seite des Marker verwenden, während der blaue Spieler die blaue Seite des Markers verwendet.
- Falls eine Einheit Sichtlinie zu einem befreundeten Graffitimarker und einem feindlichen Graffitimarker hat und sich in Reichweite 1–2 zu beiden Markern befindet, heben sich die Effekte beider Marker auf.

Verwandte Themen: Bewegung, Fähigkeiten, Niederhalten, Reichweite, Sammeln, Sichtlinie

GRUBEN UND SCHÜTZENGRÄBEN

Siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

HANDGEMENGE

Solange eine Truppler-Einheit im Nahkampf mit einer anderen Truppler-Einheit ist, sind diese beiden Einheiten in ein Handgemenge verwickelt. Eine Einheit, die in ein Handgemenge verwickelt ist, kann keine Bewegungen durchführen, nicht verdrängt werden, keine Fernkampfangriffe durchführen und nicht zum Ziel eines Fernkampfangriffs (außer von Flächenwaffen)werden.

- Truppler-Einheiten können nur mit anderen Truppler-Einheiten in ein Handgemenge verwickelt sein. Ein Handgemenge zwischen Truppler-Einheiten und Fahrzeugen oder zwischen Fahrzeugen und anderen Fahrzeugen ist nicht möglich, auch wenn beide Einheiten im Nahkampf miteinander sind.
- Falls eine Truppler-Einheit in ein Handgemenge verwickelt ist, kann sie diesen Nahkampf verlassen, indem sie während ihrer Aktivierung einen Rückzug durchführt. Für zusätzliche Regeln, siehe „Rückzug“ auf Seite 63.

Verwandte Themen: Aktionen, Angriff, Basiskontakt, Fahrzeuge, Freie Aktionen, Nahkampf, Rückzug, Truppler, Verdrängung

HOCHGESCHWINDIGKEIT (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Falls während eines Angriffs, in dem eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Hochgeschwindigkeit** verwendet wird, jede Waffe im Angriffspool das Schlüsselwort **Hochgeschwindigkeit** hat, kann der Verteidiger während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden“ keine Ausweichmarker ausgeben.

- Falls die angreifende Einheit mehrere Angriffspools gegen unterschiedliche Verteidiger gebildet hat, findet das Schlüsselwort **Hochgeschwindigkeit** nur bei den Angriffspools Anwendung, zu denen eine Waffe mit dem Schlüsselwort hinzugefügt worden ist und jede Waffe in dem Angriffspool das Schlüsselwort **Hochgeschwindigkeit** hat.
- Eine verteidigende Einheit, die keine Ausweichmarker ausgeben kann, kann die Fähigkeit **Ablenken** nicht verwenden.

Verwandte Themen: Angriff, Ausweichen, Waffen

HÖHE

Höhe ist das vertikale Maß von Objekten auf dem Schlachtfeld. Die Höhe eines Objekts wird mit dem Maßstab abgemessen.

- Um die Höhe eines Objekts zu bestimmen, platziert man das Ende des Maßstabes möglichst nah an dem Objekt auf dem Schlachtfeld und bringt den Maßstab in senkrechte Position. Das Maßstabssegment, in dem sich der höchste Punkt des Objekts befindet, bestimmt die Höhe des Objekts.
  - » Liegt der höchste Punkt des Objekts direkt auf der Trennlinie zwischen zwei Maßstabssegmenten, bestimmt das niedrigere der beiden Maßstabssegmente die Höhe. Nur wenn das Objekt über die Trennlinie hinausragt, wird seine Höhe durch das höhere der beiden Maßstabssegmente bestimmt.
- Manche Geländeteile haben mehrere Ebenen mit unterschiedlichen Höhen. Muss zum Klimmen oder Klettern die Höhe eines Geländes abgemessen werden, misst man von der Ebene, auf der sich die Miniaturen befinden, zu der Ebene, die sie erklimmen oder erklettern wollen.

Verwandte Themen: Gleiter X (Einheitenschlüsselwort), Klimmen und Klettern, Springen X (Einheitenschlüsselwort), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8, siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. 10.

ID-MARKER

ID-Marker helfen beim Unterscheiden gleichartiger Einheiten mit unterschiedlichen Aufwertungskarten. Sobald solche Einheiten aufgestellt werden, platziert man verschiedene ID-Marker neben den Basen der Einheitenführer und passende ID-Marker auf den Karten der Einheiten.



ID-Marker

Verwandte Themen: Siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. 5 und „Spielaufbau“ auf S. 6.

IMMOBILISIEREN X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Immobilisieren X** wird dazu verwendet, um feindliche Einheiten dazu zu zwingen, Immobilisiert-Marker zu erhalten.

- Eine Einheit, die eine oder mehr Wunden erleidet, nachdem sie gegen einen Angriff verteidigt hat, der eine Waffen mit dem Schlüsselwort **Immobilisieren X** beinhaltet, erhält X Immobilisiert-Marker.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierung von Einheiten, Bewegung

IMMOBILISIERT-MARKER

Die Maximalgeschwindigkeit einer Einheit wird für jeden Immobilisiert-Marker, den sie hat, um 1 verringert. Eine Einheit mit Maximalgeschwindigkeit 0 und mindestens 1 Immobilisiert-Marker kann keine Bewegung jeglicher Art durchführen. Am Ende der Aktivierung einer Einheit werden alle Immobilisiert-Marker von ihr entfernt.


Immobilisiert-Marker

- Eine Einheit mit 1 oder mehr Immobilisiert-Markern kann noch immer Geschwindigkeit-X-Bewegungen durchführen und mit ihr können außerhalb der normalen Aktivierung durch andere Effekte noch immer Geschwindigkeit-X-Bewegungen durchgeführt werden, selbst wenn ihre Maximalgeschwindigkeit 0 ist.
- Sobald eine Einheit eine Bewegung durchführt, werden alle Effekte angewendet, die die Maximalgeschwindigkeit erhöhen (bis zu Geschwindigkeit 3), bevor Effekte angewendet werden, die die Maximalgeschwindigkeit dieser Einheit verringern.

Verwandte Themen: Bewegung

IMMUNITÄT: ABLENKEN (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Während eines Angriffs mit einem Angriffspool, der eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Immunität: Ablenken** enthält, falls die einzigen Waffen im Angriffspool Waffen mit dem Schlüsselwort **Immunität: Ablenken** sind, kann der Angreifer keine Wunden dadurch erleiden, dass der Verteidiger die Fähigkeit **Ablenken**, **Djem-So-Meisterschaft** oder **Soresu-Meisterschaft** verwendet.

- Die verteidigende Einheit kann trotzdem die anderen Vorteile der Schlüsselwörter **Ablenken**, **Djem-So-Meisterschaft** und **Soresu-Meisterschaft** erhalten.

Verwandte Themen: Ablenken (Einheitenschlüsselwort), Angriff

IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Immunität: Durchschlagen** verteidigt, kann der Angreifer das Schlüsselwort **Durchschlagen X** nicht verwenden, um Abwehr-Ergebnisse (▼) auf Verteidigungswürfeln des Verteidigers zu negieren.

- Solange eine Einheit mit **Immunität: Durchschlagen** das Schlüsselwort **Beschützer** verwendet, kann der Angreifer nicht **Durchschlagen X** verwenden, um Abwehr-Ergebnisse (▼) auf Verteidigungswürfeln der Einheit mit dem Schlüsselwort **Beschützer** zu negieren.
  - » Der Angreifer **kann Durchschlagen X** auf geworfene Verteidigungswürfel einer Einheit anwenden, einer Einheit anwenden, die das Schlüsselwort **Immunität: Durchschlagen** nicht hat und das Schlüsselwort **Beschützer** verwendet, selbst wenn der Verteidiger das Schlüsselwort **Immunität: Durchschlagen** hat.

Verwandte Themen: Angriff, Durchschlagen X (Waffenschlüsselwort)

IMMUNITÄT: EXPLOSION (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Immunität: Explosion** verteidigt, werden die Effekte des Schlüsselwortes **Explosion** ignoriert.

Verwandte Themen: Angriff, Deckung X (Einheitenschlüsselwort), Deckung, Explosion (Waffenschlüsselwort), Fähigkeiten

IMMUNITÄT: FEINDLICHE EFFEKTE (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Immunität: Feindliche Effekte** ignoriert alle feindlichen Karteneffekte und kann nicht als Ziel von jeglichen feindlichen Karteneffekten gewählt werden.

- Die Einheit ist trotzdem weiterhin von befreundeten Karteneffekten und Gefechtskarten betroffen.
- Feindliche Karteneffekte umfassen alle Effekte. Dazu zählen Fähigkeiten, Schlüsselwörter, Text auf Einheitenkarten, Aufwertungskarten und Kommandokarten, die von einem Gegner kontrolliert werden.

Für weitere Regeln siehe „Karteneffekt“ auf Seite 4.

Verwandte Themen: Geiselkarten

IMMUNITÄT: NAHKAMPF (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Feindliche Einheiten können nicht in Basiskontakt mit einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Immunität: Nahkampf** platziert werden.

Verwandte Themen: Basiskontakt, Fähigkeiten, Nahkampf

IMMUNITÄT: REICHWEITE-1-WAFFEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit, die das Schlüsselwort **Immunität: Reichweite-1-Waffen** hat, kann nicht von Waffen als Ziel erfasst werden, die eine Maximalreichweite von 1 haben.

- Eine Einheit mit diesem Schlüsselwort kann immer noch von feindlichen Einheiten als Ziel erfasst werden, die in Reichweite 1 sind, solange jene Einheiten eine Waffe verwenden, deren Maximalreichweite größer als 1 ist.

Verwandte Themen: Angriff, Reichweite, Waffen

IN (REICHWEITE)

Das Wort „in“ wird in Karten- und Regeltexten in Bezug auf Reichweite verwendet.

- Eine Einheit ist „in“ einer Reichweite, falls der Punkt der Miniaturenbasis, der dem Ausgangspunkt der Messung am nächsten ist, im entsprechenden Maßstabsegment liegt.
- Berührt die Basis der Zielminiatur die hervorgehobene Linie zwischen zwei Maßstabssegmenten, ohne über sie hinauszuragen, ist die Miniatur in der geringeren der beiden Reichweiten, die durch die Linie abgetrennt werden.

Verwandte Themen: Angriff, Innerhalb (Reichweite), Jenseits (Reichweite), Reichweite, Waffen

INFILTRIEREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Manche Einheiten sind Meister der Infiltration und können sich bereits auf dem Schlachtfeld positionieren, noch bevor der Kampf überhaupt angefangen hat. Während des Spielaufbaus darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Infiltrieren** irgendwo auf dem Schlachtfeld jenseits von Reichweite 3 zu allen feindlichen Einheiten aufgestellt werden.

- Gibt es keine feindlichen Einheiten auf dem Schlachtfeld, darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Infiltrieren** irgendwo auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden.
- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Infiltrieren** darf wie gewohnt überall innerhalb einer befreundeten Aufstellungszone aufgestellt werden.
- In Partien mit Szenario-Gefechtskarten, wie sie zum Beispiel in der Erweiterung „Gestürzter AT-ST“ zu finden sind, kann das Schlüsselwort **Infiltrieren**, wenn nicht anders vermerkt, nicht verwendet werden.
  - » Szenario-Gefechtskarten haben in der oberen rechten Ecke ein Szenariosymbol.

Verwandte Themen: Aufstellung, Reichweite

INKOGNITO (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Manche Einheiten erwecken den Anschein, dass sie auf der feindlichen Seite eines Konflikts stehen würde – bis sie kurz davor stehen, ihre wahren Absichten aufzudecken. Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Inkognito** kann nicht von feindlichen Einheiten angegriffen werden, die jenseits von Reichweite 1 zu ihr sind.



Inkognito-Marker

Zusätzlich wird ihr Einheitenführer nicht für Einsatzzielkarten dazu gezählt.

Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Inkognito** jemals eine Einsatzzielkartenaktion durchführt, einen Angriff durchführt oder gegen einen feindlichen Angriff verteidigt, verliert sie für den Rest dieser Partie die Effekte durch das Schlüsselwort **Inkognito**, kann jetzt wie gewohnt von Feinden angegriffen werden und ihr Einheitenführer wird für Einsatzzielkarten dazu gezählt.

- Einsatzzielkartenaktionen beinhalten sämtliche Kartenaktionen und freie Kartenaktionen, die Einheiten durch den Text auf einer Einsatzzielkarte erhalten.
  - » Beispiele für Einsatzzielkarten mit Einsatzzielkartenaktionen sind: „Nachschub bergen“, „Sabotage der Feuchtigkeitsevaporatoren“, „Geiselaustausch“ und „Bombenanschlag“.
- Einheiten, die derzeitig unter den Effekten des Schlüsselworts **Inkognito** stehen, werden im Bezug auf Einsatzzielkarten nicht als Einheitenführer behandelt.
  - » Beispiele für Einsatzzielkarten, die Bezug auf Einheitenführer nehmen, sind: „Bombenanschlag“, „Übertragungen abfangen“, „Schlüsselpositionen“, „Durchbruch“ und „Sprengstofftransport“.
- Angriffe durch Bedingungskarten, Einsatzzielkarten, Einsatzzielmarker, Bedingungsmarker oder Bomben-Marker gelten nicht als feindliche Angriffe. Nur Angriffe, die von feindlichen Einheiten durchgeführt werden, gelten als feindliche Angriffe.
- Falls gewünscht, können die Spieler einen Marker verwenden, um anzuzeigen, dass eine Einheit unter den Effekten von **Inkognito** steht. Der Marker wird dann wieder entfernt, falls die Einheit einen Angriff durchführt, gegen einen feindlichen Angriff verteidigt oder eine Einsatzzielkartenaktion durchführt.

Verwandte Themen: Angriff, Einsatzzielkarten, Reichweite

Innerhalb (Reichweite)

Die Präposition „innerhalb“ wird in Karten- und Regeltexten in Bezug auf Reichweite verwendet. Eine Einheit ist „innerhalb“ einer Reichweite, falls die gesamte Miniaturenbasis innerhalb des entsprechenden Maßstabsegments liegt.

- Eine Einheit kann auch „innerhalb“ einer Reichweite sein, die sich über mehrere Segmente erstreckt.

  Beispiel: Eine Einheit ist innerhalb von Reichweite 1–2, falls die gesamte Miniaturenbasis irgendwo innerhalb des ersten und zweiten Maßstabsegments liegt.
- Ist eine Einheit „innerhalb“ einer Reichweite, ist sie gleichzeitig auch „in“ dieser Reichweite.

Verwandte Themen: Angriff, In (Reichweite), Jenseits (Reichweite), Reichweite

Ionenmarker

Zu Beginn der Aktivierung einer Einheit wird überprüft, ob jene Einheit 1 oder mehrere Ionenmarker hat. Falls ja, verliert sie für jeden Ionenmarker 1 Aktion. Am Ende ihrer Aktivierung werden alle Ionenmarker entfernt, welche die Einheit hat.



Ionenmarker

- Ein Fahrzeug oder Droiden-Truppler, der verteidigt und dabei Wunden erleidet, erhält X Ionenmarker, falls der Angriffspool eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Ionen X** enthält.
- Selbst wenn eine Einheit beide Aktionen durch Ionenmarker verliert, kann sie immer noch freie Aktionen durchführen, sofern ihr diese von Fähigkeiten oder von Aufwertungskarten gewährt werden.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierung von Einheiten, Aktivierungsphase, Ionen X (Waffenschlüsselwort), Fahrzeuge

Ionen X (Waffenschlüsselwort)

Das Schlüsselwort **Ionen X** wird verwendet, um feindliche Einheiten zum Erhalt von Ionenmarkern zu zwingen.

- Ein Fahrzeug oder Droiden-Truppler, der verteidigt und dabei Wunden erleidet, erhält X Ionenmarker, falls der Angriffspool eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Ionen X** enthält.
- Falls der Angriffspool das Schlüsselwort Ionen X enthält, muss der Verteidiger am Anfang des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen“ vor irgendwelchen anderen Effekten für jeden Treffer (✸) oder kritischen Treffer (⌑) bis zu X aktive Schildmarker umdrehen (falls möglich). Der Verteidiger fügt keine Abwehr (▼) für Schildmarker hinzu, die auf diese Weise umgedreht wurden.

Verwandte Themen: Angriff, Angriffspool, Fahrzeuge, Fähigkeiten, Ionenmarker, Waffen

Jedi-Jäger (Einheitenschlüsselwort)

Einheiten mit dem Schlüsselwort **Jedi-Jäger** haben sich der Jagd und der Vernichtung des Jedi-Ordens verschrieben. Beim Angriff auf eine Einheit mit einem ☺-Aufwertungssymbol erhält eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Jedi-Jäger** „▨ : ⌑“.

- Das Schlüsselwort **Jedi-Jäger** kann gegen Einheiten verwendet werden, die keine ☺-Aufwertung ausgerüstet haben, solange sie das ☺-Aufwertungssymbol haben.

Verwandte Themen: Angriff, Aufwertungskarten, Fähigkeiten

Jenseits (Reichweite)

Das Wort „jenseits“ wird in Karten- und Regeltexten in Bezug auf Reichweite verwendet.

- Eine Einheit ist „jenseits“ einer Reichweite, falls kein Teil der Miniaturenbasis zwischen dem ersten Segment des Maßstabes und dem Ende des entsprechenden Segments liegt.

Verwandte Themen: Angriff, In (Reichweite), Reichweite, Innerhalb (Reichweite)

Juyo-Meisterschaft (Einheitenschlüsselwort)

Beim Training der Juyo-Lichtschwert-Form, einer Form, die stark mit der dunklen Seite der Macht verbunden ist, erschließt der Nutzer seine innere Wut, seinen Hass und Schmerz, um seine Kampffähigkeiten zu verbessern. Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Juyo-Meisterschaft** eine oder mehr Wundenmarker hat, kann sie eine zusätzliche Aktion während ihrer Aktivierung durchführen.

- Solange die Effekte von **Juyo-Meisterschaft** während der Aktivierung einer Einheit aktiv sind, ist diese Einheit auf zwei Bewegungsaktionen beschränkt, einschließlich freien Bewegungsaktionen.
- Die Effekte von **Juyo-Meisterschaft** gelten auch während einer Aktivierung, in der eine Einheit niedergehalten ist. Eine Einheit, die niedergehalten ist und unter den Effekten von

Juyo-Meisterschaft steht, hätte zwei Aktionen in ihrer Aktivierung zur Verfügung.

- Eine Einheit, die unter den Effekten von **Juyo-Meisterschaft** steht und in Panik verfallen ist, führt in ihrer Aktivierung trotzdem nur eine Bewegungsaktion durch, wie die Regeln für Panik vorschreiben.
- Falls eine Einheit mit **Juyo-Meisterschaft** zu Beginn ihrer Aktivierung nicht verwundet ist, aber während ihrer Aktivierung verwundet wird, erhält sie die Vorteile von **Juyo-Meisterschaft** und kann in dieser Aktivierung eine zusätzliche Aktion durchführen.
- Falls eine Einheit mit **Juyo-Meisterschaft** zu Beginn ihrer Aktivierung bereits verwundet ist, doch es werden während dieser Aktivierung alle ihre Wundenmarker entfernt, sodass sie nicht weiter verwundet ist, verliert sie die Vorteile von **Juyo-Meisterschaft** und alle bis zu diesem Zeitpunkt durchgeführten Aktionen zählen gegen die normale Anzahl Aktionen, die sie normalerweise durchführen kann.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierung von Einheiten, Wunden

KARTENAKTIONEN

Eine Kartenaktion ist eine Art von Aktion. Steht vor einer Fähigkeit ein Symbol für Kartenaktionen (➦), handelt es sich um eine Kartenaktion.

- Jede Kartenaktion ist eine separate Aktion, d. h. eine Einheit kann während ihrer Aktivierung mehrere verschiedene Kartenaktionen durchführen. Jede individuelle Kartenaktion kann sie jedoch nur ein Mal pro Aktivierung durchführen.
- Manche Kartenaktionen werden wie eine andere Art von Aktion behandelt (z. B. wie eine Bewegungsaktion oder eine Angriffsaktion). Dies wird im Text der Kartenaktion angegeben. Sobald eine Einheit die Kartenaktion durchführt, wird die Aktion für alle Spieleffekte und Fähigkeiten (darunter auch das Auslösen anderer Fähigkeiten, die nach der angegebenen Aktion eintreten) sowohl wie eine Art von Aktion behandelt, die im Kartentext angegeben ist, als auch wie eine Kartenaktion.

  Beispiel: Falls Darth Vader nach der Durchführung einer Bewegung mit der Karte Lichtschwertwurf aufgewertet ist, kann er die Fähigkeit **Unerbittlich** *verwenden, um einen Fernkampfangriff durchzuführen, indem er die Kartenaktion auf „Lichtschwertwurf" verwendet.*
- Gewährt eine Kartenaktion eine Bewegung oder einen Angriff, die/der **nicht** als eine Bewegungsaktion bzw. eine Angriffsaktion behandelt wird, ist dies etwas anderes als eine Bewegungs- oder Angriffsaktion, auch wenn das Ergebnis dasselbe ist.
- Kartenaktionen können bewirken, dass Einheiten Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsmarker erhalten. Besagt eine Kartenaktion ausdrücklich, dass eine Einheit einen Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsmarker erhält, ist dies ein anderer Effekt als das Durchführen einer Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer solchen Aktion eintreten.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierung von Einheiten, Aufwertungskarten, Erschöpfen, Freie Aktionen, Freie Kartenaktionen, Fähigkeiten, Schlüsselwörter

KI: AKTION (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Durch das Schlüsselwort **KI: Aktion** muss eine Einheit eine bestimmte vorprogrammierte Aktion durchführen, falls sie keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat.

- Während des Schrittes „Aktionen durchführen" der Aktivierung einer Einheit muss eine Einheit mit dem Schlüsselwort **KI: Aktion** eine der hinter **KI** aufgeführten Aktionen als ihre erste Aktion durchführen.
  - » Dieser Effekt wird nur während der Aktivierung einer Einheit angewendet und hat keinen Effekt auf Bewegungen, Angriffe oder Aktionen außerhalb der Aktivierung einer Einheit.
  - » Falls eine Einheit mehrere Aktionen hinter KI aufgeführt hat, darf sie auswählen, welche davon sie durchführt.
  - » Falls eine Einheit keine der aufgeführten Aktionen als erste Aktion durchführen kann, darf sie Aktionen wie gewohnt durchführen.

Verwandte Themen: Aktionen, Befehlsmarker, Kommandophase

KLEIN (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

Manche Miniaturen, die einer Einheit durch Aufwertungskarten oder Partner-Karten hinzugefügt werden, sind so klein, dass ihre Gegenwart nur geringfügige Auswirkungen hat, wenn die Einheit unter Beschuss gerät. Solange eine Einheit gegen einen Nicht-Flächen-Fernkampfangriff verteidigt, wird jede Miniatur mit dem Schlüsselwort **Klein** im Bezug auf die Sichtlinie, Deckung und Reichweite ignoriert.

- Sobald die Sichtlinie während eines Nicht-Flächenangriffs bestimmt wird, wird jede Miniatur der verteidigenden Einheit mit dem Schlüsselwort **Klein** ignoriert. Für alle weiteren Effekte wird die Sichtlinie zu jener Einheit wie gewohnt bestimmt.
  - » Falls eine Miniatur mit dem Schlüsselwort **Klein** die einzige Miniatur einer Einheit ist, die für eine feindliche Einheit sichtbar ist, kann jene Einheit nicht von der feindlichen Einheit angegriffen werden.
  - » Trotzdem erleidet eine Miniatur mit dem Schlüsselwort **Klein** wie gewohnt Wunden, falls die angreifende Einheit anderweitig Sichtlinie zu ihr hat.
- Sobald bei einem Angriff die Deckung bestimmt wird, wird jede Miniatur der verteidigenden Einheit mit dem Schlüsselwort **Klein** ignoriert. Für alle anderen Effekte wird die Reichweite wie gewohnt zu der Einheit mit dem Schlüsselwort **Klein** gemessen.
  - » Für die Bestimmung der Deckung wird jede Miniatur mit dem Schlüsselwort **Klein** so behandelt, als wäre sie nicht Teil der verteidigenden Einheit.
- Sobald bei einem Angriff die Reichweite zu einer verteidigenden Einheit bestimmt wird, wird jede Miniatur der verteidigenden Einheit mit dem Schlüsselwort **Klein** ignoriert.
  - » Falls eine Miniatur mit dem Schlüsselwort **Klein** die einzige Miniatur einer Einheit ist, zu der die Waffe einer feindlichen Einheit genügend Reichweite haben würde, kann jene Einheit nicht von der feindlichen Einheit angegriffen werden.
- Das Schlüsselwort **Klein** wird nur bei Fernkampfangriffen verwendet.

Verwandte Themen: Angriff, Deckung, Miniatur, Reichweite, Sichtlinie

KLIMMEN UND KLETTERN

Klimmen und Klettern sind zwei Bewegungsarten, mit denen man vertikale Strecken überwinden kann. Beim Klettern besteht die Gefahr, Wunden zu erleiden.

- Ist ein Truppler-Einheitenführer in Basiskontakt mit einem vertikalen Geländeteil, darf er **KLIMMEN**.
  - » Beim Klimmen kann die Einheit 2 Aktionen ausgeben, um eine vertikale Strecke von bis zu Höhe 1 (nach oben oder unten) sicher zurückzulegen. Voraussetzung ist, dass es dort einen flachen Untergrund gibt, auf dem der Einheitenführer seine Bewegung beenden kann, und der Rest der Einheit in Formation platziert werden kann. Am Ende dieser Bewegung wird der Einheitenführer auf dem flachen Untergrund, möglichst nah am oberen oder unteren Rand des vertikalen Geländes platziert.
- Ist ein Truppler-Einheitenführer in Basiskontakt mit einem vertikalen Geländeteil, darf er **KLETTERN**.
  - » Beim Klettern kann die Einheit 1 Aktion ausgeben, um eine vertikale Strecke von bis zu Höhe 1 (nach oben oder unten) zurückzulegen, oder 2 Aktionen für eine vertikale Strecke von bis zu Höhe 2 (nach oben oder unten). Voraussetzung ist, dass es dort einen flachen Untergrund gibt, auf dem der Einheitenführer seine Bewegung beenden kann, und der Rest der Einheit in Formation platziert werden kann. Am Ende dieser Bewegung wird der Einheitenführer auf dem flachen Untergrund, möglichst nah am oberen oder unteren Rand des vertikalen Geländes platziert.
  - » Nach dem Klettern muss jede Miniatur der Einheit 1 weißen Verteidigungswürfel werfen, falls sie eine vertikale Strecke von bis zu Höhe 1 zurückgelegt hat, oder 2 weiße Verteidigungswürfel, falls sie bis auf Höhe 2 geklettert ist. Für jede gewürfelte Abwehr (▼) erleidet die Einheit 1 Wunde.
    - Dieser Würfelwurf findet statt, nachdem der Einheitenführer bewegt worden ist, aber bevor die anderen Miniaturen in Formation platziert werden.
    - Die Wunden müssen zuerst Nicht-Einheitenführer-Miniaturen zugeteilt werden.
  - » Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **GEÜBTER KLETTERER** muss nicht würfeln und kann beim Klettern keine Wunden erleiden.
  - » Leitern, Stufen und Tritte können die vertikale Bewegung erheblich erleichtern. Wenn eine Einheit über solche Hilfsmittel hinauf- oder hinunterklettert, muss sie nicht würfeln und erleidet keine Wunden. Während des Spielaufbaus sollte genau definiert werden, wo sich derartige Kletterhilfen befinden.
- Ist ein Truppler-Einheitenführer in Basiskontakt mit einem vertikalen Geländeteil **ohne** einen flachen Untergrund, um den Einheitenführer darauf platzieren zu können (z. B. ein Zaun oder eine schmale Mauer), darf er über jenes Gelände **KLETTERN** und seine Bewegung auf der anderen Seite beenden, vorausgesetzt das Gelände hat Höhe 1 oder weniger.
  - » Um über ein vertikales Gelände ohne einen flachen Untergrund zu klettern, kann eine Einheit **zwei** Aktionen ausgeben, um sich über das Gelände zu bewegen. Am Ende der Bewegung wird der Einheitenführer auf der anderen Seite der vertikalen Struktur so dicht wie möglich an der Struktur auf einem flachen Untergrund platziert.
  - » Nachdem eine Einheit auf diese Art geklettert ist, werden für jede Miniatur in der Einheit 2 weiße Verteidigungswürfel geworfen. Für jede gewürfelte Abwehr (▼) erleidet die Einheit 1 Wunde.
- Nachdem ein Einheitenführer geklommen oder geklettert ist, werden alle anderen Miniaturen der Einheit wie gewohnt in Formation platziert.
  - » Miniaturen, die zur selben Einheit gehören, können auf unterschiedlichen vertikalen Ebenen platziert werden, solange sich jede Miniatur innerhalb von Höhe 1 zu ihrem Einheitenführer befindet.
- Beim Überprüfen der Formation zwischen zwei Miniaturen, die sich auf unterschiedlichen vertikalen Ebenen befinden, wird das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive betrachtet. Dann hält man die Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe so, als befänden sich die beiden Miniaturen auf derselben vertikalen Ebene (siehe Beispiel auf S. 10).
  - » Liegt eine vertikale Distanz zwischen Miniatur und Einheitenführer, muss der Einheitenführer die Position der Miniatur mit einer regulären Klimm-Bewegung erreichen können. Befindet sich der Einheitenführer oben auf erhöhtem Gelände, müssen alle untenstehenden Miniaturen seiner Einheit in Basiskontakt mit dem Gelände sein, sodass der Einheitenführer ihre Position mit einer regulären Klimm-Bewegung erreichen könnte.
    - Damit der Einheitenführer die Position einer Miniatur mit einer regulären Klimm-Bewegung erreichen kann, darf die Höhe zwischen den beiden Miniaturen maximal 1 betragen.
  - » Standardmäßig wird der Einheitenführer nach dem Klimmen oder Klettern an den Rand des Geländes platziert, der am nächsten zu dem Punkt ist, mit dem er vor dem Klimmen oder Klettern in Basiskontakt war. Miniaturen, die nicht am selben Rand wie der Einheitenführer platziert werden, müssen in Basiskontakt mit dem Geländeteil und so nah wie möglich an diesem Punkt platziert werden.
  - » Beim Platzieren einer Miniatur in Formation kann sie nicht auf einer höheren Ebene platziert werden als bis zu der Ebene, zu welcher der Einheitenführer geklommen oder geklettert ist (oder auf eine niedrigere Ebene, falls der Einheitenführer nach unten geklommen oder geklettert ist).
  - » Beim Platzieren einer Miniatur in Formation darf sie nicht auf einer **unterschiedlichen** Ebene des Geländes platziert werden als die des Einheitenführers, es sei denn, der Einheitenführer jener Miniatur ist gerade geklommen oder geklettert. Miniaturen können immer auf die gleiche Ebene wie ihre Einheitenführer platziert werden, wenn sie in Formation platziert werden.
- Ist ein Geländeteil gleich hoch oder niedriger als die Miniatur des Einheitenführers, muss die Einheit nicht über das Gelände klimmen oder klettern.

  Beispiel: Eine Sturmtruppen-Einheit kann sich mit einer Standardbewegung über eine Barrikade bewegen. Allerdings verringert sich ihre Maximalgeschwindigkeit dabei um 1, da die Barrikade für Truppler-Einheiten als schwieriges Gelände gilt.
- Sanfte Steigungen wie z. B. Hügel müssen nicht erklommen oder erklettert werden. Als Faustregel gilt: Wenn eine Miniatur ohne umzukippen auf einer Steigung stehen kann, lässt sich die Steigung mit einer Standardbewegung überwinden. Derartige Geländeteile sollten während des Spielaufbaus klar definiert werden.
- Sobald eine Einheit klimmt oder klettert, darf die Basis jener Miniatur teilweise über Kanten hinausragen, solange jede Miniatur stabil steht und nicht unsicher platziert ist. Hat die Basis des Einheitenführers nicht genügend Platz auf der Oberfläche, welche die Einheit erklimmen oder erklettern will, oder kann die Basis irgendeiner Miniatur der Einheit nicht regulär und gleichzeitig in Formation platziert werden, so kann die Einheit diese Klimmen- oder Klettern-Aktion nicht durchführen.

- Fahrzeuge können nicht klimmen oder klettern. Einzige Ausnahme sind Fahrzeuge mit dem Schlüsselwort **Gebirgsfahrzeug**. Diese werden, was vertikale Bewegungen betrifft, wie Truppen behandelt.
- Sobald eine Miniatur, die eine Basis mit Einkerbung hat, klimmt oder klettert, muss ihre Basis exakt in die gleiche Richtung orientiert sein wie vor dem Klimmen oder Klettern.
- Wird ein Spieleffekt durch die Bewegung einer Einheit ausgelöst, kann er auch durch Klimmen oder Klettern ausgelöst werden.

Verwandte Themen: Basiskontakt, Bewegung, Einheitenführer, Fahrzeuge, Formation, Gebirgsfahrzeug (Einheitenschlüsselwort), Geübter Kletterer (Einheitenschlüsselwort), Höhe, Truppler, Wunden, Würfel, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8, siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. 10

KLONTRUPPLER

Ein Klontruppler ist ein Einheitentyp und ein Subtyp des Einheitentyps Truppler.

- Spieleffekte, die Truppler zum Ziel haben oder sich auf Truppler beziehen, können Klontruppler zum Ziel haben oder sich auf sie beziehen.
- Klontruppler-Einheiten folgen denselben Regeln wie Truppler-Einheiten, mit den folgenden Ausnahmen:
  - » Solange eine Klontruppler-Einheit angreift oder verteidigt, kann sie 1 Ziel-, Ausweich-, oder Energiemarker einer befreundeten Klontruppler-Einheit in Reichweite 1 und in Sichtlinie ausgeben, als wären es ihre eigenen.

Verwandte Themen: Truppler

KOMMANDOKARTEN

Jeder Spieler handelt in jeder Spielrunde, während der Kommandophase, eine Kommandokarte ab.

- Bei Spielbeginn hat jeder Spieler 7 Kommandokarten auf der Hand.
  - » Ein Spieler muss 2 Karten mit 1 Kreis, 2 Karten mit 2 Kreisen, 2 Karten mit 3 Kreisen sowie die Karte „Bereitschaft“ für seine Starthand auswählen.
  - » Ein Spieler darf nicht mehr als 1 Exemplar einer bestimmten Kommandokarte für seine Starthand auswählen.
- Folgende vier Kommandokarten stehen jedem Commander zur Verfügung: „Hinterhalt“, „Vorstoß“, „Offensive“ und „Bereitschaft“.
- Jeder Commander und Agent verfügt über mindestens drei spezielle Kommandokarten, die nur dann genutzt werden können, falls dieser Charakter Teil der Armee ist.
  - » Charakterspezifische Kommandokarten erkennt man am Namen des Charakters, der unter dem Namen der Kommandokarte steht.
  - » Falls der Charakter eines Spielers Zugang zu mehr als drei charakterspezifischen Kommandokarten hat, kann der Spieler seiner Kommandokarten-Hand eine beliebige Anzahl dieser Karten hinzufügen, solange er dabei allen Regeln für die Kommandokarten-Hand folgt.
- Jede Kommandokarte hat eine Anzahl an Kreisen in der oberen linken Kartenecke. Diese werden verwendet, um zu bestimmen, welcher Spieler in dieser Runde Priorität hat.
- Auf jeder Kommandokarte ist entweder die Anzahl und der Typ der Einheiten angegeben, der Befehle erteilt werden können, oder es sind der Name oder die Namen bestimmter Einheiten angegeben, der Befehle erteilt werden können.
- Jeder auf der Kommandokarte genannten Einheit kann nur dann Befehle erteilt werden, falls sie sich in Reichweite 1–3 zu der benannten Einheit befindet.
- Ein Spieler muss möglichst allen auf der Kommandokarte genannten Einheiten Befehle erteilen (oder so vielen wie möglich).
- Manche Kommandokarten haben einen einzigartigen Effekt, sobald sie ausgespielt werden.
  - » Falls kein spezifisches Timing angegeben ist, wird der Effekt abgehandelt, nachdem die Kommandokarten aufgedeckt wurden.
  - » Falls beide Spieler eine Kommandokarte mit einem einzigartigen Karteneffekt spielen, die kein spezifisches Timing haben, handelt der blaue Spieler den Spieleffekt auf seiner Kommandokarte zuerst ab.
  - » Falls ein Spieler eine Kommandokarte mit einem einzigartigen Karteneffekt spielt, der abgehandelt wird, sobald die Karte aufgedeckt wird, wird dieser Spieleffekt vor dem Spieleffekt einer Kommandokarte ohne spezifisches Timing abgehandelt.

    Beispiel: Der blaue Spieler deckt „Vernichtung am Horizont“ auf und der rote Spieler „Planänderung“. Der rote Spieler entscheidet sich dazu, „Vernichtung am Horizont“ zurück auf die Hand seines Gegners zu schicken, dadurch wird der Effekt jener Karte nicht abgehandelt.
  - » Falls beide Spieler eine Kommandokarte mit einem einzigartigen Karteneffekt spielen, der abgehandelt wird, sobald die Karte aufgedeckt wird, handelt der blaue Spieler den Effekt auf seiner Kommandokarte zuerst ab.
  - » Falls beide Spieler eine Kommandokarte mit einem einzigartigen Karteneffekt spielen, der zu Beginn der Aktivierungsphase abgehandelt wird, handelt der blaue Spieler den Effekt auf seiner Kommandokarte zuerst ab.
- Während der Endphase werden alle Kommandokarten, die nicht auf die Hand zurückgenommen wurden, abgelegt und ihre Effekte enden.
- Während der Kommandophase muss jeder Spieler eine Kommandokarte spielen, falls möglich.
- Kann ein Spieler keine Kommandokarte spielen und sein Gegner schon, hat der Gegner automatisch Priorität, egal wie viele Kreise auf seiner gespielten Kommandokarte abgebildet sind.
- Kann kein Spieler eine Kommandokarte spielen, wirft der Spieler, der den Rundenanzeiger hat, einen roten Würfel, um zu bestimmen, welcher Spieler Priorität hat. Dies funktioniert genauso, als hätten beide Spieler Kommandokarten mit gleich vielen Kreisen gespielt (siehe „Priorität“ auf S. 59).
- Wird ein Commander besiegt, kann sein kontrollierender Spieler sämtliche Kommandokarten, die zu diesem Commander gehören, während der Kommandophase nicht mehr spielen.
- Wird während der Kommandophase eine nicht zulässige Kommandokarte aufgedeckt, ersetzt man sie durch die Karte „Bereitschaft“, falls möglich.
- Sobald eine Kommandokarte eines Agenten gespielt wird, benennt der Spieler keinen Commander; stattdessen benennt er einen Agenten und jener Agent erteilt Befehle.
- Sobald eine nicht-agenten-spezifische Kommandokarte gespielt wird, kann der Spieler keinen Agenten benennen, um Befehle zu erteilen.
- Die Hand eines Spielers ist geheim und ihr Inhalt sollte dem Gegner nicht mitgeteilt werden.
  - » Die Anzahl der Karten auf der Hand eines Spielers ist dagegen nicht geheim.

- Der Ablagestapel eines Spielers ist nicht geheim und der Gegner darf jederzeit darum bitten, sich den Ablagestapel eines Spielers anzusehen.
  - » Sobald ein Spieler eine Kommandokarte vom Ablagestapel zurück auf die Hand nimmt, muss er seinem Gegner sagen, welche Karte er genommen hat.
- Manche Kommandokarten erlauben bestimmten Einheiten Schlüsselwörter zu erhalten. Die angegebene Einheit hat das Schlüsselwort, solange die Kommandokarte im Spiel ist.
- Manche Kommandokarten enthalten Waffenprofile. Typischerweise gibt es zwei Wege, wie diese Waffenprofile genutzt werden können: Eine Einheit, die auf der Kommandokarte angegeben ist, erhält die Waffe auf der Karte und kann sie während ihrer Aktivierung nutzen oder eine Einheit, die auf der Kommandokarte angegeben ist, kann am Ende ihrer Aktivierung mit der Waffe auf der Karte einen Angriff durchführen
  - » Falls eine Einheit eine Waffe durch eine Kommandokarte erhält, wird sie so behandelt, als wäre sie auf der Einheitenkarte der Einheit.
  - » Falls eine Einheit eine Waffe durch eine Kommandokarte erhält, erhält ein Partner, der Teil dieser Einheit ist, diese Waffe nicht, außer es ist etwas anderes angegeben.
  - » Falls eine Einheit einen Angriff mit einer Waffe auf einer Kommandokarte durchführt, kann sie nicht das Schlüsselwort **Arsenal X** verwenden, um zusätzliche Waffen zum Angriffspool hinzuzufügen. Der Angriff muss nur mit der Waffe auf der Kommandokarte durchgeführt werden. Dies gilt nicht für eine Waffe, welche die Einheit durch die Kommandokarte **erhält**, da die Waffe gilt, als wäre sie auf der Einheitenkarte.
  - » Falls eine Einheit einen Angriff mit einer Waffe auf einer Kommandokarte durchführen möchte, muss sie in der Lage sein, einen Angriff der Art durchführen zu können, der durch das Reichweitensymbol auf der Waffe angegeben ist. Eine Truppler-Einheit, die in ein Handgemenge verwickelt ist, kann keine Fernkampfangriffe durchführen, außer die Waffe hat das Schlüsselwort **Vielseitig**.

Verwandte Themen: Kommandophase, Commander, Befehle erteilen und empfangen, Befehlspool, Befehlsmarker, Probemessungen, Priorität, Reichweite, siehe „Aufbau der Karten“ auf S. 4, siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. 5.

KOMMANDOPHASE

Während der Kommandophase wählt jeder Spieler eine Kommandokarte von seiner Hand aus und benennt einen Commander, der einer oder mehreren Einheiten auf dem Schlachtfeld Befehle erteilen wird.

Um die Kommandophase abzuhandeln, werden folgende Schritte der Reihe nach durchgeführt:

1. **Kommandokarte auswählen:** Jeder Spieler wählt im Geheimen eine Kommandokarte von seiner Hand und platziert sie verdeckt auf dem Tisch. Dann werden beide Karten gleichzeitig aufgedeckt.
   - » Hat ein Spieler keinen Commander oder Agenten auf dem Schlachtfeld, darf er keine Kommandokarte auswählen oder abhandeln.
   - » Ein Spieler muss falls möglich eine Kommandokarte wählen.
2. **Priorität ermitteln:** Priorität hat der Spieler, dessen Karte die **wenigsten** Kreise hat.
   - » Haben beide Karten gleich viele Kreise, wirft der Spieler, der den Rundenzähler hat, einen roten Verteidigungswürfel (einen roten sechsseitigen Würfel). Ist das Ergebnis Abwehr (▼), hat dieser Spieler Priorität. Andernfalls hat sein Gegner Priorität.
   - » Spielt nur einer der beiden Spieler eine Kommandokarte, hat dieser Spieler automatisch Priorität.
3. **Befehle erteilen:** Beginnend mit dem Spieler, der Priorität hat, benennt jeder Spieler einen befreundeten Commander oder Agenten und lässt jene Einheit Befehle erteilen. Wie viele Befehle erteilt werden, ist in der Befehlsleiste der gewählten Kommandokarte angegeben.
   - » Falls ein Spieler eine commander-spezifische oder agenten-spezifische Kommandokarte spielt, muss er einen Commander bzw. einen Agenten benennen.
   - » Falls ein Spieler eine nicht-agenten-spezifische Kommandokarte spielt, darf er keinen Agenten benennen, um Befehle zu erteilen.
   - » Der Commander oder Agent kann nur zulässigen Einheiten Befehle erteilen. Zulässig sind nur die Einheiten, die alle folgenden Voraussetzungen erfüllen:
     - Der Einheit darf während der aktuellen Kommandophase noch kein Befehl erteilt worden sein.
     - Die Einheit muss in Reichweite 1–3 zu dem benannten Commander bzw. Agenten sein.
     - Ist auf der gespielten Kommandokarte ein Einheitentyp (z. B. Truppler) genannt, muss die Einheit,welcher der Befehl erteilt wird, von diesem Typ sein.
4. **Befehlspool zusammenstellen:** Jeder Spieler stellt einen Befehlspool zusammen. Dieser besteht aus allen Befehlsmarkern, die er beim Abhandeln seiner Kommandokarte nicht auf dem Schlachtfeld platziert hat.
   - » Wir empfehlen, die Befehlsmarker in einen undurchsichtigen Beutel zu geben. Alternativ können sie auch verdeckt gemischt und neben dem Schlachtfeld gestapelt werden.

- Nachdem diese vier Schritte abgehandelt worden sind, geht es weiter mit der Aktivierungsphase.

Verwandte Themen: Befehle erteilen und empfangen, Befehlsmarker, Befehlspool, Commander, Kommandokarten, Priorität, Probemessungen, Reichweite, Würfel

KOORDINIEREN: EINHEITENNAME/-TYP (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Koordinieren** ein Befehl erteilt wurde, darf sie einer befreundeten Einheit in Reichweite 1 einen Befehl erteilen, die den Einheitennamen oder -typ hat, der durch das Schlüsselwort **Koordinieren** angegeben wird.

- Effekte, die ausgelöst werden, sobald einer Einheit ein Befehl erteilt wird, werden ausgelöst, sobald einer Einheit durch das Schlüsselwort **Koordinieren** ein Befehl erteilt wird.
- Falls einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Koordinieren** ein Befehl erteilt werden würde, aber ein Spieleffekt verursacht, dass jener Befehl nicht erteilt wird oder stattdessen einer anderen Einheit erteilt wird, kann sie das Schlüsselwort **Koordinieren** nicht verwenden.
- Eine Einheit, die hinter ihrem Schlüsselwort **Koordinieren** mehr als ein Ziel angegeben hat, muss genau eines dieser Ziele wählen, sobald sie das Schlüsselwort **Koordinieren** verwendet.
  - » Sobald eine Einheit, die bereits das Schlüsselwort **Koordinieren** hat, eine weitere Instanz vom Schlüsselwort **Koordinieren** erhält, wird jene Einheit so behandelt, als hätte sie ein Schlüsselwort **Koordinieren** mit mehreren Zielen.

    Beispiel: Eine Einheit Strandtruppen, die Gideon Hask ausgerüstet hat und der ein Befehl erteilt wird, muss wählen, ob sie

ihr Schlüsselwort **Koordinieren: Stellungstruppler** *oder ihr Schlüsselwort* **Koordinieren: ▲-Truppler** *verwenden möchte. Sie kann nicht beide verwenden.*

Verwandte Themen: Befehle erteilen und empfangen, Befehlspool

KOPFGELD (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Nach dem Spielaufbau wählt eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** einen feindlichen Commander oder feindlichen Agenten und markiert jene Einheit mit einem Siegmarker. Lege jenen Marker auf die Einheitenkarte der Einheit.

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** eine feindliche Einheit mit einem Siegmarker besiegt hat (normalerweise bei der Durchführung eines Angriffs gegen jene Einheit), wird der Siegmarker auf die Einheit mit **Kopfgeld** verschoben. Lege jenen Marker auf die Einheitenkarte der Einheit.

Falls ein Spieler am Ende des Spiels eine Einheit kontrolliert, die das Schlüsselwort **Kopfgeld** und mindestens 1 Siegmarker durch das Besiegen einer feindlichen Einheit hat, und jene Einheit selbst nicht besiegt worden ist, erhält jener Spieler 1 Siegmarker. Ein Spieler erhält auf diese Weise für jede von ihm kontrollierte Einheit, die diese Bedingungen erfüllt, 1 Siegmarker.

- Ein Siegmarker wird nur dann von einer besiegten feindlichen Einheit zu einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** verschoben, falls jener Siegmarker während des Spielaufbaus durch das Schlüsselwort **Kopfgeld** auf jener Einheit platziert wurde.
  - » Falls eine befreundete Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** eine feindliche Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** besiegt und die besiegte Einheit einen Siegmarker hat, weil sie eine andere Einheit besiegt hat, wird der Siegmarker nicht von der einen Einheit auf die andere verschoben, weil sie nicht während des Spielaufbaus durch das Schlüsselwort **Kopfgeld** dort platziert wurde.
  - » Falls eine befreundete Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** eine feindliche Einheit mit dem Schlüsselwort **Geheimauftrag** besiegt und die besiegte Einheit einen Siegmarker durch die Verwendung des **Geheimauftrag**-Schlüsselwortes hat, wird der Siegmarker nicht von der einen Einheit auf die andere verschoben, weil sie nicht während des Spielaufbaus durch das Schlüsselwort **Kopfgeld** dort platziert wurde.
- Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** einen Angriff durchführt und eine andere Einheit mit einem Siegmarker verwendet das Schlüsselwort **Beschützer X** und erleidet so viele Wunden, dass sie dadurch besiegt wird, wird der Siegmarker auf die Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** verschoben.
- Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** eine Bombe detoniert und jene Bombe eine Einheit mit einem Siegmarker besiegt, wird der Siegmarker (falls möglich) auf die Einheit mit **Kopfgeld** verschoben.
- Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** einen Angriff gegen eine Einheit mit einem Siegmarker durchführt und jene Einheit die Aufwertungskarte Notfallstims verwendet, wird der Siegmarker (falls möglich) auf die Einheit mit **Kopfgeld** verschoben, sobald die Einheit die Wunden von Notfallstims am Ende ihrer nächsten Aktivierung erleidet und dabei besiegt wird.
- Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** verursacht, dass eine feindliche Einheit mit einem Siegmarker einen oder mehr Giftmarker erhält, wird der Siegmarker (falls möglich) auf die Einheit mit **Kopfgeld** verschoben, sobald die Einheit die Wunden durch jene Giftmarker am Ende ihrer nächsten Aktivierung erleidet und dabei besiegt wird.
- Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** einen Angriff gegen eine feindliche Einheit durchführt, die eine Einheit mit einem Siegmarker transportiert, und dies dazu führt, dass jene transportierte Einheit mit einem Siegmarker besiegt wird, wird der Siegmarker (falls möglich) auf die Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** verschoben.
- Falls nach dem Spielaufbau beide Spieler Einheiten mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** haben, platziert zuerst der blaue Spieler die Siegmarker, dann der rote Spieler.
- In Partien mit Szenario-Gefechtskarten, wie sie zum Beispiel in der Erweiterung „Gestürzter AT-ST“ zu finden sind, kann das Schlüsselwort **Kopfgeld**, wenn nicht anders vermerkt, nicht verwendet werden.
  - » Szenario-Gefechtskarten haben in der oberen rechten Ecke ein Szenariosymbol.

Verwandte Themen: Besiegt, Giftmarker, Siegmarker, Spielaufbau, Spielsieg

KREATURENTRUPPLER

Ein Kreaturentruppler ist ein Einheitentyp und ein Subtyp des Einheitentyps Truppler.

- Spieleffekte, die Truppler zum Ziel haben oder sich auf Truppler beziehen, können Kreaturentruppler zum Ziel haben oder sich auf sie beziehen.
- Kreaturentruppler-Einheiten folgen denselben Regeln wie Truppler-Einheiten, mit den folgenden Ausnahmen:
  - » Kreaturentruppler sind entweder auf mittelgroßen, großen oder riesigen Basen.
  - » Sobald ein Kreaturentruppler eine Standardbewegung durchführt, steckt der Spieler die Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung der Miniaturenbasis.
  - » Kreaturentruppler verbessern nicht ihre Deckung, solange sie einen oder mehrere Niederhalten-Marker haben.
  - » Barrikaden bieten Kreaturentrupplern keine Deckung.
  - » Kreaturentruppler können andere Miniaturen verbergen und bieten ihnen dabei leichte Deckung.
  - » Kreaturentruppler können nicht klimmen oder klettern.
  - » Kreaturentruppler können Drehungen und Rückwärtsbewegungen durchführen.
  - » Kreaturentruppler können nicht ein- oder aussteigen.
  - » Kreaturentruppler können nicht die Fähigkeiten **Beanspruchen** und **Sabotieren/Reparieren** verwenden.
  - » Kreaturentruppler können nicht verdrängt werden.
  - » Truppen und Bodenfahrzeuge können sich nicht durch Kreaturentruppler hindurchbewegen.
  - » Andere Einheiten können ihre Zwangsbewegung nicht beenden, falls sie sich dabei mit einem Kreaturentruppler überschneiden.
  - » Sobald sich ein Kreaturentruppler durch Truppler-Miniaturen hindurchbewegt, verdrängt er sie. Er kann sich nicht durch Truppler-Miniaturen hindurchbewegen, die nicht verdrängt werden können.
  - » Wenn ein Kreaturentruppler einen Rückzug durchführt, kann er immer noch freie Aktionen durchführen und Fähigkeiten verwenden. Er muss trotzdem alle verfügbaren Aktionen ausgeben und eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.
  - » Solange ein Kreaturentruppler einen Rückzug durchführt, **können** Kreaturentruppler-Miniaturen auch Nicht-Kreatu-

rentruppler-, Nicht-Stellungstruppler-Miniaturen verdrängen, mit denen sie in ein Handgemenge verwickelt sind.

Verwandte Themen: Bewegung, Deckung, Ein- und Aussteigen, Einkerbungen, Handgemenge, Niederhalten, Rückzug, Verdrängung

KRITISCH X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Kritisch X** Angriffsenergie umwandelt, darf sie bis zu X Angriffsenergie (⚔) in kritische Treffer (✸) umwandeln.

- Solange eine Einheit das Schlüsselwort **Kritisch X** verwendet, wird sämtliche Angriffsenergie (⚔), die nicht mit dem Schlüsselwort **Kritisch X** umgewandelt wurde, gemäß der Energieumwandlungstabelle auf der Karte der Einheit umgewandelt.

Verwandte Themen: Angriff, Energie, Fähigkeiten

LEICHTER TRANSPORTER X: OFFEN/GESCHLOSSEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Leichter Transporter X: Offen/Geschlossen** erlaubt einem Fahrzeug, befreundete Truppler-Einheiten zu transportieren, die aus einer einzigen Miniatur bestehen, wie Commander oder Agenten. Zulässige Truppler-Einheiten müssen aus exakt 1 Miniatur bestehen und die Miniatur muss eine runde Basis haben.

Einheiten mit dem Schlüsselwort **Leichter Transporter X: Offen/Geschlossen** folgen sonst den gleichen Regeln, wie Einheiten mit dem Schlüsselwort **Transporter X: Offen/Geschlossen**, siehe S. 73. Für genaue Regeln zum Transportieren, siehe „Transportiert“ auf S. 73. Für genaue Regeln zum Ein- und Aussteigen siehe „Ein- und Aussteigen“ auf S. 34.

- Ein Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Leichter Transporter X** kann bis zu X zulässige Einheiten transportieren.

Verwandte Themen: Ein- und Aussteigen, Transportiert, Transporter X: Offen/Geschlossen

LÖSEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Truppler-Einheit mit dem Schlüsselwort **Lösen** im Handgemenge mit einer einzelnen feindlichen Einheit verwickelt ist, kann sie Bewegungen normal durchführen.

- Falls eine Einheit den Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit verlässt, ist sie nicht länger mit jener Einheit im Handgemenge.

Verwandte Themen: Handgemenge, Nahkampf, Rückzug

MAKASHI-MEISTERSCHAFT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Makashi-Meisterschaft** einen Nahkampfangriff durchführt, kann sie den **Durchschlagen X**-Wert der Waffe, mit der sie den Angriff durchführt, um 1 reduzieren. Falls sie dies tut, kann der Verteidiger die Schlüsselwörter **Immunität: Durchschlagen** und **Undurchdringlich** nicht verwenden.

Verwandte Themen: Durchschlagen X (Waffenschlüsselwort), Immunität: Durchschlagen (Einheitenschlüsselwort), Nahkampf

MEISTER DER MACHT X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Meister der Macht X** darf am Ende ihrer Aktivierung bis zu X ihrer erschöpften Macht-Aufwertungskarten (☺) spielbereit machen.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Endphase, Erschöpfen, Freie Kartenaktionen, Fähigkeiten, Kartenaktionen

MINIATUR

Jede Plastikfigur ist eine Miniatur.

- Die meisten Truppler-Miniaturen stehen fest auf einer kleinen runden Basis.
- Kreaturentruppler- und Stellungstruppler-Miniaturen stehen fest auf Basen mit Einkerbungen.
- Bodenfahrzeug-Miniaturen stehen fest auf Basen mit Einkerbungen.
- Repulsorfahrzeug-Miniaturen sind über transparente Haltestangen auf Basen mit Einkerbungen befestigt.

Verwandte Themen: Basis, Einheit, Einkerbungen, Fahrzeuge, Truppler

NACHSCHUBSTAPEL

Für die Bedingungskarte „Nachschublieferung“ ist ein Nachschubstapel erforderlich. Ein Nachschubstapel besteht aus 16 Nachschubkarten. Beide Spieler ziehen vom selben Nachschubstapel, solange mit jener Bedingungskarte gespielt wird. Einheiten können während des Spiels Nachschubkarten ausrüsten, indem sie die Fähigkeit **Vorräte aufstocken** verwenden, die auf der Bedingungskarte „Nachschublieferung“ steht.



Rückseite der Nachschubkarten

- Ein Nachschubstapel besteht immer aus den folgenden Nachschubkarten:
  - » Zwei Mal Bacta-Kapseln
  - » Zwei Mal Schweissgerät
  - » Zwei Mal Tarnkleidung
  - » Zwei Mal Kletterhaken-Harpune
  - » Zwei Mal Präzisions-Zielfernrohr
  - » Zwei Mal Helmsensoren
  - » Zwei Mal Holoprojektor
  - » Zwei Mal Feldscanner
- Nachschubkarten können ausschließlich über den Kartentext der Bedingungskarte „Nachschublieferung“ ausgerüstet werden und können nur in Verbindung mit jener Bedingungskarte verwendet werden.
- Eine Einheit kann zwei Kopien derselben Nachschub-Aufwertung ausrüsten.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Bedingungskarten, Bedingungsmarker, Erschöpfen, Verbrauchen

NAHKAMPF

Beim Nahkampf stehen sich verfeindete Einheiten unmittelbar gegenüber und kämpfen Mann gegen Mann. Sobald eine Miniatur in Basiskontakt mit einer Miniatur aus einer feindlichen Einheit ist, sind diese beiden Einheiten im Nahkampf miteinander.

- Befinden sich zwei Truppler-Einheiten im Nahkampf, sind sie in ein Handgemenge verwickelt. Alle Einheitentypen können im Nahkampf sein, aber nur Truppen können in ein Handgemenge verwickelt sein.
- Sobald eine Einheit einen Angriff gegen eine Einheit durchführt, mit der sie sich im Nahkampf befindet, ist es ein Nahkampfangriff. Für Nahkampfangriffe gelten dieselben Regeln wie für Fernkampfangriffe mit folgenden Ausnahmen:
  - » Der Angreifer kann nur Waffen mit Nahkampfsymbol (⚔) verwenden.
  - » Das Ziel des Angriffs muss im selben Nahkampf wie der Angreifer sein.
- Hat eine Einheit eine Nahkampfwaffe, kann sie einen Nahkampf beginnen, indem sie sich in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur bewegt. Um einen Nahkampf zu beginnen, muss man die nachstehenden Schritte der Reihe nach befolgen:

1. **Einheitenführer bewegen:** Man führt eine Bewegung durch und bewegt den Einheitenführer in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur.
2. **Andere Miniaturen bewegen:** Alle anderen Miniaturen der Einheit, die den Nahkampf begonnen hat, werden in Basiskontakt mit Miniaturen derselben feindlichen Einheit platziert. Dabei muss auf die Formation der Einheit geachtet werden.
3. **Gegner bewegt Miniaturen:** Jetzt bewegt der Gegner die Miniaturen seiner Einheit, die noch nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur sind, in Basiskontakt mit Miniaturen der Einheit, die den Nahkampf begonnen hat. Dabei muss der Gegner auf die Formation seiner Einheit achten.
   - » Verfügt die Einheit des Gegners nicht über Nahkampfwaffen, bewegt er seine Miniaturen nicht in Basiskontakt mit der Einheit, die den Nahkampf begonnen hat.

- Eine Einheit kann nicht so bewegt werden, dass ihre Miniaturen in Basiskontakt mit mehreren feindlichen Einheiten sein würden.
  - » Dennoch ist es möglich, dass eine Einheit mit mehreren feindlichen Einheiten im Nahkampf ist, falls später noch eine andere Einheit hinzukommt.
- Eine Einheit, die keine Nahkampfwaffe hat, kann keinen Nahkampf beginnen.
- Wenn bei der Bewegung von Miniaturen nach Beginn eines Nahkampfes nicht genügend Platz ist, um eine Miniatur in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur im selben Nahkampf zu platzieren, muss diese Miniatur trotzdem in Formation platziert werden.
- Miniaturen, die nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur sind, können trotzdem Würfel zu einem Nahkampfangriff beisteuern, falls sie zu einer Einheit gehören, die im Nahkampf ist.
- Immer wenn eine Miniatur, die eine Nahkampfwaffe hat und zu einer Einheit gehört, die im Nahkampf ist, nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur ist, muss sie sobald wie möglich in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur im selben Nahkampf gebracht werden. Dies kann passieren, wenn eine Miniatur im Nahkampf Wunden erleidet und besiegt wird, und somit Platz für andere Miniaturen schafft, die zuvor nicht in Basiskontakt waren.

ERWEITERTE NAHKAMPFREGELN



Eine Einheit von Sturmtruppen ist mit einer Einheit von Rebellentruppen in ein Handgemenge verwickelt. 1 Rebellentruppler wird besiegt. Nach dem Angriff ist 1 Sturmtruppler nicht mehr in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur. Da die Sturmtruppen-Einheit immer noch im Nahkampf ist, muss der Sturmtruppler in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur bewegt werden, die im selben Nahkampf wie die Sturmtruppen-Einheit ist.

- » Haben beide Spieler Miniaturen, die nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur sind, dies aber sein sollten, bewegt der Spieler, der gegenwärtig eine Einheit aktiviert oder zuletzt eine Einheit aktiviert hat (auch wenn es nicht die Einheit ist, deren Miniaturen in Basiskontakt platziert werden sollen) seine Miniaturen zuerst in Basiskontakt mit feindlichen Miniaturen, bevor der andere Spieler dies tut. Haben beide Spieler in dieser Runde noch keine Einheiten aktiviert, beginnt der blaue Spieler mit dem Bewegen von Miniaturen.
- » Miniaturen, die nicht mehr in Basiskontakt sind, sollten falls möglich stets wieder in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur gebracht werden, selbst wenn jede feindliche Miniatur, die in Basiskontakt war, gerade besiegt worden ist. Das kann passieren, sobald die verteidigende Einheit keine Nahkampfwaffe hat und nicht alle verteidigenden Miniaturen in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur sind.

  Beispiel: Luke Skywalker ist in Basiskontakt mit einer feindlichen 74-Z-Düsenschlitten-Miniatur, während eine andere Miniatur derselben Einheit nicht in Basiskontakt mit Luke Skywalker ist. Nachdem Luke Skywalker einen Angriff durchgeführt hat, besiegt er die feindliche 74-Z-Düsenschlitten-Miniatur. Da es aber noch eine andere 74-Z-Düsenschlitten-Miniatur in jener Einheit gibt, sollte Luke Skywalker sofort in Basiskontakt mit jener Miniatur gebracht werden.
- » Falls Miniaturen aus irgendeinem Grund nicht mehr in Basiskontakt mit feindlichen Miniaturen gebracht werden können und keine der Miniaturen, die zu der Einheit gehören, in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur sind, bleiben die Miniaturen dort, wo sie sich gerade auf dem Schlachtfeld befinden, und die Einheit befindet sich nicht länger in einem Nahkampf.

Verwandte Themen: Angriff, Basis, Basiskontakt, Bewegung, Einheitenführer, Formation, Handgemenge, Immunität: Nahkampf (Einheitenschlüsselwort), Nahkampfwaffe, Rückzug, Sturmangriff (Einheitenschlüsselwort)

NAHKAMPFWAFFE



Nahkampf-Waffe

Eine Waffe mit einem roten Nahkampfsymbol (⚔) ist eine Nahkampfwaffe und kann nur während eines Nahkampfangriffs verwendet werden.

- Hat eine Einheit mehrere Miniaturen, die Nahkampfwaffen verwenden, müssen alle gleichnamigen Waffen ihre Würfel zum selben Angriffspool beisteuern. Nahkampfwaffen mit verschiedenen Namen dürfen ihre Würfel auch zu verschiedenen Angriffspools beisteuern.
- Eine Nahkampfwaffe kann nicht im selben Angriffspool sein wie eine Nicht-Nahkampfwaffe.

Verwandte Themen: Angriff, Nahkampf, Waffen, Würfel

NEGIEREN

Mit manchen Fähigkeiten kann man Würfelergebnisse negieren.

- Sobald ein Spieler ein Würfelergebnis negiert, wird dieser Würfel entfernt und sein Ergebnis ignoriert.
- Während eines Angriffs wirft der Verteidiger keine Verteidigungswürfel für negierte Treffer (✸) und kritische Treffer (✪).

Verwandte Themen: Angriff, Ausweichen, Deckung, Durchschlagen X (Waffenschlüsselwort), Würfel

NEUPOSITIONIEREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Neupositionieren** eine Standardbewegung durchführt, darf sie eine Drehung durchführen, entweder bevor sie die Standardbewegung durchführt oder nachdem sie die Standardbewegung durchgeführt hat.

- Eine Einheit, die das Schlüsselwort **Neupositionieren** nutzt, kann nicht sowohl eine Drehung vor als auch nach der Durchführung derselben Standardbewegung durchführen.
- Eine mit dem Schlüsselwort **Neupositionieren** durchgeführte Drehung ist eine Bewegung. Es ist keine Bewegungsaktion.
- Sobald eine in Panik verfallene Einheit mit dem Schlüsselwort **Neupositionieren** versucht, das Schlachtfeld zu verlassen, muss sie das Schlüsselwort **Neupositionieren** verwenden, falls es dabei helfen würde, das Schlachtfeld auf der schnellstmöglichen Route zu verlassen.
- Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Neupositionieren** von einem Gegner bewegt wird, wie z. B. durch die „Machtstoß"-Aufwertungskarte, kann das Schlüsselwort **Neupositionieren** während dieser Bewegung vom Gegner verwendet werden.

Verwandte Themen: Bewegung, Drehung, Panik

NIEDERHALTEN



Niederhalten-marker

Einheiten können aus verschiedenen Gründen Niederhalten-Marker erhalten. Einheiten mit Niederhalten-Markern verbessern ihre Deckung, jedoch können sie Einschränkungen erleiden, sobald sie aktiviert werden.

- Sobald eine Einheit einen Niederhalten-Marker erhält, nimmt man einen Niederhalten-Marker aus dem Vorrat und platziert ihn neben die Einheit auf dem Schlachtfeld.
- Hat eine Truppler-Einheit einen oder mehrere zugeteilte Niederhalten-Marker, verbessert sie ihre Deckung um 1, sobald sie sich gegen Fernkampfangriffe verteidigt.
- Während des Schrittes „Sammeln" der Aktivierung einer Einheit wirft der kontrollierende Spieler 1 weißen Verteidigungswürfel für jeden Niederhalten-Marker, den die Einheit hat. Für jede erzielte Abwehr (◆) oder Verteidigungsenergie (✦) wird 1 Niederhalten-Marker von der Einheit entfernt.
- Falls die Anzahl an Niederhalten-Marker, die einer Truppler-Einheit zugewiesen wurden, jemals mindestens so hoch ist wie der Tapferkeitswert der Einheit, dann ist sie niedergehalten.
- Sofort nach dem Schritt „Sammeln" der Aktivierung einer Truppler-Einheit verliert sie 1 ihrer beiden Aktionen ihrer Aktivierung, falls sie niedergehalten ist.
- Nachdem eine Einheit ihren Schritt „Sammeln" bereits durchgeführt hat, kann sie keine Aktion dadurch verlieren, dass sie Niederhalten-Marker erhält und somit niedergehalten wird. Sie kann auch keine verlorenen Aktionen dadurch zurückerhalten, dass sie Niederhalten-Markern entfernt und somit nicht mehr niedergehalten ist.
- Sofort nach dem Schritt „Sammeln" der Aktivierung einer Truppler-Einheit verfällt sie in Panik, falls die Anzahl an Niederhalten-Marker, die der Truppler-Einheit zugewiesen wurden, mindestens doppelt so hoch ist wie der Tapferkeitswert der Einheit. Eine in Panik verfallene Einheit kann während ihrer Aktivierung keine freien Aktionen durchführen und muss ihre gesamte Aktivierung aufwenden, um eine einzige Bewegung mit Maximalgeschwindigkeit durchzuführen, bei der sie auf möglichst direktem Weg auf den nächsten Rand des Schlachtfeldes zusteuert.
  - » Falls der Einheitenführer seine Bewegung beendet und dabei irgendein Teil seiner Basis außerhalb des Schlachtfeldes ist, ist die Einheit besiegt.
  - » Falls eine Einheit in Reichweite 1–3 zu einem befreundeten Commander ist, sobald überprüft wird, ob sie in Panik verfallen ist, kann sie statt ihres eigenen Tapferkeitswerts den Tapferkeitswert jenes Commanders verwenden.
- Nach einem Angriff erhält der Verteidiger einen Niederhalten-Marker, falls er ein Truppler ist, es ein Fernkampfangriff war und die Angriffswürfel im Angriffspool mindestens 1 Treffer (✸) oder kritischen Treffer (✪) erzielt haben.
  - » Der Verteidiger erhält den Niederhalten-Marker erst, nachdem die Angriffsaktion abgehandelt worden ist.
  - » Der Verteidiger erhält den Niederhalten-Marker auch dann, wenn er alle Treffer (✸) und kritischen Treffer (✪) negieren konnte und keine Wunden erlitten hat.
- Wird ein Truppler von einem Fahrzeug verdrängt, erhält die Einheit des verdrängten Trupplers 1 Niederhalten-Marker.
  - » Eine Einheit kann nicht mehr als 1 Niederhalten-Marker durch Verdrängung erhalten, auch wenn mehrere ihrer Miniaturen verdrängt wurden.
- Während der Endphase entfernt jeder Spieler 1 Niederhalten-Marker von jeder befreundeten Einheit, die 1 oder mehrere Niederhalten-Marker hat.
- Um einen Niederhalten-Marker von einer Einheit zu entfernen, nimmt man den Marker vom Schlachtfeld und platziert ihn im Vorrat.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierung von Einheiten, Aktivierungsphase, Deckung, Einheit, Endphase, Erholung, Fahrzeuge, Freie Aktionen, Panik, Tapferkeit, Truppler, Verdrängung, Würfel

NIEDERHALTEND (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit gegen einen Angriff verteidigt hat, der eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Niederhaltend** enthält, erhält der Verteidiger 1 Niederhalten-Marker.

- Der Verteidiger erhält den Marker durch **Niederhaltend** zusätzlich zu allen anderen Niederhalten-Markern, die er durch den Angriff erhält.
- Der Effekt von **Niederhaltend** gilt nur für den Angriffspool, der die Waffe mit dem Schlüsselwort **Niederhaltend** enthält. Demnach erhält nur der Verteidiger, gegen den diese Waffe verwendet wurde, einen Niederhalten-Marker.
- **Niederhaltend** ist nicht kumulativ; steuern mehrere Waffen mit dem Schlüsselwort **Niederhaltend** ihre Würfel zum selben Angriffspool bei, erhält der Verteidiger trotzdem nur 1 Niederhalten-Marker.

Verwandte Themen: Angriff, Angriffspool, Fähigkeiten, Niederhalten, Tapferkeit, Waffen

OFFENES GELÄNDE

Jeder Bereich des Schlachtfeldes, der die Bewegung nicht einschränkt, ist offenes Gelände.

- Einheiten können sich ungehindert durch offenes Gelände bewegen.
- Ob es sich bei einem Geländeteil um offenes Gelände handelt, hängt vom Einheitentyp (Truppler, Bodenfahrzeug oder Repulsorfahrzeug) ab. Siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

  » Bei der Verwendung von selbstgebautem Gelände ist es wichtig, vor Spielbeginn klar zu definieren, welches Gelände für welchen Einheitentyp als offenes Gelände gilt.

Verwandte Themen: Bewegung, Schwieriges Gelände, Unpassierbares Gelände, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

PANIK

Wenn eine Einheit zu viele Niederhalten-Marker erhält, kann sie in Panik verfallen und die Flucht vom Schlachtfeld ergreifen.



Panikmarker

- Nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Einheit wird überprüft, ob die Anzahl der Niederhalten-Marker, die dieser Einheit zugeteilt sind, mindestens doppelt so hoch wie ihre Tapferkeit ist. Wenn ja, verfällt sie in Panik.

  » Ist die Einheit in Reichweite 1–3 zu einem befreundeten Commander, darf sie dessen Tapferkeitswert anstatt ihres eigenen verwenden, sobald überprüft wird, ob sie in Panik verfällt.

- Sobald eine Einheit in Panik verfällt, erhält sie einen Panikmarker, der neben dem Einheitenführer auf dem Schlachtfeld platziert wird. Dort bleibt er liegen und bewegt sich mit der Einheit über das Schlachtfeld.
- Nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Einheit wird überprüft, ob sie in Panik verfallen ist. Wenn ja, kann sie nur eine Aktion durchführen (anstatt zwei). Diese muss eine Bewegungsaktion sein, mit der sie auf den nächsten Schlachtfeldrand zusteuert.
- Beim Durchführen dieser Bewegungsaktion muss die in Panik verfallene Einheit möglichst effizient versuchen, das Schlachtfeld zu verlassen, d. h. sie muss auf den nächsten Schlachtfeldrand zusteuern und sich bis ans Ende der Bewegungshilfe bewegen. Gibt es eine indirekte Route, die Gelände umgeht und somit schneller zum Rand des Schlachtfeldes führt, muss sie diese Route nehmen. Nachdem der Einheitenführer bewegt worden ist, werden die restlichen Miniaturen der Einheit wie gewohnt in Formation platziert. Verlässt der Einheitenführer das Schlachtfeld, ist die gesamte Einheit besiegt.

  » Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Springen X**, **Neupositionieren** oder **Die Sporen geben** muss diese Schlüsselwörter verwenden, falls sie es ihr ermöglichen, den Schlachtfeldrand auf der schnellstmöglichen Route zu erreichen.

- Sinkt die Anzahl der Niederhalten-Marker einer in Panik verfallenen Einheit unter deren doppelten Tapferkeitswert, ist die Einheit nicht mehr in Panik und ihr Panikmarker wird entfernt.
- Eine in Panik verfallene Einheit kann keine freien Aktionen durchführen.
- Ist zum Verlassen des Schlachtfeldes eine vertikale Bewegung nötig, muss die in Panik verfallene Einheit klettern.
- Eine in Panik verfallene Einheit, die in ein Handgemenge verwickelt ist, muss einen Rückzug durchführen und sich dabei auf den nächsten Schlachtfeldrand zubewegen.
- Eine in Panik verfallene Einheit kann sich nicht in einen Nahkampf mit einer feindlichen Einheit bewegen.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Aktivierungsphase, Bewegung, Commander, Niederhalten, Rückzug, Tapferkeit, Verlassen des Schlachtfeldes

PANZERUNG (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ eines Angriffs kann ein Verteidiger mit dem Schlüsselwort **Panzerung** alle Treffer (✸), die durch den Angriffswurf erzielt wurden, negieren.

- Während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ eines Angriffs handelt der Angreifer seine Fähigkeiten vor dem Verteidiger ab. Aus diesem Grund kann er das Schlüsselwort **Wucht** verwenden, um Treffer (✸) in kritische Treffer (✲) zu ändern, bevor der Verteidiger das Schlüsselwort **Panzerung** verwenden kann, um Treffer (✸) zu negieren.
- Sobald ein Spieler einen Treffer (✸) negiert, wird dieser Würfel aus dem Angriffspool entfernt.

Verwandte Themen: Angriff, Fähigkeiten, Negieren, Schwachstelle X: Heck/Seiten (Einheitenschlüsselwort), Wucht X (Waffenschlüsselwort), Würfel

PANZERUNG X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Panzerung X** funktioniert ähnlich wie das Schlüsselwort **Panzerung**, steht aber für schwächere oder leichtere Panzerung. Während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ eines Angriffs kann ein Verteidiger mit dem Schlüsselwort **Panzerung X** bis zu X Treffer (✸), die durch den Angriffswurf erzielt wurden, negieren.

- Das Schlüsselwort **Wucht X** kann gegen eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Rüstung X** verwendet werden.
- Während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ eines Angriffs handelt der Angreifer seine Fähigkeiten vor dem Verteidiger ab. Aus diesem Grund kann er das Schlüsselwort **Wucht X** verwenden, um Treffer (✸) in kritische Treffer (✲)

zu ändern, bevor der Verteidiger das Schlüsselwort **Panzerung X** verwenden kann, um Treffer (✸) zu negieren.

- Sobald ein Spieler einen Treffer (✸) negiert, wird dieser Würfel aus dem Angriffspool entfernt.

Verwandte Themen: Angriff, Negieren, Panzerung (Einheitenschlüsselwort), Schwachstelle X: Heck/Seiten (Einheitenschlüsselwort), Wucht X (Waffenschlüsselwort)

PARTNER: EINHEITENNAME (PARTNERSCHLÜSSELWORT)

Manche Charaktere sind treue Gefolgsleute oder Untergebene, die fast nie von der Seite eines anderen Charakters weichen. Solch ein Charakter hat das Schlüsselwort **Partner** und die Miniatur, die diesen Charakter darstellt, wird immer zur Einheit eines anderen Charakters hinzugefügt.

Ein Partner kann nicht als eigenständige Einheit in eine Armee aufgenommen werden; stattdessen wird er zu einer anderen Einheit, die durch das Schlüsselwort **Partner** vorgegeben ist, hinzugefügt und bildet mit ihr eine Einheit, die aus der Partner- und Nicht-Partner-Miniatur besteht und durch die Kombination aus der Einheitenkarte und Partnerkarte dargestellt wird.

- Einheitenführer ist stets die Nicht-Partner-Miniatur.
- Die kombinierte Einheit hat den Rang, die Verteidigungswürfelfarbe, die Tapferkeit, die Energieumwandlungstabelle und die Geschwindigkeit der Einheitenkarte.
  - » Alle Nicht-Partner-Miniaturen haben den Gesundheitswert der Einheitenkarte.
  - » Alle Partner-Miniaturen haben den Gesundheitswert der Partnerkarte.
- Die kombinierte Einheit hat sowohl die Schlüsselwörter der Einheitenkarte als auch die der Partnerkarte.
  - » Falls alle Partner-Miniaturen besiegt worden sind, verliert die kombinierte Einheit die Schlüsselwörter der Partnerkarte.
- Nicht-Partner-Miniaturen können nur die Waffen der Einheitenkarte verwenden, während Partner-Miniaturen nur die Waffen der Partnerkarte verwenden können.
  - » Falls die kombinierte Einheit eine Waffe durch den Effekt einer Kommandokarte erhält, kann nur die Nicht-Partner-Miniatur diese Waffe verwenden.
- Die kombinierte Einheit hat den Einheitentyp der Einheitenkarte.
  - » Die Partnerkarte kann einen anderen Einheitentyp oder Subtyp haben; dieser ist nur für das Ausrüsten von Aufwertungskarten relevant.
- Beim Zusammenstellen der Armee müssen alle Regeln und Beschränkungen für das Ausrüsten der Partner mit Aufwertungskarten befolgt werden.
  - » Während der Partie können alle Nicht-Waffen-Aufwertungskarten, die ein Partner ausgerüstet hat, solange von der kombinierten Einheit verwendet werden, bis alle Partner-Miniaturen besiegt worden sind.
  - » Waffen-Aufwertungskarten können nur von den Partner- bzw. Nicht-Partner-Miniaturen verwendet werden, die sie ausgerüstet haben.
- Sobald die kombinierte Einheit Wunden erleidet, kann eine beliebige Anzahl Wunden beliebigen Miniaturen zugewiesen werden. Dies entscheidet der Spieler, der die kombinierte Einheit kontrolliert, unabhängig davon, ob die angreifende Einheit Sichtlinie zu jener Miniatur hat.
  - » Partner-Miniaturen müssen vor Nicht-Partner-Miniaturen besiegt werden.

Verwandte Themen: Einheitenführer, Fähigkeiten, Wunden

PRÄZISE X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Präzise X** lässt eine Einheit zusätzliche Würfel neu würfeln, sobald sie einen Zielmarker ausgibt.

- Während des Schrittes „Angriffswürfel neu würfeln“ eines Angriffs kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Präzise X** bis zu X zusätzliche Angriffswürfel neu würfeln, sobald sie einen Zielmarker ausgibt.

Verwandte Themen: Angriff, Fähigkeiten, Würfel, Zielen

PRÄZISIONSSCHÜTZE (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Präzisionsschütze** einen Angriff durchführt, kann sie Zielmarker ausgeben, um die Ergebnisse der Angriffswürfel zu verbessern, anstatt Würfel neu zu würfeln. Nach dem Schritt „Angriffsenergie umwandeln“ und vor dem Schritt „Ausweichen und Deckung anwenden“ darf die Einheit eine beliebige Anzahl Zielmarker ausgeben. Ändere für jeden so ausgegebenen Zielmarker eine Leerseite in einen Treffer (✸) oder einen Treffer (✸) in einen kritischen Treffer (✸).

- Eine Einheit kann zwei Zielmarker ausgeben, um eine Leerseite in einen kritischen Treffer (✸) zu ändern.
- Zielmarker, die auf diese Weise ausgegeben werden, haben keinen weiteren Effekt.

Verwandte Themen: Angriff, Zielen

PREISGEBEN (KOMMANDOSCHLÜSSELWORT)

Manche Kommandokarten haben das Schlüsselwort **Preisgeben**. Jene Karten können zu Beginn der Phase oder des Schrittes, die/der hinter dem Schlüsselwort **Preisgeben** auf der Kommandokarte angegeben ist, aufgedeckt werden.

Falls eine Karte auf diese Weise preisgegeben wird, wird der Text, der auf das Schlüsselwort **Preisgeben** folgt, abgehandelt.

- Eine Karte, die auf diese Weise aufgedeckt wird, gilt nicht als gespielt und kommt am Ende der Phase, in der sie preisgegeben wurde, zurück auf die Kommandokarten-Hand.
- Falls beide Spieler Kommandokarten mit dem Schlüsselwort **Preisgeben** haben, die zur gleichen Zeit abgehandelt werden, hat der blaue Spieler zuerst die Möglichkeit, seine Kommandokarte aufzudecken. Falls er diese Möglichkeit ausschlägt, kann die Karte nicht mehr preisgegeben werden.
- Kommandokarten, die das Schlüsselwort **Preisgeben** haben, werden durch eine horizontale Linie unterteilt. Diese Linie ist dazu da, um das Schlüsselwort **Preisgeben** vom normalen Karteneffekt der Kommandokarte visuell abzutrennen.

Verwandte Themen: Kommandokarten

PRIORITÄT

Jede Kommandokarte hat zwischen null und vier Kreise in der oberen linken Kartenecke. Diese bestimmen, welcher Spieler Priorität hat.

- Sobald die Kommandokarten während der Kommandophase aufgedeckt werden, vergleicht man die Anzahl ihrer Kreise. Der Spieler mit den wenigsten Kreisen hat Priorität.
  - » Decken beide Spieler eine Karte mit gleich vielen Kreisen auf, wirft der Spieler, der den Rundenzähler hat, einen roten Verteidigungswürfel. Ist das Ergebnis Abwehr (▼), hat dieser Spieler Priorität. Andernfalls hat sein Gegner Priorität.
- Der Spieler, der Priorität hat, handelt während der Kommandophase seine Kommandokarte zuerst ab und kommt während der Aktivierungsphase als Erster zum Zug.

Verwandte Themen: Kommandokarten, Kommandophase, Würfel

PROGRAMMIERT (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Programmiert**, muss beim Zusammenstellen der Armee eine ❁-Aufwertungskarte ausrüsten.

Verwandte Themen: Armeezusammenstellung, Aufwertungskarten

PROBEMESSUNGEN

Spieler dürfen zu jeder Zeit Probemessungen mit dem Maßstab, den Bewegungshilfen und den Silhouettenschablonen (falls mit Turnierregeln gespielt wird) durchführen.

- Ein Spieler darf gleichzeitig nur mit 1 Bewegungshilfe und 1 Maßstab Probemessungen durchführen.
- Probemessungen zwingen einen Spieler nicht dazu, irgendeine Aktion durchzuführen. Falls jedoch eine Miniatur angehoben oder bewegt wird, muss diese Bewegung durchgeführt werden.

Verwandte Themen: Angriff, Befehle erteilen und empfangen, Bewegung, Reichweite

RADMODUS (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Radmodus** kann sich in ein Rad verwandeln und so schnell das Schlachtfeld überqueren.

- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Radmodus** kann zu Beginn ihrer Aktivierung ihre Maximalgeschwindigkeit auf 3 erhöhen. Falls sie das tut, erhält sie **Deckung 2**, kann aber für den Rest der Runde nicht angreifen oder aktive Schildmarker umdrehen.
  - » Eine Einheit kann nur zu Beginn ihrer Aktivierung in den Radmodus wechseln.
  - » Solange eine Einheit im Radmodus ist, kann sie keine Schildmarker auf die inaktive Seite umdrehen, um eine Abwehr (▼) hinzuzufügen, wenn sie verteidigt.
- Um anzuzeigen, dass eine Droideka-Einheit im Radmodus ist, können entweder die Standardminiaturen durch Miniaturen im Radmodus ersetzt oder ein Radmodus-Marker neben die Einheit gelegt werden.



Radmodus-Marker

  - » Falls sich diese Droideka-Einheit während dieser Aktivierung bewegen soll, können die Miniaturen exakt und dennoch einfach ersetzt werden, indem die Bewegungshilfe an die vordere Kerbe der stehenden Miniatur des Droideka-Einheitenführers angelegt wird, aber eine Droideka-Miniatur im Radmodus zum Beenden der Bewegung verwendet wird. Nach der Bewegung wird dann die stehende Droideka-Miniatur entfernt.
- Die Droideka-Miniaturen im Radmodus sollten **nur** verwendet werden, wenn die Einheit das Schlüsselwort **Radmodus** verwendet und nur bis zum Ende dieser Runde. Am Ende der Runde sollten wieder alle Droideka-Miniaturen im Radmodus durch stehende Droideka-Miniaturen ersetzt werden.

Verwandte Themen: Bewegung, Deckung X (Einheitenschlüsselwort), Fähigkeiten

RAFFINESSE (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Einheiten mit dem Schlüsselwort **Raffinesse** sind darauf spezialisiert, ihren eigenen Plänen nachzugehen, und haben einen Vorteil, sobald eine ihrer Kommandokarten gespielt wird. Wenn ein Spieler während der Kommandophase eine Commander-spezifische oder Agenten-spezifische Kommandokarte spielt, die zu einem befreundeten Commander oder Agenten mit dem Schlüsselwort **Raffinesse** gehört, und es würde einen Gleichstand bei der Priorität geben, wird jene Kommandokarte behandelt, als hätte sie 1 Kreis weniger.

- Falls beide Spieler eine Commander-spezifische oder Agenten-spezifische Kommandokarte spielen, die zu einem Commander oder Agenten mit dem Schlüsselwort **Raffinesse** gehören, gibt es trotzdem einen Gleichstand bei der Priorität.

Verwandte Themen: Commander, Kommandokarten, Priorität

RAMMEN X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Rammen X** einen Angriff durchführt, darf sie während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren" X Würfelergebnisse von Angriffswürfeln in kritische Treffer (✱) ändern, falls sie in derselben Aktivierung wie dieser Angriff mindestens 1 vollständige Standardbewegung mit Maximalgeschwindigkeit durchgeführt hat.

- Leerseiten und Treffer (✸) können mit dem Schlüsselwort **Rammen X** in kritische Treffer (✱) geändert werden.
- Um das Schlüsselwort **Rammen X** nutzen zu können, muss eine Einheit eine vollständige Standardbewegung durchgeführt haben, bevor der Angriff durchgeführt wird. Die Bewegung und der Angriff müssen in derselben Aktivierung durchgeführt werden.
- Eine Einheit darf das Schlüsselwort **Rammen X** verwenden, selbst wenn sie eine andere Aktion zwischen der vollständigen Standardbewegung und dem Angriff durchgeführt hat, solange die notwendige Bewegung und der Angriff in derselben Aktivierung durchgeführt werden.
- Eine vollständige Standardbewegung ist eine Bewegung, die die vollständige Länge der Bewegungshilfe verwendet, indem der Einheitenführer am äußeren Ende der Bewegungshilfe platziert wird, wenn die Bewegung abgeschlossen wird.
- Die Bewegung einer Einheit, deren Maximalgeschwindigkeit reduziert wurde, gilt immer noch als vollständige Standardbewegung mit Maximalgeschwindigkeit, solange die Bewegung mit der größtmöglichen Bewegungshilfe durchgeführt wurde, die dieser Einheit zur Verfügung steht.

Verwandte Themen: Angriff, Bewegung, Fähigkeiten, Geschwindigkeit, Würfel

RANG

Jede Einheit hat einen Rang, erkennbar an dem Symbol in der oberen rechten Ecke ihrer Einheitenkarte.

Jede Einheit hat einen der folgenden Ränge:

- Commander
- Agent
- Korps
- Spezialeinsatzkräfte
- Unterstützung
- Schwer

- Auf jedem Befehlsmarker ist ein Rangsymbol abgebildet. Befehlsmarker werden verwendet, um während der Aktivierungsphase Einheiten des entsprechenden Ranges zu aktivieren.
- Beim Zusammenstellen einer Standardarmee gelten bestimmte Anforderungen und Beschränkungen, was die Ränge der Einheiten betrifft:
  - **Commander:** Jede Armee muss 1–2 Commander-Einheiten enthalten.
  - **Agent:** Jede Armee darf 1–2 Agenten-Einheiten enthalten.
  - **Korps:** Jede Armee muss 3–6 Korps-Einheiten enthalten.
  - **Spezialeinsatzkräfte:** Jede Armee darf bis zu 3 Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.
  - **Unterstützung:** Jede Armee darf bis zu 3 Unterstützungs-Einheiten enthalten.
  - **Schwer:** Jede Armee darf bis zu 2 schwere Einheiten enthalten.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Aktivierungsphase, Befehle erteilen und empfangen, Befehlsmarker, Befehlspool, Commander, Einheit, Kommandokarten, Kommandophase, siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. 5.

RASEREI X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Raserei X** mindestens X Wundenmarker hat, erhält sie das Schlüsselwort **Sturmangriff** und der Tapferkeitswert der Einheit wird behandelt, als wäre er „–“.

- Hat eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Raserei X** mindestens X Wundenmarker und werden dann durch andere Spieleffekte Wundenmarker entfernt, sodass sie dann weniger als X Wundenmarker hat, profitiert sie nicht länger vom Schlüsselwort **Raserei X**.
- Solange der Tapferkeitswert einer Einheit behandelt wird, als wäre er „–“, kann sie keine Niederhalten-Marker erhalten. Alle Niederhalten-Marker, die sie hatte, bevor ihr Tapferkeitswert wie „–“ behandelt wurde, werden entfernt.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Niederhalten, Tapferkeit, Wunden

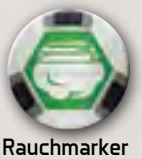
RAUCH X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Rauch X** kann die Kartenaktion **Rauch X** durchführen. Um diese Aktion durchzuführen, platziert die Einheit X Rauchmarker **innerhalb** von Reichweite 1 und in Sichtlinie ihres Einheitenführers.

- Rauchmarker dürfen sich nicht mit Einsatzziel-, Bedingungs-, Bomben- oder anderen Rauchmarkern überschneiden und müssen bündig auf einer flachen Oberfläche platziert werden.

Verwandte Themen: Angriff, Deckung, Rauchmarker

RAUCHMARKER


Rauchmarker

Rauchwolken können Truppen auf dem Schlachtfeld taktische Deckung bieten. Truppler-Einheiten, deren Einheitenführer in Reichweite 1 zu einem Rauchmarker ist, verbessern ihre Deckung um 1. Solange eine Truppler-Einheit angreift, falls der angreifende Einheitenführer in Reichweite 1 zu einem Rauchmarker ist, verbessert der Verteidiger seine Deckung um 1. Rauchmarker werden am Ende jeder Runde entfernt.

- Eine Fahrzeugeinheit in Reichweite 1 zu einem Rauchmarker verbessert ihre Deckung nicht. Einheiten, die gegen Fahrzeugeinheiten verteidigen, deren Einheitenführer in Reichweite 1 zu einem Rauchmarker ist, verbessern ihre Deckung ebenfalls nicht.
- Während der Endphase werden alle Rauchmarker zurück in den Vorrat gegeben.
- Effekte, welche die Deckung verbessern, sind kumulativ.

  Beispiel: Eine Einheit, deren Einheitenführer in Reichweite 1 zu zwei Rauchmarkern ist, würde ihre Deckung um 2 verbessern.

Verwandte Themen: Angriff, Deckung, Rauch X (Einheitenschlüsselwort)

REGENERIEREN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Falls eine Einheit das Schlüsselwort **Regenerieren X** hat, wirft sie am Ende der Aktivierung 1 weißen Verteidigungswürfel für jeden Wundenmarker, den sie hat, bis zu X Würfeln. Für jede erzielte Abwehr (▼) oder Verteidigungsenergie (⚜) entfernt sie 1 Wundenmarker.

- Falls mehr als ein Effekt am Ende der Aktivierung einer Einheit eintritt, entscheidet der Spieler, der jene Einheit kontrolliert, über die Reihenfolge der Effekte.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Fähigkeiten, Wunden, Würfel

REICHWEITE

Reichweite ist eine Bezeichnung für den Abstand zwischen zwei Miniaturen auf dem Schlachtfeld.

- Nahkampfreichweite gilt dann, wenn eine Miniatur in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur ist. Jene Miniaturen sind in gegenseitiger Nahkampfreichweite.
- Die Reichweite wird mithilfe des Maßstabes abgemessen. Dieser ist in vier gleichlange Segmente unterteilt. Das erste Segment stellt Reichweite 1 dar, das zweite Segment Reichweite 2 usw.

» Am vorderen Ende des Maßstabes befindet sich eine flache Endkappe.

» Jedes Reichweitensegment umfasst eines der vier Plastikteile, aus denen der Maßstab besteht.

- Zum Abmessen der Reichweite platziert man den Maßstab so, dass sein vorderes Ende die Basis der Ausgangsminiatur berührt, und richtet ihn auf die Zielminiatur. Nun wird abgelesen, in welchem Segment oder Teilsegment sich der (vom vorderen Ende des Maßstabes aus gesehen) nächste Punkt der Basis der Zielminiatur befindet. Dieses Segment bestimmt die Reichweite.
  - » Berührt die Basis der Zielminiatur die hervorgehobene Linie zwischen zwei Maßstabssegmenten, ohne über sie hinauszuragen, ist die Miniatur in der geringeren der beiden Reichweiten, die durch die Linie abgetrennt werden.
  - » Beim Abmessen der Reichweite mit dem Maßstab sollte nur eine Kante des Maßstabes berücksichtigt werden. Breite und Höhe des Maßstabes spielen keine Rolle.
  - » Die Reichweite wird immer mit dem Blick von oben auf das Schlachtfeld gemessen. Falls sich 2 Miniaturen auf unterschiedlicher Höhe befinden, sollte der Spieler den Maßstab über beiden Miniaturen parallel zum Schlachtfeld halten und sich die Situation von oben betrachten, um die Reichweite zu bestimmen.
- Auf Karten werden Waffenreichweiten durch folgende Symbole dargestellt:
  - » : Nahkampf
  - » : Reichweite 1
  - » : Reichweite 2
  - » : Reichweite 3
  - » : Reichweite 4
  - » : Reichweite 5
  - » : Jenseits von Reichweite 5
  - » Die erste Reichweite, die bei einer Waffe angegeben ist, bezeichnet die Minimalreichweite der Waffe; die zweite angegebene Reichweite bezeichnet die Maximalreichweite.
  - » Ist bei einer Waffe nur eine Reichweite angegeben, bezeichnet diese sowohl die Minimal- als auch die Maximalreichweite der Waffe.
  - » Damit eine Waffe während eines Angriffs verwendet werden kann, darf die Reichweite zum Ziel nicht geringer sein als die Minimalreichweite und nicht größer als die Maximalreichweite der Waffe.
- Wird die Reichweite zwischen Einheiten aufgrund eines beliebigen Spieleffekts außer einem Angriff gemessen, wird die Reichweite von der nächstgelegenen Miniatur in einer Einheit zu der nächstgelegenen Miniatur in der anderen Einheit gemessen.
  - » Während eines Angriffs wird die Reichweite vom Einheitenführer zu der nächstgelegenen Miniatur der verteidigenden Einheit gemessen.
- Der Maßstab kann jederzeit während des Spiels verwendet werden, um eine Reichweite abzumessen.
- Folgende Begriffe werden verwendet, um Reichweiten zu beschreiben:
  - » **In:** Eine Einheit ist „in" einer Reichweite, falls der Punkt der Miniaturenbasis, der dem Ausgangspunkt der Messung am nächsten ist, innerhalb des entsprechenden Maßstabsegments liegt.
    - Berührt die Basis der Zielminiatur die hervorgehobene Linie zwischen zwei Maßstabssegmenten, ohne über sie hinauszuragen, ist die Miniatur in der geringeren der beiden Reichweiten, die durch die Linie abgetrennt werden.
  - » **Innerhalb:** Eine Einheit ist „innerhalb" einer Reichweite, falls die komplette Miniaturenbasis innerhalb des entsprechenden Maßstabsegments liegt.
    - Einheiten können auch „innerhalb" einer Reichweite sein, die sich über mehrere Segmente erstreckt.
  - » **Jenseits:** Eine Einheit ist „jenseits" von einer Reichweite, falls kein Teil der Miniaturenbasis zwischen dem ersten Segment des Maßstabes und dem Ende des entsprechenden Segments liegt.

Verwandte Themen: Angriff, Befehle erteilen und empfangen, Einheitenführer, Fernkampfwaffe, In (Reichweite), Innerhalb (Reichweite), Jenseits (Reichweite), Probemessungen, Waffen

REKONFIGURIEREN (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Rekonfigurieren** erlaubt es, eine doppelseitige Aufwertungskarte auf eine andere Seite umzudrehen. Sobald sich eine Einheit mit einer Aufwertungskarte, die das Schlüsselwort **Rekonfigurieren** hat, erholt oder eine Erholungsaktion durchführt, darf der Spieler, der jene Einheit kontrolliert, jene Aufwertungskarte auf eine andere Seite umdrehen.

- Falls auf einer Aufwertungskarte mit Erschöpfungssymbol die Fähigkeit **Rekonfigurieren** verwendet wird, wird jene Aufwertungskarte dadurch nicht erschöpft.
- Sobald sich eine Einheit erholt, darf der Spieler, der jene Einheit kontrolliert, eine Aufwertungskarte mit dem Schlüsselwort **Rekonfigurieren** gleichzeitig wieder spielbereit machen und sie umdrehen.

Verwandte Themen: Doppelseitige Karten, Aufwertungskarten, Waffen

REPARATUR X: KAPAZITÄT Y (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

Reparatur X: Kapazität Y ist eine Kartenfähigkeit und kann als Aktion oder freie Aktion (abhängig von der Karte) während der Aktivierung einer Einheit verwendet werden. Sobald eine Einheit die Fähigkeit **Reparatur X: Kapazität Y** verwendet, wird 1 Wundenmarker auf der Karte platziert, die das Schlüsselwort **Reparatur X: Kapazität Y** hat. Dann wird eine befreundete Fahrzeug- oder Droiden-Truppler-Einheit in Sichtlinie und in Reichweite 1 gewählt. Von ihr werden bis zu X Wundenmarker, Ionenmarker, und/oder Schadensmarker für Fahrzeuge entfernt oder bis zu X Miniaturen dieser Einheit werden wiederhergestellt. Die Fähigkeit kann nicht verwendet werden, falls die Karte mit dem Schlüsselwort **Reparatur X: Kapazität Y** mindestens Y Wundenmarker auf sich liegen hat.

- Wundenmarker auf Karten gelten nicht als Wundenmarker auf Einheiten und zählen nicht gegen die Wundschwelle einer Einheit. Sie können auch nicht von Fähigkeiten entfernt werden, die Wundenmarker von Einheiten entfernen.
- Zu Schadensmarkern für Fahrzeuge zählen Beschädigungsmarker, Deaktivierungsmarker und Waffe-beschädigt-Marker.
- **Reparatur X: Kapazität Y** kann bei Einheiten verwendet werden, die den Einheitentyp Droiden-Truppler, Bodenfahrzeug oder Repulsorfahrzeug haben.

- Um eine Miniatur einer Einheit wiederherzustellen, muss mindestens eine Miniatur dieser Einheit während der aktuellen Runde besiegt worden sein. Dazu wählt man eine Miniatur, die während der aktuellen Runde besiegt worden ist, und platziert sie auf dem Schlachtfeld in Formation mit ihrem Einheitenführer. Dann werden der Miniatur Wunden in Höhe ihrer Wundschwelle minus 1 gegeben. Die Wundschwelle ist auf der Einheitenkarte angegeben.
- Falls alle Miniaturen einer Einheit besiegt worden sind, ist sie nicht länger im Spiel und kann nicht für die Fähigkeit **Reparatur X: Kapazität Y** ausgewählt werden.
- Falls ein Spieler eine Einheit mit der Fähigkeit **Reparatur X: Kapazität Y** in seiner Armee hat, wird empfohlen, dass der Spieler klar kenntlich macht, welche seiner Droiden-Truppler- und Fahrzeugminiaturen in der aktuellen Runde besiegt worden sind, damit darüber keine Missverständnisse aufkommen können. Beispielsweise kann eine Miniatur auf die Seite gelegt werden und in der Nähe ihrer Einheit bleiben, bis die Runde vorbei ist.
- Falls eine Einheit mehrere Fähigkeiten **Reparatur X: Kapazität Y** hat, wird jedes Schlüsselwort als eigenständige Fähigkeit behandelt.

  Beispiel: Eine Sturmtruppen-Einheit rüstet Del Meeko (mit **Reparatur 2: Kapazität 1***) und einen R4-Astromechdroiden (mit* **Reparatur 1: Kapazität 2***) aus. Die Einheit kann aussuchen, welche Fähigkeit sie verwendet.*

  » Zusätzlich gilt jede dieser Aktionen als einzigartig, sodass eine Einheit, die Zugang zu beiden Fähigkeiten hat, während ihrer Aktivierung beide Fähigkeiten je einmal verwenden kann. Dies gilt auch dann, wenn die Einheit Zugang zu zwei identischen Fähigkeiten aus verschiedenen Quellen hat, wie eine Rebellentruppen-Einheit, die zwei Kopien der Nachschubkarte Schweißgerät hat.
- Für weitere Regeln, wie Miniaturen einer Einheit wiederhergestellt werden, siehe „Wiederherstellen“ auf Seite 79.

Verwandte Themen: Freie Kartenaktionen, Ionenmarker, Schadensmarker für Fahrzeuge, Wunden

REPULSORFAHRZEUGE

Siehe „Fahrzeuge“ auf 37.

RESERVEN X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Manche Charaktere, sowohl Helden als auch Schurken, denken ein paar Schritte voraus und haben mehr als einen Plan, auf den sie zurückgreifen können. Sobald ein Spieler seine Kommandokarten-Hand zusammenstellt, legt dieser für Einheiten mit dem Schlüsselwort **Reserven X** bis zu X zusätzliche Kommandokarten als Reserve beiseite, wobei X die Summe aller Reserve-X-Werte seiner Einheiten ist. Diese beiseitegelegten Karten können beliebig viele Kreise haben, ansonsten müssen sie sich nach allen Regeln für Kommando-Handkarten richten.

Nachdem ein Spieler eine Kommandokarte aufgedeckt hat, darf er, bevor irgendwelche anderen Effekte abgehandelt werden, die Karte ablegen, um stattdessen eine seiner beiseitegelegten Reservekarte aufzudecken. Die aufgedeckte Reservekarte wird dann behandelt, als wäre sie die ausgewählte und aufgedeckte Kommandokarte. Die aufgedeckte Reservekarte und die abgelegte Karte **müssen** über die selbe Anzahl an Kreisen verfügen.

- Nur Kommandokarten können als Reservekarten beiseitegelegt werden.
- Reservekarten werden während der Armeezusammenstellung ausgewählt und beiseitegelegt.
- Reservekarten gelten **nicht**, als wären sie auf der Kommandokarten-Hand des Spielers
- Sobald Reservekarten gewählt werden, kann ein Spieler keine Karte wählen, die den selben Namen hat wie eine andere seiner Reservekarten oder eine Karte in seiner Kommandokarten-Hand.
- Sobald Reservekarten gewählt werden, kann ein Spieler keine Karte wählen, deren Einheitenname in der oberen rechten Ecke nicht dem Namen einer Einheit in seiner Armee entspricht.
- Reservekarten werden verdeckt beiseitegelgt. Sie gelten wie die Kommandokarten-Hand eines Spielers als geheim. Ein Spieler darf sich seine Reservekarten jederzeit anschauen.
- Eine Reservekarte kann nur dann aufgedeckt werden, wenn sie erlaubterweise als Kommandokarte gespielt werden dürfte. Falls ein Spieler eine Reservekarte aufdeckt, die nicht als Kommandokarte gespielt werden darf, wird sie abgelegt und jener Spieler spielt für diese Runde keine Kommandokarte.
- Falls beide Spieler beiseitegelgte Reservekarten haben, muss erst der blaue Spieler entscheiden, ob er eine Reservekarte aufdeckt und dann der rote Spieler.
- Falls alle befreundeten Einheiten mit **Reserven X** besiegt sind, kann der Spieler seine Reservekarten nicht mehr aufdecken oder verwenden.

Verwandte Themen: Kommandokarten, Kommandophase

REVOLVERHELD (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Revolverheld** eine Fernkampf-Angriffsaktion durchgeführt hat, darf sie einen zusätzlichen Fernkampfangriff gegen eine andere Einheit durchführen.

- Dieser zusätzliche Angriff ist keine Angriffsaktion und keine freie Angriffsaktion.

Verwandte Themen: Angriff

ROBUSTHEIT

Robustheit ist ein Attribut, das auf jeder Fahrzeug-Einheitenkarte zu finden ist.



Robustheitswert

- Die Robustheit einer Fahrzeugeinheit wird durch den Wert neben dem Robustheitssymbol angegeben.
- Sobald ein Fahrzeug Wunden erleidet, wird überprüft, ob die Anzahl seiner Wunden mindestens so hoch wie seine Robustheit ist. Wenn ja, wirft sein kontrollierender Spieler einen roten Verteidigungswürfel und wendet eines der folgenden Ergebnisse an:

  » **Beschädigt:** Ist das Ergebnis Abwehr (▼), wird die Einheit beschädigt und erhält einen Beschädigungsmarker. Sobald man eine beschädigte Einheit aktiviert, muss man einen weißen Verteidigungswürfel werfen. Ist das Ergebnis die Leerseite, führt die Einheit während dieser Aktivierung eine Aktion weniger durch.

  » **Deaktiviert:** Ist das Ergebnis eine Leerseite, ist die Einheit deaktiviert und erhält einen Deaktivierungsmarker. Eine deaktivierte Einheit kann keine Rückwärtsbewegung durchführen und muss zwei Aktionen ausgeben, um eine Standardbewegung durchzuführen.

» **Waffe beschädigt:** Ist das Ergebnis Verteidigungsenergie (), wird eine Waffe beschädigt. Der Gegenspieler wählt eine Waffe der Einheit und platziert einen Waffe-beschädigt-Marker auf einer Waffe der gewählten Einheit; sobald jene Waffe zu einem Angriffspool hinzugefügt wird, kann nur die Hälfte ihrer Würfel (beliebige Farbe, aufgerundet) hinzugefügt werden.

- Beschädigungsmarker, Deaktivierungsmarker und Waffe-beschädigt-Marker sind verschiedene Arten von Schadensmarkern für Fahrzeuge.
- Hat ein Fahrzeug bereits einen Schadensmarker für Fahrzeuge durch das Erleiden von Wunden mindestens in Höhe seines Robustheitswerts erhalten, kann es keinen weiteren Schadensmarker für Fahrzeuge der gleichen oder anderen Art durch das Erleiden von weiteren Wunden erhalten. Durch andere Spieleffekte kann es trotzdem einen solchen Marker erhalten.
  - » Falls ein Fahrzeug bereits Wunden mindestens in Höhe seines Robustheitswerts hat und einen Schadensmarker für Fahrzeuge erhalten hat, braucht der Spieler den roten Verteidigungswürfel nicht werfen, sobald das Fahrzeug Wunden erleidet.
- Falls ein Schadensmarker für Fahrzeuge, der durch das Erleiden von Wunden erhalten worden ist, von einem Fahrzeug entfernt wird, erhält es keinen weiteren Schadensmarker für Fahrzeuge, sobald das Fahrzeug mindestens Wunden in Höhe seines Robustheitswerts erleidet.
- Manche Fahrzeugeinheiten haben keinen Robustheitswert. Auf ihren Einheitenkarten steht ein „–“ an der Stelle, an der normalerweise ein Robustheitswert stehen würde.
  - » Eine Fahrzeugeinheit ohne Robustheitswert kann nicht beschädigt oder deaktiviert werden und ihre Waffen können nicht beschädigt werden.

Verwandte Themen: Angriff, Beschädigt, Deaktiviert, Waffe beschädigt, Waffen, Wunden, Würfel

RÜCKWÄRTSBEWEGUNG

Eine Rückwärtsbewegung ist eine Art von Bewegung, mit der Miniaturen, die Basen mit Einkerbungen haben, zurücksetzen können.

- Eine Rückwärtsbewegung beginnt damit, dass man die Bewegungshilfe in die hintere Einkerbung der Miniaturenbasis steckt. Am Ende einer vollen Rückwärtsbewegung platziert man die Miniatur so, dass die vordere Einkerbung der Basis das Ende der Bewegungshilfe umschließt. Wer möchte, kann auch eine Teilrückwärtsbewegung durchführen.
- Nur Bodenfahrzeug-, Kreaturentruppler- und Stellungstruppler-Einheiten können Rückwärtsbewegungen durchführen.
- Solange eine Miniatur eine Rückwärtsbewegung durchführt, bewegt sie sich entlang der von der Bewegungshilfe vorgegebenen Route, dabei darf ihre Basis sich nicht mit Gelände oder Einheiten überschneiden, durch die sie sich nicht hindurchbewegen kann.
  - » Eine Miniatur darf die Bewegung irgendwo entlang der Bewegungshilfe beenden, um eine Teilbewegung durchzuführen.
- Ein Spieler kann das Gelenk der Bewegungshilfe verstellen, solange er eine Rückwärtsbewegung durchführt.
- Solange eine Einheit eine Rückwärtsbewegung durchführt, ist ihre Geschwindigkeit um 1 reduziert, bis zu einem Minimum von 1.
  - » Eine Rückwärtsbewegung durch schwieriges Gelände kann dazu führen, dass die Geschwindigkeit einer Einheit um 2 reduziert wird, aber nur bis zu einem Minimum von 1.
  - » Solange eine Einheit 1 oder mehr Immobilisiert-Marker hat, kann ihre Geschwindigkeit bei einer Rückwärtsbewegung auf 0 reduziert sein.
- Eine Rückwärtsbewegung ist eine Bewegung. Es ist keine Standardbewegung und keine Geschwindigkeit-X-Bewegung.

Verwandte Themen: Aktionen, Bewegung, Deaktiviert, Einkerbungen, Fahrzeuge, Schwieriges Gelände

RÜCKZUG

Eine Truppler-Einheit, die in ein Handgemenge verwickelt ist, kann während ihrer Aktivierung einen Rückzug durchführen, um sich aus diesem Nahkampf zu lösen.

- Um einen Rückzug durchzuführen, muss die Einheit ihre gesamte Aktivierung aufwenden und alle ihre Aktionen ausgeben, um eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchzuführen.
- Eine Einheit, die einen Rückzug durchführt, kann während ihrer Aktivierung keine anderen Aktionen (auch keine freien Aktionen) durchführen und keinerlei Fähigkeiten oder Schlüsselwörter abhandeln.
  - » Eine Einheit muss nicht zwangsweise zwei Aktionen haben, um einen Rückzug durchzuführen. Eine niedergehaltene Truppler-Einheit oder eine Droiden-Truppler-Einheit mit Ionenmarker kann ihre einzige verfügbare Aktion aufwenden, um einen Rückzug durchzuführen.
  - » Eine Einheit, die keine verfügbaren Aktionen hat, kann keinen Rückzug durchführen.
- Ein Rückzug gilt als Bewegungsaktion.
- Eine Einheit kann sich bei einem Rückzug in den Nahkampf mit einer anderen feindlichen Einheit bewegen.
  - » Der Rückzug darf jedoch nicht so durchgeführt werden, dass die Einheit am Ende wieder im Nahkampf mit der Einheit ist, von der sie sich zurückgezogen hat.
- Eine Einheit mit Maximalgeschwindigkeit 0 kann keinen Rückzug durchführen.
- Eine in Panik verfallene Einheit muss einen Rückzug durchführen und sich dabei auf den nächsten Schlachtfeldrand zubewegen.
  - » Wenn ein Kreaturentruppler oder Stellungstruppler einen Rückzug durchführt, kann er immer noch freie Aktionen durchführen und Fähigkeiten verwenden. Er muss trotzdem alle verfügbaren Aktionen ausgeben und eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierung von Einheiten, Basiskontakt, Bewegung, Freie Aktionen, Fähigkeiten, Handgemenge, Nahkampf, Panik, Truppler

RUHIGE HAND (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Ruhige Hand** eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sie eine freie Fernkampf-Angriffsaktion durchführen.

- » Diese Angriffsaktion ist eine freie Aktion und zählt somit nicht zu den zwei Aktionen, welche die Einheit während ihrer Aktivierung durchführen kann.
- » Eine Einheit, die während ihrer Aktivierung bereits eine Angriffsaktion durchgeführt hat, kann keine freie Angriffsaktion mehr durchführen.

» Eine Einheit, die während ihrer Aktivierung bereits eine freie Angriffsaktion durchgeführt hat, kann keine weitere Angriffsaktion durchführen.

Verwandte Themen: Aktionen, Angriff, Bewegung, Fähigkeiten, Freie Aktionen

RUNDE

Eine Spielrunde besteht aus drei Phasen, die in folgender Reihenfolge abgehandelt werden: Kommandophase, Aktivierungsphase und Endphase.

- Das Spiel endet nach der sechsten Runde, es sei denn, ein Spieler gewinnt schon früher.
- Gezählt werden die Spielrunden mithilfe des Rundenzählers.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Einsatzzielkarten, Einsatzzielmarker, Endphase, Kommandophase, Rundenzähler, Siegmarker, Spielsieg, siehe „Die Spielrunde“ auf S. 2.

RUNDENZÄHLER

Der Rundenzähler wird verwendet, um festzuhalten, in welcher Spielrunde man sich gegenwärtig befindet.



Rundenzähler

- Während der Endphase dreht der Spieler, der den Rundenzähler hat, diesen auf die nächsthöhere Zahl; dies ist die Nummer der nächsten Runde. Anschließend reicht er den Rundenzähler an seinen Gegner weiter.
- Falls während der Kommandophase beide Spieler Kommandokarten mit einer identischen Anzahl an Kreisen aufdecken, wirft der Spieler, der den Rundenzähler hat, einen roten Verteidigungswürfel. Ist das Ergebnis Abwehr (▼), hat dieser Spieler Priorität. Andernfalls hat sein Gegner Priorität.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Endphase, Kommandophase, Priorität, Runde, Spielsieg, siehe „Die Spielrunde“ auf S. 2

SABOTIEREN/REPARIEREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Siehe „Einsatzzielmarker“ auf S. 35.

Verwandte Themen: Einsatzzielmarker

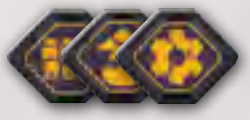
SAMMELN

Sobald eine Einheit aktiviert wird, sammelt sie sich in dem Versuch, Niederhalten-Marker loszuwerden und Panik zu vermeiden.

- Während des Schrittes „Sammeln“ der Aktivierung einer Einheit, wirft der Spieler, der die Einheit kontrolliert, für jeden ihrer Niederhalten-Marker 1 weißen Verteidigungswürfel. Für jede erzielte Abwehr (▼) oder Verteidigungsenergie (⚡) wird dann 1 Niederhalten-Marker von der Einheit entfernt.
- Falls die Anzahl der Niederhalten-Marker, die einer Truppler-Einheit zugeteilt sind, jemals mindestens so hoch wie ihr Tapferkeitswert ist, wird die Einheit niedergehalten.
- Sofort nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Truppler-Einheit verliert sie 1 ihrer beiden Aktionen für diese Aktivierung, falls die Einheit niedergehalten ist.
- Eine Einheit kann keine Aktion dadurch verlieren, dass sie einen Niederhalten-Markers erhält und somit niedergehalten wird, nachdem sie ihren Schritt „Sammeln“ bereits durchgeführt hat. Sie kann auch dadurch keine verlorenen Aktionen zurückerhalten, dass einen Niederhalten-Marker entfernt und somit nicht mehr niedergehalten ist.
- Sofort nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Truppler-Einheit verfällt sie in Panik, falls die Anzahl an Niederhalten-Marker, die der Truppler-Einheit zugewiesen wurden, mindestens doppelt so hoch ist wie der Tapferkeitswert der Einheit. Eine in Panik verfallene Einheit kann während ihrer Aktivierung keine freien Aktionen durchführen und muss ihre gesamte Aktivierung aufwenden, um eine einzige Bewegung mit Maximalgeschwindigkeit durchzuführen, bei der sie auf möglichst direktem Weg auf den nächsten Rand des Schlachtfeldes zusteuert.
  - » Ragt am Ende dieser Bewegung irgendein Teil der Basis des Einheitenführers über das Schlachtfeld hinaus, ist die Einheit besiegt.
  - » Ist eine Einheit in Reichweite 1–3 zu einem befreundeten Commander, darf sie dessen Tapferkeitswert anstatt ihres eigenen verwenden, sobald überprüft wird, ob sie in Panik verfällt.
- Eine Einheit (einschließlich Fahrzeuge) ohne Niederhalten-Marker führt in Bezug auf Spieleffekte ebenfalls den Schritt „Sammeln“ durch, auch wenn der Besitzer jener Einheit dafür keine Würfel wirft, um Niederhalten-Marker zu entfernen.

Verwandte Themen: Niederhalten, Panik, Tapferkeit

SCHADENSMARKER FÜR FAHRZEUGE


Schadensmarker für Fahrzeuge

Erleidet ein Fahrzeug Wunden mindestens in Höhe seines Tapferkeitswerts, wirft der Spieler, der das Fahrzeug kontrolliert, einen roten Verteidigungswürfel und das Fahrzeug erhält die Art von Schadensmarker für Fahrzeuge, die der Würfel angibt. Nach welchen Regeln Schadensmarker für Fahrzeuge erhalten werden, wird unter „Robustheit“ auf S. 43 näher beschrieben.

- Beschädigungsmarker, Deaktivierungsmarker und Waffe-beschädigt-Marker sind verschiedene Arten von Schadensmarkern für Fahrzeuge. Jede Art jener Marker funktioniert nach unterschiedlichen Regeln.

Verwandte Themen: Beschädigt, Deaktiviert, Fahrzeuge, Robustheit, Waffe beschädigt, Wunden

SCHARF MACHEN X: BOMBENTYP (WAFFEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit, die mit einer Karte mit dem Schlüsselwort **Scharf machen X: Bombentyp** aufgewertet ist, kann die Aktion Scharf machen X durchführen. Dabei platziert die Einheit X Bombenmarker des entsprechenden Typs innerhalb von Reichweite 1 und in Sichtlinie ihres Einheitenführers.

- Bombenmarker dürfen sich nicht mit Einsatzziel-, Bedingungs- oder anderen Bombenmarkern überschneiden und müssen bündig auf einer flachen Oberfläche platziert werden.
- Bombenmarker können unter befreundeten und unter feindlichen Miniaturen platziert werden. Dabei wird die Position der Miniatur markiert, bevor sie beiseite gerückt wird; nachdem der Bombenmarker platziert wurde, wird die Miniatur auf ihre vorherige Position zurückgestellt.

- Beim Platzieren der Bombenmarker sollte der blaue Spieler die Bombenmarker mit der blauen Seite nach oben und der rote Spieler die Bombenmarker mit der roten Seite nach oben platzieren.

Verwandte Themen: Bombenmarker, Detonieren, Detonieren X: Bombentyp (Waffenschlüsselwort), Flächenwaffen, Waffen

SCHARFSCHÜTZE X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden" eines Angriffs verringert eine Einheit mit dem Schlüsselwort **SCHARFSCHÜTZE X** die Deckung des Verteidigers um X.

- Sobald die Deckung bestimmt wird, werden zuerst alle Verbesserungen der Deckung addiert (maximal bis starke Deckung), bevor sie verringert wird.

  Beispiel: Eine Einheit mit starker Deckung und einem Niederhalten-Marker, die von einer Einheit mit SCHARFSCHÜTZE 1 angegriffen wird, hat leichte Deckung.

Verwandte Themen: Angriff, Deckung X (Einheitenschlüsselwort), Deckung, Explosion (Waffenschlüsselwort), Fähigkeiten, Waffen, siehe „Weitere Geländeregeln" auf S. 8.

SCHILD X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

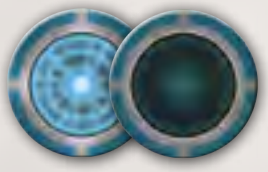
Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **SCHILD X** hat X Schildmarker.

- Falls eine Einheit das Schlüsselwort **SCHILD X** erhält, erhält sie X Schildmarker. Verliert eine Einheit das Schlüsselwort **SCHILD X**, verliert sie X Schildmarker.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Schlüsselwörter

SCHILDMARKER

Manche Einheiten haben Schildmarker, die ihnen erlauben, Treffer (✸) oder sogar kritische Treffer (✸) zu negieren. Schildmarker sind doppelseitig und haben eine **AKTIVE** und eine **INAKTIVE** Seite.



Aktiver und inaktiver Schildmarker

- Schildmarker kommen immer mit der aktiven Seite nach oben ins Spiel.
- Schildmarker werden auf dem Schlachtfeld neben der Einheit platziert, die jene Schildmarker hat.
- Schildmarker gehören zu der Einheit und werden nicht einzelnen Miniaturen zugewiesen.
- Sobald eine Einheit einen aktiven Schildmarker umdreht, wird der Marker auf die inaktive Seite gedreht und ist ab sofort inaktiv. Sobald eine Einheit einen inaktiven Schildmarker umdreht, wird der Marker auf die aktive Seite gedreht und ist ab sofort aktiv.
- Solange eine Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, darf sie während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden" des Angriffs beliebig viele ihrer Schildmarker von der aktiven Seite auf die inaktive Seite drehen, um 1 Treffer (✸) oder 1 kritischen Treffer (✸) für jeden auf diese Weise umgedrehten Schildmarker zu negieren.
  - » Schildmarker können auf diese Weise nur bei Fernkampfangriffen verwendet werden, nicht bei Nahkampfangriffen.
- Falls ein Angriffspool das Schlüsselwort **IONEN X** beinhaltet, muss der Verteidiger während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden" des Angriffs erst alle anderen Effekte abhandeln (wie Ausweichmarker und Deckung), bevor er aktive Schildmarker umdreht. Dann muss der Verteidiger für jeden verbleibenden Treffer (✸) und kritischen Treffer (✸) einen Schildmarker umdrehen, bis zu X Mal, wobei X der Wert des Schlüsselwortes **IONEN X** ist. Schildmarker, die auf diese Weise umgedreht wurden, negieren keine Treffer (✸) oder kritischen Treffer (✸). Falls danach noch aktive Schildmarker übrig sind, darf sie der Verteidiger umdrehen, um Treffer (✸) oder kritische Treffer (✸) wie gewohnt zu negieren.
- Bestimmte Spieleffekte erlauben einer Einheit, inaktive Schildmarker umzudrehen. Dazu werden die Schildmarker von der inaktiven Seite auf die aktive Seite gedreht.

Verwandte Themen: Angriff, Durchschlagen X (Waffenschlüsselwort), Negieren, Spielaufbau, Versperrt, Würfel

SCHLACHTFELD

Als Schlachtfeld bezeichnet man den Spielbereich, in dem das Spiel stattfindet.

- Für eine Standardpartie mit 800 Punkten sollte ein ca. 90 x 180 cm (3‘ x 6‘) großes Schlachtfeld verwendet werden.
- Für eine Skirmish-Partie mit 500 Punkten sollte ein ca. 90 x 90 cm(3‘ x 3‘) großes Schlachtfeld verwendet werden.

Verwandte Themen: Aufstellung, Schlachtfeld definieren, Verlassen des Schlachtfeldes

SCHLACHTFELD DEFINIEREN

Während des Spielaufbaus definieren die Spieler das Schlachtfeld, indem sie eine Einsatzziel-, eine Bedingungs- und eine Aufstellungskarte auswählen. Zuerst werden Einsatzziel-, Aufstellungs- und Bedingungskarten separat gemischt. Dann zieht man von jedem Stapel drei Karten, deckt sie auf und platziert sie in drei horizontalen Reihen. Diese Reihen werden Kategorien genannt und von der langen Tischseite des blauen Spielers aus betrachtet. Beginnend mit dem blauen Spieler wählen die Spieler nun abwechselnd je eine Kategorie und legen die am weitesten links liegende Karte aus der entsprechenden Reihe ab. Dies wird so lange wiederholt, bis jeder Spieler zwei Mal die Gelegenheit hatte, eine Karte abzulegen. Anschließend wird aus jeder Kategorie die am weitesten links liegende, nicht abgelegte Karte genommen, um das Schlachtfeld für diese Partie zu definieren (siehe Beispiel auf S. 6).

- Wer die Gelegenheit zum Ablegen einer Karte nicht wahrnehmen möchte, kann auch passen.
- Wurden die ersten beiden Karten einer Kategorie bereits abgelegt, kann die letzte Karte nicht mehr abgelegt werden.

Verwandte Themen: Aufstellung, Bedingungskarten, Bedingungsmarker, Einsatzzielkarten, Einsatzzielmarker, Schlachtfeld, siehe „Spielaufbau" auf S. 6

SCHLEPPKABEL (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem ein Fahrzeug durch einen Angriff verwundet worden ist, der eine Waffe mit dem Schlüsselwort **SCHLEPPKABEL** enthalten hat, führt der Spieler, der den Angriff durchgeführt hat, eine Drehung mit dem verwundeten Fahrzeug durch.

Verwandte Themen: Angriff, Bewegung, Drehung, Fähigkeiten, Volle Drehung (Einheitenschlüsselwort), Waffen, Wucht X (Waffenschlüsselwort)

SCHLÜSSELWÖRTER

Ein Schlüsselwort ist eine Fähigkeit einer Waffe oder Einheit.

- Es gibt zwei Arten von Schlüsselwörtern: Einheitenschlüsselwörter und Waffenschlüsselwörter.
  - » Ein Einheitenschlüsselwort ist eine vorhandene Fähigkeit einer Einheit und kann entweder auf der Einheitenkarte stehen oder durch eine Aufwertungskarte hinzugefügt werden.
  - » Ein Waffenschlüsselwort ist eine vorhandene Fähigkeit einer Waffe und kann bei der Waffenbeschreibung einer Einheitenkarte oder Aufwertungskarte stehen.
- Jedes Einheitenschlüsselwort verleiht einer Einheit eine Fähigkeit. Es beschreibt den Zeitpunkt, zu dem diese Fähigkeit verwendet werden kann, sowie deren Effekt.
- Jedes Waffenschlüsselwort fügt dem Angriffspool, zu dem es beigesteuert wurde, eine Fähigkeit hinzu.
- Alle Schlüsselwörter mit einem numerischen Wert (einem „X"-Wert) sind miteinander kumulativ. Das betrifft sowohl Waffenschlüsselwörter als auch Einheitenschlüsselwörter (dazu zählen auch Einheitenschlüsselwörter, die Kartenaktionen sind, wie z. B. das Schlüsselwort **Springen X**).

  Beispiel: Ein AT-ST hat das Schlüsselwort **Arsenal 2**. *Falls der AT-ST seine freie Kartenaktion auf der Aufwertungskarte „General Weiss" verwendet, um* **Arsenal 2** *zu erhalten, dann hat der AT-ST jetzt* **Arsenal 4**.

  Beispiel: Sobald eine Sturmtruppler-Einheit, die aus 4 Miniaturen besteht, einen Angriff durchführt und sich jede Miniatur dafür entscheidet, die Waffe auf einer ausgerüsteten Aufwertungskarte „Kontaktgranaten" zu verwenden, würde der Angriffspool aus 4 Instanzen des Schlüsselwortes **Wucht 1** *bestehen. Deshalb würde der Angriffspool* **Wucht 4** *haben.*
- Auf der Vorderseite jeder Einheitenkarte steht ein kurzer Erinnerungstext zu allen Schlüsselwörtern der Einheit. Auf der Rückseite finden sich Erinnerungstexte für die Waffenschlüsselwörter der Einheit.
  - » Erinnerungstexte sind keine ausführlichen Regelbeschreibungen, sondern dienen lediglich als Gedächtnisstütze für die Abhandlung der Schlüsselwörter. Bei Fragen zu einem Schlüsselwort sollte der entsprechende Eintrag im Glossar nachgeschlagen werden.

Verwandte Themen: Angriff, Angriffspool, Einheit, Fähigkeiten, Waffen Schwachstelle X: Heck/Seiten (Einheitenschlüsselwort)

SCHWÄCHE (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nicht jeder Held ist ohne Schwäche und nicht jeder Schurke ist unerschütterlich. Manche Charaktere haben große Schwächen, die zur ungünstigsten Zeit in Erscheinung treten. Jede Einheit, die das Schlüsselwort **Schwäche** hat, hat eine zugehörige Schwäche–karte. Während des Spielaufbaus **muss** die Schwächekarte der Starthand eines Gegners hinzugefügt werden.

Während der Partie darf jener Gegner die Schwächekarte entsprechend den Regeln spielen, die auf der Karte selbst beschrieben werden. Während der Endphase werden sämtliche Schwächekarten im Spiel abgelegt und ihr Effekt endet.

- Die Schwächekarte einer Einheit kann am Einheitennamen oben rechts auf der Schwächekarte erkannt werden.
- Schwächekarten können nur nach den Regeln auf der Karte selbst gespielt werden. Die meisten Schwächekarten werden zu Beginn der Kommandophase gespielt.
- Schwächekarten sind keine Kommandokarten.
- Schwächekarten werden aus Gründen der Zweckmäßigkeit in der Kommandokarten-Hand platziert. Effekte, die auf die Kommandokarten-Hand des Gegners abzielen oder auf Kommandokarten können niemals eine Schwächekarte betreffen.
- Falls beide Spieler eine Schwächekarte auf der Hand haben, entscheidet zu Beginn jeder Phase erst der blaue Spieler, ob er eine Schwächekarte ausspielt, bevor der rote Spieler entscheidet.
- Sobald eine Schwächekarte aus dem Spiel abgelegt wird, wird sie auf den Ablagestapel des Spielers gelegt, der die zugehörige Einheit kontrolliert. Dies dient dazu, dass die Karte nach dem Spiel nicht verloren geht.

Verwandte Themen: Kommandokarten, Kommandophase

SCHWACHSTELLE X: HECK/SEITEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Schwachstelle X: Heck** oder dem Schlüsselwort **Schwachstelle X: Seiten** verteidigt und falls der Einheitenführer des Angreifers im angegebenen Feuerwinkel des Verteidigers ist, erhält der Angriffspool **Wucht X** entsprechend dem Wert von **Schwachstelle X**.

- Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Schwachstelle X** gegen einen Fernkampfangriff durch eine Flächenwaffe verteidigt, gilt der Bomben- oder Bedingungsmarker als der Einheitenführer des Angreifers.

Verwandte Themen: Angriff, Einheitenführer, Feuerwinkel, Panzerung (Einheitenschlüsselwort), Panzerung X (Einheitenschlüsselwort), Waffen, Wucht X (Waffenschlüsselwort), Würfel

SCHWEBEN: BODEN / LUFT X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nicht alle Repulsorfahrzeuge sind Gleiter und können ihren Repulsorantrieb dazu verwenden, um zu schweben. Manche schweben dicht über dem Boden und andere viele Meter über dem Schlachtfeld. Repulsorfahrzeuge, die nicht das Schlüsselwort **Gleiter X** haben, haben oft das Schlüsselwort **Schweben**. Manche Droiden-Truppler-Einheiten haben ebenfalls das Schlüsselwort **Schweben**. Es gibt zwei Versionen des Schlüsselworts **Schweben: Boden** und **Schweben: Luft X**. Beide Versionen ermöglichen der Einheit, die Bereitschaftsaktion und Rückwärtsbewegungen durchzuführen, selbst wenn sie normalerweise nicht jene Aktion oder Bewegung durchführen könnte. Zusätzlich erlaubt das Schlüsselwort **Schweben** der Einheit eine Seitwärtsbewegung, falls ihre Basis seitliche Einkerbungen hat.

- Zusätzlich zu den oben genannten Effekten wird eine Einheit mit **Schweben: Boden** von anderen Einheiten wie ein Bodenfahrzeug behandelt. Dies gilt zu jeder Zeit, auch während der Aktivierung anderer Einheiten und während ihrer eigenen Aktivierung.
  - » Solange die Deckung bestimmt wird, wird eine Einheit mit **Schweben: Boden** wie ein Bodenfahrzeug behandelt und bietet starke Deckung und versperrt die Sichtlinie. Beim Spielaufbau sollte bestimmt werden, ob ein Geländeteil einer Einheit mit **Schweben: Boden** Deckung bietet. Dies ist unabhängig vom Schlüsselwort **Schweben: Boden**.
  - » Solange sich eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Schweben: Boden** bewegt, wird sie wie ein Bodenfahrzeug behandelt und verdrängt Truppler-Miniaturen, die verdrängt werden können. Sie kann sich durch andere Repulsorfahrzeuge hindurchbewegen, aber nicht durch

Bodenfahrzeuge oder Truppler-Einheiten, die nicht verdrängt werden können. Wenn sich Repulsorfahrzeuge mit dem Schlüsselwort **Schweben** durch andere Einheiten hindurchbewegen, sollten die Bewegungsregeln für Bodenfahrzeuge beachtet werden.

  - » Solange sich eine andere Einheit bewegt, wird eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Schweben: Boden** behandelt, als wäre sie ein Bodenfahrzeug. Die andere Einheit kann sich nicht durch jene Einheit hindurchbewegen, außer es ist eine Repulsor-Einheit.
  - » Eine Einheit mit **Schweben: Boden** wird nur **von anderen Einheiten** als Bodenfahrzeug behandelt. Für alle weiteren Spieleffekte gilt die Einheit trotzdem als Repulsorfahrzeug. Wichtig: Als Repulsorfahrzeug ist die Einheit trotzdem in der Lage, sich ungehindert über viele Geländearten zu bewegen. Für weitere Regeln, wie Repulsorfahrzeuge mit bestimmten Geländearten interagieren, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf Seite 8.

- Eine Einheit mit **Schweben: Luft X** ignoriert Gelände mit einer Höhe von X oder weniger.
  - » Solange sie sich bewegt, kann sie sich über Gelände mit einer Höhe von X oder weniger hinwegbewegen.
  - » Sie kann ihre Bewegung auf Gelände mit einer Höhe von X oder weniger beenden.
  - » Eine Einheit mit **Schweben: Luft X** muss nach der Bewegung trotzdem so flach wie möglich auf dem Schlachtfeld platziert werden. Nicht jedes Gelände, auf dem eine Einheit ihre Bewegung beenden kann, ist völlig flach. Deshalb sollten sich die Spieler vor dem Spiel darauf einigen, auf welchem Gelände Einheiten ihre Bewegung beenden können. Als generelle Regel gilt aber: Falls eine sich mit Gelände überschneidende Miniatur instabil steht oder umzufallen droht oder die Basis der Miniatur über 45 Grad gekippt ist, darf jene Miniatur ihre Bewegung an jener Position nicht beenden.

Verwandte Themen: Bereitschaft, Bewegung, Deckung, Fahrzeuge, Gleiter X (Einheitenschlüsselwort), Höhe, Rückwärtsbewegung, Seitwärtsbewegung, Verdrängung

SCHWERER INFANTERIETRUPP (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Schwerer Infanterietrupp** muss eine „Schwere Waffe“-Aufwertungskarte ausrüsten. Die „Schwere Waffe“-Miniatur, die durch die Aufwertungskarte hinzugefügt wurde, ist der Einheitenführer.

- Falls der Einheitenführer einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Schwerer Infanterietrupp** besiegt wird, wird eine der verbliebenen Miniaturen mit einer „Schwere Waffe“-Miniatur einer ausgerüsteten „Schwere Waffe“-Aufwertungskarte ersetzt.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Einheitenführer

SCHWERFÄLLIG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Schwerfällig** während ihrer Aktivierung eine Standardbewegung durchgeführt hat, kann sie während dieser Aktivierung keine weiteren Standardbewegungen durchführen.

- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Schwerfällig** kann nicht mehrere Standardbewegungen während ihrer Aktivierung durchführen, unabhängig davon, ob die Bewegungen Aktionen, freie Aktionen oder keines davon sind.

Verwandte Themen: Bewegung

SCHWIERIGES GELÄNDE

Schwieriges Gelände ist alles, was die Bewegung erschwert, aber nicht gänzlich verhindert.

- Solange eine Einheit eine Standardbewegung durchführt und zu Beginn ihrer Bewegung mit mindestens einer Miniatur auf schwierigem Gelände steht, muss sie ihre Maximalgeschwindigkeit um 1 verringern (Minimum 1).
- Solange eine Einheit eine Standardbewegung durchführt und sich dabei mit mindestens einer Miniatur durch schwieriges Gelände bewegen oder schwieriges Gelände betreten würde, muss sie ihre Maximalgeschwindigkeit um 1 verringern (Minimum 1).
  - » Eine Einheit, die sich in Basiskontakt mit schwierigem Gelände bewegt, aber sich nicht hindurchbewegt oder es betritt, muss ihre Maximalgeschwindigkeit nicht verringern.

    Beispiel: Eine Einheit Sturmtruppler, deren Anführer sich in Basiskontakt mit einer Barrikade bewegt, verringert ihre Maximalgeschwindigkeit nicht.
- Der Effekt von schwierigem Gelände ist nicht kumulativ mit sich selbst. Eine Einheit kann ihre Maximalgeschwindigkeit nicht unter 1 senken, indem sie sich durch mehrere schwierige Geländeteile bewegt. Allerdings kann der Effekt von schwierigem Gelände mit anderen Effekten, welche die Maximalgeschwindigkeit einer Einheit verringern, kombiniert werden und somit zu einer Maximalgeschwindigkeit unter 1 führen.
- Sobald ein Spieleffekt dazu führt, dass eine Einheit eine Bewegung mit Geschwindigkeit X durchführt, wird diese Bewegung nicht durch schwieriges Gelände beeinträchtigt.
- Schwieriges Gelände beeinträchtigt Fahrzeuge, einschließlich, wenn sie eine Rückwärts-, Seitwärts- oder Zwangsbewegung durchführen.
- Drehungen, Klimmen und Klettern sind auf schwierigem Gelände ohne zusätzliche Einschränkungen möglich.
- Sobald eine Einheit eine Bewegung durchführt, werden alle Effekte angewendet, die die Maximalgeschwindigkeit erhöhen (bis zu Geschwindigkeit 3), bevor Effekte angewendet werden, die die Maximalgeschwindigkeit dieser Einheit verringern.
- Ob ein Geländeteil schwierig ist, hängt vom Typ der Einheit (Truppler, Bodenfahrzeug oder Repulsorfahrzeug) ab. Siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

  Beispiel: Eine Barrikade ist für Truppler-Einheiten schwieriges Gelände, während sich Boden- und Repulsorfahrzeug-Einheiten ungehindert darüber hinwegbewegen können.
  - » Bei der Verwendung von selbstgebautem Gelände ist es wichtig, vor Spielbeginn klar zu definieren, welches Gelände für welchen Einheitentyp als schwieriges Gelände gilt.

Verwandte Themen: Barrikaden, Bewegung, Offenes Gelände, Rückwärtsbewegung, Ungehindert (Einheitenschlüsselwort), Unpassierbares Gelände, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

SEITWÄRTSBEWEGUNG

Eine Seitwärtsbewegung ist eine Art der Bewegung, die nur Einheiten durchführen können, die das Schlüsselwort **Schweben** und Einkerbungen an den Seiten ihrer Basis haben. Eine Seitwärtsbewegung ist eine Bewegung nach rechts oder links, bei der die Einheit jedoch nicht die Blickrichtung ändert.

- Eine Seitwärtsbewegung beginnt damit, dass man die Bewegungshilfe in eine der seitlichen Einkerbungen der Miniaturenbasis steckt. Die Bewegungshilfe wird auf dem Schlachtfeld festgehalten, die Miniatur angehoben und die **gegenüberlie-**

gende Einkerbung der Basis an das **gegenüberliegende** Ende der Bewegungshilfe gesteckt.

- Solange eine Miniatur eine Seitwärtsbewegung durchführt, bewegt sie sich entlang der von der Bewegungshilfe vorgegebenen Route, dabei darf ihre Basis sich nicht mit Gelände oder Einheiten überschneiden, durch die sie sich nicht hindurchbewegen kann.
  - » Eine Miniatur darf die Bewegung irgendwo entlang der Bewegungshilfe beenden, um eine Teilbewegung durchzuführen.
- Ein Spieler kann das Gelenk der Bewegungshilfe verstellen, solange er eine Seitwärtsbewegung durchführt.
- Solange eine Einheit eine Seitwärtsbewegung durchführt, ist ihre Geschwindigkeit um 1 reduziert, bis zu einem Minimum von 1.
  - » Eine Seitwärtsbewegung durch schwieriges Gelände kann dazu führen, dass die Geschwindigkeit einer Einheit um 2 reduziert wird, aber nur bis zu einem Minimum von 1.
- Eine Seitwärtsbewegung ist eine Bewegung. Es ist keine Standardbewegung und keine Geschwindigkeit-X-Bewegung.
- Solange eine Repulsorfahrzeug-Miniatur eine Seitwärtsbewegung durchführt, kann sie sich auf oder über einen Teil des Geländes bewegen, das eine Höhe hat, die gleich oder geringer als die Höhe der Einheitenführer-Miniatur ist.
- Nur Einheiten die sowohl das Schlüsselwort **Schweben** als auch Einkerbungen an den Seiten ihrer Basis haben, können Seitwärtsbewegungen durchführen.
  - » Eine Einheit, die das Schlüsselwort **Schweben** hat, aber keine Einkerbungen an der Seite ihrer Basis, kann keine Seitwärtsbewegung durchführen.

Verwandte Themen: Bewegung, Einkerbungen, Immobilisiert-Marker, Schweben: Boden / Luft X (Einheitenschlüsselwort)

SELBSTZERSTÖRUNG X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Waffe mit einem roten Selbstzerstörungssymbol (✵) ist eine Selbstzerstörungswaffe. Selbstzerstörungswaffen können nur während Selbstzerstörungsangriffen verwendet werden.

- Das Schlüsselwort **Selbstzerstörung X** erlaubt einer Einheit, ihre Selbstzerstörungswaffe zu verwenden. Eine Einheit kann als freie Aktion einen Selbstzerstörungsangriff durchführen, falls sie mindestens X Wundenmarker hat.
- Ein Selbstzerstörungsangriff ist eine freie Aktion mit dem folgenden Effekt: Führe einen Angriff unter Verwendung der Selbstzerstörungswaffe der Einheit gegen jede Einheit (befreundet und feindlich) in Reichweite 1 und in Sichtlinie der Einheit aus, die die Selbstzerstörungsaktion durchführt.
- Nachdem alle Angriffe durchgeführt wurden, ist die Einheit, die den Selbstzerstörungsangriff durchgeführt hat, besiegt und wird aus dem Spiel entfernt.
- Selbstzerstörungsangriffe sind Fernkampfangriffe.

Verwandte Themen: Angriff, Besiegt, Freie Aktionen, Waffen

SICHTLINIE

Die Sichtlinie bestimmt, ob eine Miniatur eine andere Miniatur sehen kann. Ermittelt wird sie aus der tatsächlichen Perspektive der Miniatur. Dabei betrachtet man die Situation aus einem Blickwinkel, ausgehend vom höchsten Punkt der Miniatur über ihrem Basismittelpunkt. Kann man aus diesem Blickwinkel einen Teil einer feindlichen Miniatur (oder ihrer Basis) sehen, hat die Miniatur Sichtlinie zu der feindlichen Miniatur.

- Hat eine Miniatur keine Sichtlinie zu einer anderen Miniatur, ist die Sichtlinie versperrt.
  - » Geländeteile und Fahrzeuge können die Sichtlinie versperren.
  - » Truppler-Miniaturen können die Sichtlinie nicht versperren. Kann man eine Miniatur nur deswegen nicht sehen, weil sie hinter Truppler-Miniaturen verborgen ist, besteht Sichtlinie zwischen der Miniatur, aus deren Blickwinkel geschaut wird, und der Miniatur, die hinter den Truppler-Miniaturen steht.
- Während eines Angriffs kann eine Miniatur des Angreifers nur dann Würfel zum Angriffspool beisteuern, wenn sie Sichtlinie zu einer **beliebigen** Miniatur des Verteidigers hat.
- Ist während eines Angriffs die Sichtlinie **aller** Angreifer zu einer Miniatur des Verteidigers versperrt, kann diese Miniatur keine Wunden erleiden.
- Eine Miniatur kann nicht ihre eigene Sichtlinie versperren.

Verwandte Themen: Angriff, Basis, Feuerwinkel, Miniatur, Streuung (Waffenschlüsselwort), Waffen, Wunden, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

SIEGMARKER



Siegmarker

Die Einsatzzielkarte, die während des Spielaufbaus ausgewählt wurde, gibt an, wie man während dieser Partie Siegmarker erhalten kann. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegmarkern.

- Siegmarker können durch diverse Karteneffekte erhalten werden; in der Regel erhält man sie über Einsatzzielkarten.
- Sobald ein Karteneffekt einen Spieler zum Erhalt eines Siegmarkers auffordert, wird ein Siegmarker in der Nähe der anderen Spielkomponenten dieses Spielers platziert, damit alle Spieler jederzeit sehen können, wer wie viele Siegmarker erhalten hat.
- Beim Auszählen der Siegmarker am Ende der Partie werden nur die Siegmarker gezählt, welche die Spieler erhalten haben.

Verwandte Themen: Einsatzzielkarten, Einsatzzielmarker, Spielsieg

SORESU-MEISTERSCHAFT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Soresu-Meisterschaft** verteidigt oder das Schlüsselwort **Beschützer X** verwendet, falls sie einen Ausweichmarker ausgibt, erhält ihre Energieumwandlungstabelle „✵ : ▼“ und der Angreifer erhält 1 Wunde für jede Verteidigungsenergie (✵), die während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen“ geworfen wird.

- Solange sie das Schlüsselwort **Beschützer X** verwendet, kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Soresu-Meisterschaft** zu Beginn des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ eines Angriffs 1 Ausweichmarker ausgeben, um 1 Treffer (✸) zu negieren.
  - » Der negierte Treffer (✸) zählt als einer der Treffer (✸), die mit **Beschützer X** negiert werden.
  - » Falls die Einheit mit **Soresu-Meisterschaft** auf diese Art einen Ausweichmarker ausgibt, wirft sie 1 Verteidigungswürfel weniger, solange sie **Beschützer X** verwendet.
  - » Falls der Angriffspool nur Waffen mit dem Schlüsselwort **Hochgeschwindigkeit** enthält, kann **Soresu-**

Meisterschaft nicht verwendet werden, um einen Ausweichmarker auszugeben, solange **Beschützer X** verwendet wird.

  - » Solange sie das Schlüsselwort **Beschützer X** verwendet, kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Soresu-Meisterschaft** nur 1 Ausweichmarker ausgeben.

- Falls **Soresu-Meisterschaft** gegen einen Angriff verwendet wird, der das Schlüsselwort **Immunität: Ablenken** enthält, können dem Angreifer dadurch keine Wunden zugefügt werden.
- Der Verteidiger muss einen Ausweichmarker ausgeben, um die Vorteile des Schlüsselworts **Soresu-Meisterschaft** nutzen zu können. Das Ausgeben dieses Ausweichmarkers negiert wie üblich 1 Treffer (✸). Der Verteidiger darf zusätzliche Ausweichmarker ausgeben, um zusätzliche Treffer (✸) zu negieren; dadurch werden die Vorteile des Schlüsselworts **Soresu-Meisterschaft** allerdings nicht verbessert.
- Falls der Verteidiger das Schlüsselwort **Soresu-Meisterschaft** während eines Angriffs verwendet wird, ist es möglich, dass der Angreifer während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen" besiegt wird. Falls das Schlüsselwort **Soresu-Meisterschaft** eine Menge an Wunden zufügt, durch die der Angreifer besiegt wird, wird der Angriff dennoch fortgesetzt und der Verteidiger kann dennoch Wunden erleiden.

Verwandte Themen: Angriff, Beschützer X (Einheitenschlüsselwort), Immunität: Ablenken (Waffenschlüsselwort)

Späher X (Einheitenschlüsselwort)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Späher X** kann als Kartenaktion bis zu X befreundete Einheiten in Reichweite 1 wählen. Jede gewählte Einheit erhält 1 Zielmarker.

- Dies ist ein anderer Effekt als das Durchführen einer Zielaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer Zielaktion eintreten.
- Eine Einheit darf beim Verwenden von **Späher X** auch sich selbst als eine der befreundeten Einheiten wählen.

Verwandte Themen: Aktionen, Fähigkeiten, Kartenaktionen, Reichweite, Zielen

Sperrfeuer (Einheitenschlüsselwort)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Sperrfeuer** kann ihre Position halten und einen Feuersturm auf ihre Feinde loslassen. Solange die Einheit nicht das Schlüsselwort **Arsenal** während ihrer Aktivierung verwendet, kann sie bis zu 2 Angriffsaktionen durchführen anstatt 1.

- Eine Einheit, die das Schlüsselwort **Sperrfeuer** verwendet, muss trotzdem Aktionen ausgeben, um Angriffsaktionen durchzuführen.
- Um das Schlüsselwort **Sperrfeuer** zu verwenden, darf eine Einheit zu keinem Zeitpunkt während ihrer Aktivierung das Schlüsselwort **Arsenal** verwenden. Falls sie **Arsenal** für ihren ersten Angriff verwendet, kann sie keinen zweiten Angriff mit **Sperrfeuer** durchführen.

Verwandte Themen: Angriff, Aktionen, Arsenal X (Einheitenschlüsselwort)

Sperrig (Waffenschlüsselwort)

Eine Einheit, die eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Sperrig** hat, kann sich nicht sowohl bewegen als auch innerhalb derselben Aktivierung einen Angriff mit dieser Waffe durchführen, außer die Bewegung ist eine Drehung.

- Führt eine Einheit während ihrer Aktivierung einen Angriff mit einer Waffe mit dem Schlüsselwort **Sperrig** durch, kann sie während dieser Aktivierung keine Bewegung mehr durchführen (mit Ausnahme von Drehungen).
- Führt eine Einheit während ihrer Aktivierung eine Bewegung durch (mit Ausnahme einer Drehung), kann sie während dieser Aktivierung keinen Angriff mit einer Waffe mit dem Schlüsselwort **Sperrig** mehr durchführen.
- Eine Einheit kann eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Sperrig** während eines Angriffs verwenden, der durch das Ausgeben eines Bereitschaftsmarkers ausgelöst wird, selbst wenn jene Einheit sich zuvor während ihrer Aktivierung in derselben Runde bereits bewegt hat.

Verwandte Themen: Angriff, Bewegung, Fähigkeiten, Waffen

Spielaufbau

Siehe „Spielaufbau" auf S. 6.

Spielbereit

Siehe „Erschöpfen" auf S. 37.

Spielfläche

Siehe „Schlachtfeld" auf 65.

Spielsieg

Um das Spiel zu gewinnen, muss man entweder alle Einheiten des Gegners besiegen oder nach der sechsten Runde die meisten Siegmarker haben.

- Sind alle Einheiten eines Spielers besiegt, scheidet er aus dem Spiel aus und sein Gegner gewinnt das Spiel.
- Ist nach sechs Spielrunden kein Spieler ausgeschieden, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Siegmarkern gewinnt.
  - » Haben beide Spieler gleich viele Siegmarker, gewinnt der Spieler mit der höchsten Wertung. Die Wertung eines Spielers berechnet sich aus die Summe der Punktekosten aller feindlichen Einheiten, die im Laufe der Partie besiegt worden sind. Dies beinhaltet die Punktekosten der Einheiten sowie ihrer ausgerüsteten Aufwertungen. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt der blaue Spieler.

Verwandte Themen: Besiegt, Einsatzzielkarten, Einsatzzielmarker, Runde, Rundenzähler, Siegmarker, siehe „Armeezusammenstellung" auf S. 5 für Punktekosten

SPRINGEN X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **SPRINGEN X** kann die Kartenaktion **SPRINGEN X** durchführen. Dazu führt sie wie gewohnt eine Bewegung durch; allerdings kann sie während dieser Bewegung Gelände mit einer Höhe von X oder niedriger ignorieren oder ihre Bewegung oben auf jenem Gelände beenden.

- Sobald eine Einheit die Kartenaktion **SPRINGEN X** durchführt, wird diese Aktion wie eine Bewegungsaktion behandelt.
- Beim Durchführen der Aktion **SPRINGEN X** wird die Höhe von der Ausgangsposition der Einheit aus gemessen.

  Beispiel: Luke Skywalker verwendet das Schlüsselwort SPRINGEN 1, um eine Bewegung durchzuführen. Lukes Ausgangsposition ist ein Geländeteil mit Höhe 1. Er darf seine Bewegung auf einem Geländeteil mit Höhe 2 oder niedriger beenden.
- Sobald eine Einheit die Aktion Springen X durchführt, darf sie ihre Bewegung auf einer beliebigen Höhe unterhalb ihrer Startposition beenden, unabhängig von ihrem Wert X.

  Beispiel: Luke Skywalker verwendet das Schlüsselwort Springen 1, um eine Bewegung durchzuführen. Luke Skywalkers Startposition befindet sich oben auf einem Geländeteil mit Höhe 2. Er darf entscheiden, seine Bewegung an einem beliebigen Punkt des Schlachtfelds zu beenden, der unterhalb seiner Startposition liegt, selbst wenn die Höhendifferenz zwischen Start- und Endposition dadurch größer als 1 ist.
- Solange eine Einheit eine Bewegung mit der Aktion **SPRINGEN X** durchführt, ignoriert sie die Effekte von schwierigem Gelände.
- Die Fähigkeit **SPRINGEN X** erlaubt einer Einheit auch andere Miniaturen mit einer Höhe von X oder niedriger zu ignorieren, solange sie eine Bewegung mit der Aktion **SPRINGEN X** durchführt. Wenn sie dies tut, kann die Einheit ihre Bewegung nicht mit der Basis einer anderen Miniatur überschneidend beenden.
- Die Fähigkeit **SPRINGEN X** kann immer dann verwendet werden, wenn eine Einheit eine Bewegungsaktion oder freie Bewegungsaktion durchführen würde, auch während das Schlüsselwort **UNERSCHROCKEN** verwendet wird oder sobald eine befreundete Einheit die Fähigkeit **FÄDEN ZIEHEN** verwendet.
- Die Fähigkeit **SPRINGEN X** muss verwendet werden, solange eine in Panik verfallene Einheit versucht, das Schlachtfeld zu verlassen, falls es der Einheit hilft, das Schlachtfeld auf der schnellstmöglichen Route zu verlassen.

Verwandte Themen: Aktionen, Bewegung, Fähigkeiten, Höhe, Kartenaktionen, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

SPÜRTRUPP X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Mit dem Schlüsselwort **SPÜRTRUPP X** können besonders geschickte Kundschafter einen kleine Gruppe Truppler vorwärts bewegen. Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **SPÜRTRUPP X** das Schlüsselwort **AUSKUNDSCHAFTEN** verwendet hat, darf sie bis zu X befreundete Truppler-Einheiten in Reichweite 1–2 wählen, die **keine** Bewegung mit dem Schlüsselwort **AUSKUNDSCHAFTEN** durchgeführt haben. Jede gewählte Einheit darf eine Bewegung mit Geschwindigkeit X durchführen, wobei X der **KUNDSCHAFTEN X** Wert der Einheit mit dem Schlüsselwort **SPÜRTRUPP X** ist.

Verwandte Themen: Auskundschaften X (Einheitenschlüsselwort), Fähigkeiten, Spielaufbau

STANDARDBEWEGUNG

Eine Standardbewegung ist der übliche Weg, wie sich Einheiten über das Schlachtfeld bewegen. Um eine Standardbewegung durchzuführen, wird die Bewegungshilfe an der Basis des Einheitenführers der Einheit platziert und jener Anführer entlang der Bewegungshilfe bewegt. Falls es eine Basis mit Einkerbungen ist, wird die Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung der Basis des Einheitenführers gesteckt.

- Alle Geschwindigkeit-X-Bewegungen sind Standardbewegungen.
- Eine Zwangsbewegung ist eine Standardbewegung.
- Drehungen, Rückwärtsbewegungen, Seitwärtsbewegungen, Klimmen, Klettern, Einsteigen und Aussteigen sind keine Standardbewegungen.

Verwandte Themen: Bewegung, Einkerbungen, Zwangsbewegung

STATIONÄR (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **STATIONÄR** kann keine Bewegungen durchführen und auch durch andere Spieleffekte können keine Bewegungen mit ihr durchgeführt werden. Dabei ist es egal, ob während ihrer normalen Aktivierung oder außerhalb ihrer normalen Aktivierung, es sei denn, die Bewegung ist eine Drehung.

- Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **STATIONÄR** aktiviert wird, führt sie nach ihrem Schritt „Sammeln“ keine Aktion durch, falls sie in Panik verfallen ist, und beendet dann ihre Aktivierung.

Verwandte Themen: Bewegung

STELLUNGSTRUPPLER

Ein Stellungstruppler ist ein Einheitentyp und ein Subtyp des Einheitentyps Truppler.

- Spieleffekte, die Truppler zum Ziel haben oder sich auf Truppler beziehen, können Stellungstruppler zum Ziel haben oder sich auf sie beziehen.
- Stellungstruppler-Einheiten folgen denselben Regeln wie Truppler-Einheiten, mit den folgenden Ausnahmen:
  - » Stellungstruppler sind entweder auf mittelgroßen, großen oder riesigen Basen mit Einkerbungen.
  - » Sobald ein Stellungstruppler eine Standardbewegung durchführt, steckt der Spieler die Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung der Miniaturenbasis.
  - » Stellungstruppler können andere Miniaturen verbergen und bieten ihnen dabei leichte Deckung.
  - » Stellungstruppler können nicht klimmen oder klettern.
  - » Stellungstruppler können Drehungen und Rückwärtsbewegungen durchführen.
  - » Stellungstruppler können nicht die Fähigkeiten **BEANSPRUCHEN** und **SABOTIEREN/REPARIEREN** verwenden.
  - » Stellungstruppler können nicht verdrängt werden.
  - » Bodenfahrzeuge können sich nicht durch Stellungstruppler hindurchbewegen.
  - » Andere Einheiten können ihre Zwangsbewegung nicht beenden, falls sie sich dabei mit einem Stellungstruppler überschneiden.
  - » Wenn ein Stellungstruppler einen Rückzug durchführt, kann er immer noch freie Aktionen durchführen

und Fähigkeiten verwenden. Er muss trotzdem alle verfügbaren Aktionen ausgeben und eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

Verwandte Themen: Bewegung, Truppler

STRAHL X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Strahl X** feuert einen durchgehenden Strahl aus Energie, der durch Gegnerhorden fegt und massiven Schaden verursacht. Eine Einheit, in deren Angriffspool eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Strahl X** ist, darf während der Phase „Weitere Verteidiger deklarieren" eines Angriffs bis zu X zusätzliche Angriffe ausschließlich unter Verwendung der Waffe mit dem Schlüsselwort **Strahl X** bestimmen.

Für jeden zusätzlichen Angriff muss ein anderer feindlicher Verteidiger bestimmt werden, der in Reichweite 1 zum vorherigen bestimmten Verteidiger ist.

- Jede Einheit, die als Verteidiger einer der zusätzlichen Angriffe bestimmt wird, kann jenseits der Maximalreichweite der Waffe mit **Strahl X** sein, solange sie in Reichweite 1 zum vorherigen bestimmten Verteidiger ist.
- Jeder zusätzliche Verteidiger muss in Sichtlinie des Angreifers sein.
- Andere befreundete Einheiten können während der zusätzlichen Angriffe durch das Schlüsselwort **Strahl X** das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** nicht verwenden.
- Zusätzliche Verteidiger werden durch die Wiederholung der Schritte 1 und 2 des Ablaufs eines Angriffs bestimmt. Zusätzliche Verteidiger werden einer nach dem anderen bestimmt.
  - » Alle Verteidiger werden bestimmt, bevor irgendein Angriff abgehandelt wird.

Verwandte Themen: Angriff, Feuerunterstützung (Einheitenschlüsselwort), Reichweite

STRATEGIE ENTWERFEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit das Schlüsselwort **Strategie entwerfen X** verwendet, erhält sie 1 Niederhalten-Marker, um bis zu X befreundete Einheiten in Reichweite 1 zu wählen. Die gewählte Einheit erhält 1 Ziel- und 1 Ausweichmarker.

Verwandte Themen: Niederhalten, Reichweite

STREITFRAGEN KLÄREN

Siehe „Streitfragen klären" auf S. 4.

STREUUNG (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Streuung** ist besonders effektiv gegen Einheiten, die aus vielen Miniaturen bestehen. Sobald eine Miniatur eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Streuung** zu einem Angriffspool hinzufügt, werden die Würfel dieser Waffe X Mal beigesteuert. X ist die Anzahl der Miniaturen der verteidigenden Einheit, die in Sichtlinie der Miniatur mit dieser Waffe sind.

Beispiel: Eine Waffe hat das Schlüsselwort **Streuung** *und 1 schwarzes Angriffswürfelsymbol. Wenn die Miniatur, die diese Waffe verwendet, 3 Miniaturen der verteidigenden Einheit sehen kann, steuert sie 3 schwarze Angriffswürfel zum Angriffspool bei.*

Verwandte Themen: Angriff, Angriffspool, Fähigkeiten, Miniatur, Sichtlinie, Waffen, Würfel

STURMANGRIFF (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Sturmangriff** eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, die sie in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit bewegt hat, um einen Nahkampf zu beginnen, darf sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion gegen die Einheit durchführen.

- Da diese Angriffsaktion eine freie Aktion ist, zählt sie nicht zu den zwei Aktionen, welche die Einheit pro Aktivierung durchführen kann.
- Eine Einheit, die während ihrer Aktivierung bereits eine Angriffsaktion durchgeführt hat, kann keine freie Angriffsaktion durchführen.
- Eine Einheit, die während ihrer Aktivierung bereits eine freie Angriffsaktion durchgeführt hat, kann keine weitere Angriffsaktion durchführen.

Verwandte Themen: Angriff, Basiskontakt, Bewegung, Freie Aktionen, Fähigkeiten, Nahkampf, Nahkampfwaffe

TAKTISCH X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Taktisch X** erlaubt einer Einheit X Zielmarker zu erhalten, immer wenn jene Einheit eine Standardbewegungsaktion durchführt.

- Klimmen, Klettern, Einsteigen, Aussteigen, Drehungen, Rückwärtsbewegungen und Seitwärtsbewegungen sind keine Standardbewegungsaktionen.
- Der Effekt vom Schlüsselwort **Taktisch X** wird sowohl durch freie als auch nicht-freie Standardbewegungsaktionen ausgelöst.
- Eine Zwangsbewegung **ist** eine Standardbewegungsaktion.
- Dieser Effekt unterschiedet sich von einer Zielaktion und löst deshalb keine Fähigkeiten aus, die nach der Durchführung einer Zielaktion auslösen.
- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Taktisch X** erhält die Marker nur, nachdem sie eine Standardbewegungs**aktion** durchgeführt hat. Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Taktisch X**, die eine Standardbewegung während der Aufstellungsphase durchführt (wie durch die Benutzung des Schlüsselworts **Auskundschaften X**), erhält **nicht** X Zielmarker.

Verwandte Themen: Bewegung, Zielen

TAPFERKEIT

Tapferkeit ist ein Attribut, das auf jeder Truppler-Einheitenkarte zu finden ist.



Tapferkeitswert

- Die Tapferkeit einer Truppler-Einheit wird durch den Wert neben dem Tapferkeitssymbol angegeben.
- Falls die Anzahl an Niederhalten-Marker, die einer Truppler-Einheit zugewiesen wurden, jemals mindestens so hoch ist wie der Tapferkeitswert der Einheit, dann ist sie niedergehalten.

- Sofort nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Truppler-Einheit verliert sie 1 ihrer beiden Aktionen ihrer Aktivierung, falls sie niedergehalten ist.
- Nachdem eine Einheit ihren Schritt „Sammeln“ bereits durchgeführt hat, kann sie keine Aktion dadurch verlieren, dass sie einen Niederhalten-Marker und somit niedergehalten wird. Sie kann auch keine verlorenen Aktionen dadurch zurückerhalten, dass sie einen Niederhalten-Markern entfernt und somit nicht mehr niedergehalten ist.
- Sofort nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Truppler-Einheit verfällt sie in Panik, falls die Anzahl an Niederhalten-Marker, die der Truppler-Einheit zugewiesen wurden, mindestens doppelt so hoch ist wie der Tapferkeitswert der Einheit. Während der Aktivierung einer in Panik verfallenen Einheit kann sie keine freien Aktionen durchführen und muss ihre gesamte Aktivierung aufwenden, um eine Bewegung mit Maximalgeschwindigkeit durchzuführen, bei der sie auf möglichst direktem Weg auf den nächsten Rand des Schlachtfeldes zusteuert.
  - » Ragt am Ende dieser Bewegung irgendein Teil der Basis des Einheitenführers über das Schlachtfeld hinaus, ist die Einheit besiegt.
  - » Ist eine Einheit in Reichweite 1–3 zu einem befreundeten Commander, darf sie dessen Tapferkeitswert anstatt ihres eigenen verwenden, sobald überprüft wird, ob sie in Panik verfällt.
- Manche Truppler-Einheiten haben keinen Tapferkeitswert. Auf ihren Einheitenkarten steht ein „–“ an der Stelle, an der normalerweise ein Tapferkeitswert stehen würde.
  - » Einer Truppler-Einheit ohne Tapferkeitswert können keine Niederhalten-Marker zugeteilt werden. Demnach kann sie niemals niedergehalten werden oder in Panik verfallen.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Aktivierungsphase, Commander, Niederhalten, Panik, Reichweite, Truppler, Verlassen des Schlachtfeldes, Aktionen

TEAMWORK: EINHEITENNAME (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Teamwork** besagt, dass eine Einheit oftmals mit einer bestimmten anderen Einheit zusammenarbeitet. Das Schlüsselwort **Teamwork** gibt den genauen Namen der anderen Einheit an. Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Teamwork** in Reichweite 1–2 einer Einheit ist, deren Name hinter dem Schlüsselwort **Teamwork** angegeben ist, erhält die andere Einheit einen Marker desselben Typs, falls eine der beiden Einheiten einen Ziel- oder Ausweichmarker erhält.

- Das Schlüsselwort **Teamwork** wird ausgelöst, sobald eine Einheit einen Ziel- oder Ausweichmarker erhält. Dabei ist es unerheblich, ob der Marker durch eine Ziel- oder Ausweichaktion oder einen anderen Spieleffekt erhalten wird.
- Falls eine Einheit das Schlüsselwort **Teamwork** durch den gleichzeitigen Erhalt mehrerer Ziel- oder Ausweichmarker auslöst, erhält die andere Einheit die gleiche Anzahl an Markern desselben Typs.
- Sobald eine Einheit einen Ziel- oder Ausweichmarker durch eine Instanz des ausgelösten Schlüsselwortes **Teamwork** erhält, kann dadurch keine weitere Instanz desselben Schlüsselwortes **Teamwork** ausgelöst werden.

Verwandte Themen: Ausweichen, Einheit, Fähigkeiten, Zielen

TIMING

Manchmal belegen Spieleffekte das gleiche Timing-Fenster. Sobald das passiert, werden die Effekte wie folgt abgehandelt:

- Falls eine Einheit Zugang zu mehr als einem Effekt hat, der im selben Timing-Fenster stattfindet, entscheidet der Spieler, in welcher Reihenfolge jene Effekte stattfinden.

  *Beispiel: Cad Bane ist mit Kletterkabeln ausgerüstet und bewegt sich in Basiskontakt mit der Seite eines Gebäudes mit Höhe 1. Der Spieler, der Cad Bane kontrolliert, kann entscheiden, ob er erst sein Schlüsselwort **Ruhige Hand** auslöst, um einen Angriff durchzuführen, und dann sein Schlüsselwort **Überwinden**, um Cad Bane auf dem Gebäude zu platzieren. **Oder** der Spieler kann entscheiden, dass er Cad Bane erst auf dem Gebäude platziert und dann den Angriff durchführt.*
- Die Effekte von Bereitschaft und Detonieren lösen vor allen anderen Fähigkeiten aus.

  *Beispiel: Cad Bane bewegt sich gleichzeitig in Reichweite 1 zu einem feindlichen Bombenmarker und zu einer Einheit mit einem Bereitschaftsmarker. Der andere Spieler kann entscheiden, den Bombenmarker detonieren zu lassen und/oder seinen Bereitschaftsmarker zu nutzen, bevor Cad Bane sein Schlüsselwort **Ruhige Hand** verwenden kann, um einen Angriff durchzuführen.*
- In allen anderen Fällen, in denen zwei Effekte im selben Timing-Fenster stattfinden, entscheidet der blaue Spieler, welcher Effekt zuerst abgehandelt wird.

  *Beispiel: Zwei Spieler stellen beide Cad Bane auf und wählen zu Beginn des Schrittes „Einheiten aufstellen“, seine Kommandokarte „Ich bestimme die Regeln“ **preiszugeben**. Der blaue Spieler wählt, welcher Spieler den Effekt zuerst abhandelt und seinen Bane-Marker zuerst platziert.*

Verwandte Themen: Angriff, Bewegung, Fähigkeiten

TÖDLICH X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Manche Waffen sind besonders tödlich, wenn sie geschickt bedient werden. Solange eine Einheit einen Angriff mit einer Waffe durchführt, die das Schlüsselwort **Tödlich X** hat, kann sie während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ bis zu X Zielmarker ausgeben. Falls sie das tut, erhält der Angriffspool **Durchschlagen 1** für jeden so ausgegebenen Zielmarker.

- Die angreifende Einheit erhält nicht die üblichen Vorteile durch das Ausgeben eines Zielmarkers, falls sie ihn für das Schlüsselwort **Tödlich X** ausgibt.

Verwandte Themen: Angriff, Durchschlagen X (Waffenschlüsselwort), Zielen

TRANSFERIEREN

Wenn ein Spieleffekt einen Marker von einer Einheit zu einer anderen Einheit transferiert, wird jener Marker physisch von Einheit zu Einheit bewegt.

- Die Einheit, die den Marker zuvor hatte, verliert den Marker und die andere Einheit erhält den Marker.
- Sobald Niederhalten-Marker transferiert werden, können keine Einheiten mit einem Tapferkeitswert von „–“ als Ziel des Transfers gewählt werden.

Verwandte Themen: Ausweichen, Niederhalten, Zielen

TRANSPORTER X: OFFEN/GESCHLOSSEN

Das Schlüsselwort **Transporter X: Offen/Geschlossen** erlaubt es einem Fahrzeug, befreundete Truppler-Einheiten zu transportieren. Zulässige Einheiten können eine Einsteigen-Bewegung durchführen, um von einem Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X** transportiert zu werden.

Für genaue Regeln zum Transportieren, siehe „Transportiert“ auf S. 73. Für genaue Regeln zum Ein- und Aussteigen siehe „Ein- und Aussteigen“ auf S. 34.

- Ein Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X** kann X zulässige Einheiten transportieren.
- Während des Spielaufbaus darf sich ein Spieler, falls er ein Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X** aufgestellt hat, dazu entscheiden als eine seiner Aufstellungen eine zulässige Einheit so aufzustellen, dass sie von jenem Fahrzeug transportiert wird, selbst wenn jenes Fahrzeug außerhalb ihrer Aufstellungszone ist.

Verwandte Themen: Ein- und Aussteigen, Transportiert, Wunden

TRANSPORTIERT

Einheiten können von Fahrzeugen mit dem Schlüsselwort **Transporter X** und **Leichter Transporter X** transportiert werden. Eine Einheit, die in ein Fahrzeug eingestiegen ist, wird von jenem Fahrzeug transportiert, bis sie aus jenem Fahrzeug aussteigt.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Fahrzeugen, in denen eine Einheit transportiert werden kann: Fahrzeuge mit dem Schlüsselwort **Transporter X: Geschlossen** und Fahrzeuge mit dem Schlüsselwort **Transporter X: Offen**.

TRANSPORTER: GESCHLOSSEN

Für eine Einheit, die in einem Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X: Geschlossen** transportiert wird, gelten die folgenden Regeln:

- Solange eine Einheit transportiert wird, kann sie keine Marker ausgeben.
- Solange eine Einheit transportiert wird, kann sie keine Aktionen durchführen, abgesehen von der Aussteigen-Aktion (einschließlich freier Aktionen).
- Sobald die Reichweite von einer transportieren Einheit gemessen wird, misst man von der Basis des Fahrzeugs, das jene Einheit transportiert. Sobald die Reichweite zu einer transportierten Einheit gemessen wird, misst man zu der Basis des Fahrzeugs, das jene Einheit transportiert.
- Solange eine Einheit transportiert wird, kann sie keine Angriffe durchführen oder der Verteidiger bei einem Angriff sein.
- Solange eine Einheit transportiert wird, kann sie Marker durch Karteneffekte wie gewohnt erhalten.
- Solange eine Einheit transportiert wird, entfernt sie am Ende der Runde Marker wie gewohnt.
- Solange eine Einheit transportiert wird, kann sie Wunden wie gewohnt erleiden.
- Solange eine Einheit transportiert wird, führt sie ihren Schritt „Sammeln“ wie gewohnt durch, sobald sie aktiviert wird, .
- Einheiten können Befehle erteilt werden, solange sie transportiert werden.
- Commander und Agenten können Befehle erteilen, solange sie transportiert werden.
- Solange ein Commander transportiert wird, kann der Tapferkeitswert jenes Commanders von befreundeten Einheiten verwendet werden, sobald überprüft wird, ob eine Einheit in Panik verfällt.
- Sobald die Sichtlinie von einer transportierten Einheit bestimmt wird, wird die Sichtlinie vom Fahrzeug bestimmt, das die Einheit transportiert. Sobald die Sichtlinie zu einer transportierten Einheit bestimmt wird, wird die Sichtlinie zum Fahrzeug bestimmt, das die Einheit transportiert.
- Sobald ein Fahrzeug, das eine Einheit transportiert, besiegt wird, wird der Einheitenführer einer transportierten Einheit in Basiskontakt mit dem Fahrzeug und sämtlichen anderen Miniaturen in Formation platziert, bevor jenes Fahrzeug vom Schlachtfeld entfernt wird. Dann wird das Fahrzeug entfernt und die Einheit, die transportiert wurde, erhält 1 Niederhalten-Marker und erleidet 1 Wunde.
- Spieltext auf Einsatzzielkarten gilt **nicht** für Einheiten, die transportiert werden.
- Falls ein Fahrzeug in Basiskontakt mit einem Geländeteil oder einer anderen Miniatur ist, gilt eine Einheit, die von jenem Fahrzeug transportiert wird, als wäre sie **nicht** in Basiskontakt mit jenem Geländeteil oder jener anderen Miniatur.
  - » Ein Fahrzeug ohne eine ⊠-Waffe kann sich nicht in Basiskontakt mit einem Feind bewegen, außer es verdrängt jene Einheit.
- Falls eine transportierte Einheit in Panik verfällt, muss sie aussteigen und versuchen das Schlachtfeld auf der schnellstmöglichen Route zu verlassen.

TRANSPORTER: OFFEN

Für eine Einheit, die in einem Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X: Offen** transportiert wird, gelten die gleichen Regeln wie in einem Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X: Geschlossen**, mit den folgenden Ausnahmen:

- Solange eine Einheit transportiert wird, kann sie Marker ausgeben.
- Solange eine transportierte Einheit einen Angriff durchführt, ignoriert sie die Einschränkungen aller **Fester-Feuerwinkel**-Schlüsselwörter auf ihren Waffen (die Waffen gelten für alle weiteren Spieleffekte, als hätten sie weiterhin das **Fester-Feuerwinkel**-Schlüsselwort).
- Solange eine Einheit transportiert ist, kann sie mit folgenden Einschränkungen beliebige Aktionen durchführen:
  - » Falls das Fahrzeug, das eine Einheit transportiert, während der Aktivierung jener Einheit in dieser Runde mehr als eine Standardbewegung oder Rückwärtsbewegung durchgeführt hat, muss die Einheit ihre gesamte Aktivierung aufwenden, um die Aktion durchzuführen und kann keine zusätzlichen Aktionen und keine freien Aktionen durchführen.
  - » Falls die Einheit einen Angriff durchführt, wird die Reichweite von der Basis des Fahrzeugs gemessen, das die Einheit transportiert. Die Sichtlinie wird so bestimmt, als würde das Fahrzeug den Angriff durchführen.
- Eine Einheit, die transportiert wird, kann das Ziel eines Angriffs sein. Die Reichweite und die Sichtlinie wird vom angreifenden Einheitenführer zum Fahrzeugs bestimmt, das die Einheit transportiert, als würde das Fahrzeug gegen den Angriff verteidigen.
  - » Eine Einheit, die transportiert wird, wird so behandelt, als hätte sie starke Deckung. Diese Deckung kann wie gewohnt reduziert werden.

» Nachdem eine Einheit, die transportiert wird, gegen einen Fernkampfangriff verteidigt hat, erhält sie wie gewohnt 1 Niederhalten-Marker.

» Falls ein Fahrzeug, das eine Einheit transportiert, in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit ist, können die Einheit, die transportiert wird, und die feindliche Einheit keine Fernkampfangriffe gegeneinander durchführen. Trotzdem **können** jene Einheiten Nahkampfangriffe gegeneinander durchführen, aber gelten nicht als in ein Handgemenge verwickelt oder als im Basiskontakt befindlich, außer für den Zweck des Nahkampfangriffs selbst.

Verwandte Themen: Ein- und Aussteigen, Leichter Transporter X: Offen/Geschlossen (Einheitenschlüsselwort), Transporter X: Offen/Geschlossen

TRUPPLER

Truppler ist ein Einheitentyp, bestehend aus einer oder mehreren Miniaturen, die auf einer kleinen runden Basis befestigt sind.

- Der Typ oder Subtyp jeder Einheit ist auf ihrer Einheitenkarte unter der Illustration angegeben.
- Jeder Truppler-Einheit hat einen Tapferkeitswert. Dieser gibt an, wie viele Niederhalten-Marker dem Truppler zugeteilt werden können, bevor er niedergehalten wird oder in Panik verfällt.
- Für Truppler gelten folgende Bewegungsregeln:
  - » Truppler können klimmen und klettern.
  - » Truppler können keine Drehungen oder Rückwärtsbewegungen durchführen.
  - » Truppler können sich durch Repulsorfahrzeuge hindurchbewegen, aber nicht durch Bodenfahrzeuge.
  - » Truppler können sich durch andere Truppler hindurchbewegen.
- Truppler können im Nahkampf sein. Befinden sie sich im Nahkampf mit anderen Trupplern, sind sie in ein Handgemenge verwickelt. Nur Truppler-Einheiten können in ein Handgemenge verwickelt sein.
- Truppler verbergen keine anderen Miniaturen und gewähren keine Deckung.
- Truppler-Miniaturen versperren nicht die Sichtlinie.
- Ein Kreaturentruppler ist ein Subtyp des Einheitentyps Truppler. Kreaturentruppler haben zusätzliche Regeln. Siehe „Kreaturentruppler“ auf S. 53.
- Ein Stellungstruppler ist ein Subtyp des Einheitentyps Truppler. Stellungstruppler haben zusätzliche Regeln. Siehe „Stellungstruppler“ auf S. 70.
- Ein Klontruppler ist ein Subtyp des Einheitentyps Truppler. Klontruppler haben zusätzliche Regeln. Siehe „Klontruppler“ auf S. 51.
- Ein Droiden-Truppler ist ein Subtyp des Einheitentyps Truppler. Droiden-Truppler haben zusätzliche Regeln. Siehe „Droiden-Truppler“ auf S. 33.

Verwandte Themen: Barrikaden, Basis, Bereitschaft, Bewegung, Deckung, Droiden-Truppler, Einheit, Einheitenführer, Fahrzeuge, Formation, Handgemenge, Klimmen und Klettern, Klontruppler, Miniatur, Nahkampf, Niederhalten, Panik, Rückzug, Sichtlinie, Tapferkeit, Verdrängung, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

ÜBERROLLEN X (AUFWERTUNGSSCHLÜSSELWORT)

Überrollwaffen – Eine Waffe mit einem roten Überrollsymbol (🌀) ist eine Überrollwaffe. Überrollwaffen können nur bei Überrollangriffen verwendet werden. Eine Einheit darf während ihrer Aktivierung X Überrollangriffe ausführen.

- Eine Einheit mit einer Überrollwaffe kann einen Überrollangriff durchführen, nachdem sie eine Standardbewegung durchgeführt hat, bei der sie sich durch eine feindliche Einheit hindurchbewegt hat. Nach Abschluss der Bewegung und Abhandlung etwaiger Verdrängungen führt die Einheit mit der Überrollwaffe einen Angriff gegen die Einheit durch, durch die sie sich hindurchbewegt hat, und verwendet dabei ausschließlich ihre **Überroll**-Waffe.
  - » Falls eine Einheit mehrere Überrollangriffe während ihrer Aktivierung durchführen kann, muss sie für jeden Überrollangriff eine separate Bewegung durch eine feindliche Einheit hindurch durchführen.
- Überrollangriffe sind keine Fernkampfangriffe. Spieleffekte, die sich auf Fernkampfangriffe auswirken, wirken sich nicht auf Überrollangriffe aus. Beispiele:
  - » Überrollangriffe ignorieren Deckung.
  - » **Feuerunterstützung** kann während eines Überrollangriffs nicht verwendet werden.
  - » Überrollangriffe führen nicht dazu, dass der Verteidiger 1 Niederhalten-Marker erhält, es sei denn, der Überrollangriff hat das Schlüsselwort **Niederhaltend**.

Verwandte Themen: Angriff, Bewegung, Feuerunterstützung, Niederhalten, Waffen

ÜBERSCHREIBEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine befreundete Einheit in Reichweite X zu einer Einheit aktiviert wird, die das Schlüsselwort **Überschreiben X** hat, erhält die Einheit mit **Überschreiben** 1 Niederhalten-Marker. Falls sie das tut, ignoriert jene Einheit **KI** während ihrer Aktivierung.

Verwandte Themen: Einheit, KI: Aktion, Niederhalten, Reichweite

ÜBERWINDEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Mit dem Schlüsselwort **Überwinden** kann eine Einheit das Schlachtfeld mit erstaunlichem Geschick überqueren. Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Überwinden** eine Bewegungsaktion durchführt, darf sie entweder vor oder nach dem Durchführen der Bewegungsaktion eine freie Kletteraktion durchführen.

- Bewegungsaktionen, die das Schlüsselwort **Überwinden** auslösen können, sind unter Anderem Standardbewegungen, Klimmen, Klettern und Aussteigen.
  - » Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Überwinden** kann **Überwinden** in Kombination mit einer Kletteraktion einsetzen, um eine Höhe von bis zu 2 hoch- oder herunterzuklettern.
  - » Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Überwinden** kann **Überwinden** in Kombination mit einer Kletteraktion einsetzen, um sich über einen Zaun, eine Wand oder ein anderes Hindernis bis zu einer Höhe von 1 zu bewegen, auf welchem/welcher keine Miniatur platziert werden kann.

- Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Überwinden** eine Bewegung durchführt, reduziert sie ihre Geschwindigkeit nicht, wenn sie sich aus, in oder durch schwieriges Gelände bewegt.
- Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Überwinden** klettert, wirft sie keine weißen Verteidigungswürfel und erleidet keine Wunden.
- Eine Einheit kann das Schlüsselwort **Überwinden** nicht nach einem Rückzug verwenden.
- Eine Einheit kann das Schlüsselwort **Überwinden** mehrfach während derselben Aktivierung verwenden.
- Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Überwinden** in Panik ist und versucht, das Schlachtfeld zu verlassen, muss sie das Schlüsselwort verwenden, falls es ihr dabei hilft, das Schlachtfeld auf der schnellstmöglichen Route zu verlassen.

Verwandte Themen: Bewegung, Fähigkeiten, Klimmen und Klettern

UNAUFFÄLLIG (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Unauffällig** gegen einen Angriff verteidigt und falls sie dabei Deckung hat, negiert sie 1 zusätzliches Treffer-Ergebnis.

- Sobald die Deckung bestimmt wird und der Angriffspool **Explosion** hat, negierst du nicht 1 weiteres Treffer-Ergebnis, da die Effekte von Deckung ignoriert werden.
- Sobald die Deckung bestimmt wird und der Wert von **Scharfschütze X** gleich oder größer als der Deckungswert ist, hat **Unauffällig** keinen Effekt.

Verwandte Themen: Angriff, Deckung

UNBEZWINGBAR (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Unbezwingbar** ihren Schritt „Sammeln" durchführt, wirft sie rote Verteidigungswürfel in Höhe der Anzahl ihrer Niederhalten-Marker, anstatt weiße Verteidigungswürfel zu werfen.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Niederhalten, Sammeln, Würfel

UNDURCHDRINGLICH (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Undurchdringlich** verteidigt, wirft sie zusätzliche Verteidigungswürfel in Höhe des **Durchschlagen X**-Wertes im Angriffspool.

- Die Anzahl zusätzlicher Verteidigungswürfel ist unabhängig von der Anzahl Treffer und kritischer Treffer (¤), die während des Angriffs geworfen werden.

  Beispiel: Während eines Angriffs nach dem Schritt „Angriffswürfel modifizieren" gibt es 2 Treffer (✸) und 1 kritischen Treffer (¤) und der Angriffspool hat Durchschlagen 3. Falls der Verteidiger das Schlüsselwort Undurchdringlich hat, würde er im Schritt „Verteidigungswürfel werfen" 6 seiner Verteidigungswürfel werfen.
- Nach dem Werfen zusätzlicher Verteidigungswürfel wird Abwehr (▼) während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren" wie üblich vom Schlüsselwort **Durchschlagen X** negiert.

  Beispiel: Nach dem Werfen der Verteidigungswürfel im oben begonnenen Angriff gibt es 4 Abwehr (▼). Durchschlagen 3 negiert 3 von 4 Abwehr (▼), sodass 1 Abwehr (▼) übrig bleibt. Wegen der 2 Treffer (✸) und des 1 kritischen Treffers (¤) würde der Verteidiger während des „Ergebnisse vergleichen"-Schritts 2 Wunden erleiden.
- Ein Verteidiger mit **Undurchdringlich** wirft X zusätzliche Würfel in Höhe des **Durchschlagen X**-Wertes im Angriffspool, unabhängig davon, ob **Durchschlagen** bei diesem Angriff auf die Würfel des Verteidigers oder auf die Würfel einer anderen Einheit mit dem Schlüsselwort **Beschützer** angewendet wird.
- Falls eine Einheit sowohl das Schlüsselwort **Undurchdringlich** als auch **Immunität: Durchschlagen** hat, hat das Schlüsselwort **Undurchdringlich** keinen Effekt, da **Durchschlagen X** während dieses Angriffs nicht verwendet wird.

Verwandte Themen: Angriff, Durchschlagen X (Waffenschlüsselwort), Würfel

UNERBITTLICH (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Unerbittlich** eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sie eine freie Angriffsaktion durchführen.

- Diese Angriffsaktion ist eine freie Aktion und zählt somit nicht zu den 2 Aktionen, welche die Einheit während ihrer Aktivierung durchführen kann.
- Hat die Einheit während dieser Aktivierung bereits eine Angriffsaktion durchgeführt, kann sie keine freie Angriffsaktion mehr durchführen.
- Hat die Einheit während dieser Aktivierung bereits eine freie Angriffsaktion durchgeführt, kann sie keine weitere Angriffsaktion durchführen.

Verwandte Themen: Aktionen, Angriff, Bewegung, Fähigkeiten, Freie Aktionen

UNERSCHROCKEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Unerschrocken** kann sich weiterbewegen, wenn sie unter Beschuss steht, selbst wenn sie normalerweise durch Niederhalten davon abgehalten werden würde. Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Unerschrocken** ihren Schritt „Sammeln" durchgeführt hat und sie niedergehalten wird, aber nicht in Panik verfallen ist, darf sie 1 Niederhalten-Marker erhalten, um 1 freie Bewegungsaktion durchzuführen.

- Da sie bereits ihren Schritt „Sammeln" durchgeführt hat, verfällt eine Einheit, die einen Niederhalten-Marker durch die Fähigkeit **Unerschrocken** erhält, nicht in Panik, falls durch den Erhalt jenes Niederhalten-Markers die Anzahl Niederhalten-Marker, die dieser Einheit zugeteilt sind, mindestens doppelt so hoch wie ihre Tapferkeit ist.

Verwandte Themen: Bewegung, Niederhalten, Panik, Tapferkeit

UNGEHINDERT (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Ungehindert** wird durch schwieriges Gelände nicht verlangsamt. Sobald eine solche Einheit eine Bewegung durchführt, verringert sie ihre Geschwindigkeit nicht, falls sie sich in, aus oder durch schwieriges Gelände bewegt.

Verwandte Themen: Bewegung, Fähigkeiten, Schwieriges Gelände, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

UNHEIMLICHES GLÜCK X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Unheimliches Glück X** verteidigt, darf sie während dieses Angriffs bis zu X ihrer Verteidigungswürfel neu würfeln.

- Verteidigungswürfel werden während des Unterschrittes „Neu würfeln“ im Schritt „Verteidigungswürfel werfen“ eines Angriffs neu gewürfelt.
- Alle Würfel, die mit dem Schlüsselwort **Unheimliches Glück X** neu gewürfelt werden, müssen gleichzeitig neu gewürfelt werden. Jeder Würfel kann nicht mehr als ein Mal mit dem Schlüsselwort **Unheimliches Glück X** neu gewürfelt werden.

Verwandte Themen: Angriff, Würfel

UNPASSIERBARES GELÄNDE

Als unpassierbares Gelände gelten Gebäude, hohe Mauern, Fahrzeugwracks, tiefe Schluchten und andere erhebliche Hindernisse.

- Einheiten können sich nicht durch unpassierbares Gelände hindurchbewegen.
- Ob ein Geländeteil unpassierbar ist, hängt vom Typ der Einheit (Truppler, Bodenfahrzeug oder Repulsorfahrzeug) ab. Siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

  Beispiel: Dichte Wälder sind für Repulsorfahrzeuge unpassierbar, während sie für Truppler und Bodenfahrzeuge lediglich schwieriges Gelände sind.

  » Bei der Verwendung von selbstgebautem Gelände ist es wichtig, vor Spielbeginn klar zu definieren, welches Gelände für welchen Einheitentyp als unpassierbares Gelände gilt.

Verwandte Themen: Bewegung, Offenes Gelände, Schwieriges Gelände, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8

UNVERDÄCHTIG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Manche Einheiten erscheinen bedeutungslos für das Kampfgeschehen und werden oft von feindlichen Kräften ignoriert. Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Unverdächtig** mindestens 1 Niederhalten-Marker hat, muss eine feindliche Einheit, wenn sie einen Angriff durchführt, eine andere Einheit als Ziel wählen, falls möglich.

- Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Unverdächtig** sammelt, darf sie sich entscheiden, keine Niederhalten-Marker zu entfernen.

  » Jene Einheit entfernt trotzdem wie üblich 1 Niederhalten-Marker während der Endphase.

Verwandte Themen: Angriff, Fähigkeiten, Niederhalten

VERBORGEN

Siehe „Deckung“ auf 31.

VERBRAUCHEN

Manche Aufwertungskarten muss ein Spieler verbrauchen, um die Fähigkeiten auf der Karte abzuhandeln. Sobald eine Karte verbraucht wurde, kann sie für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden.



Verbrauchen-Symbol

- Falls eine Karte das Verbrauchen-Symbol hat, muss der Spieler sie verbrauchen, um die ihre Fähigkeiten zu verwenden.
- Um eine Karte zu verbrauchen, dreht ein Spieler sie um 180°, sodass sie verkehrt herum liegt. Das zeigt an, dass die Karte verbraucht wurde.
- Verbrauchte Karten können durch keinen Spieleffekt wieder unverbraucht werden.
- Alle Aufwertungskarten sind zu Beginn des Spiels unverbraucht.
- Eine Karte, die kein Verbrauchen-Symbol hat, kann nicht verbraucht werden.
- Die Punktekosten von verbrauchten Karten, die bei Einheiten ausgerüstet sind, die besiegt wurden, gelten weiterhin, sobald die Gesamtpunktekosten von besiegten Einheiten zusammengezählt wird.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Erschöpfen, Nachschubstapel

VERDECKTE OPERATION (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Verdeckte Operation** ist in der Lage, ihre Commander-Position aufzugeben, um das Schlachtfeld als unabhängiger Agent zu infiltrieren. Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Verdeckte Operation** aufgestellt wird, darf sie ihren Rang so behandeln, als wäre er Agent anstatt Commander, um das Schlüsselwort **Infiltrieren** zu erhalten.



Agent-Marker

- Sobald eine Einheit **Verdeckte Operation** verwendet, um ihren Rang zu Agent zu ändern, und es keine andere Einheit in der Armee des Spielers mit dem Commander-Rang gibt, muss jener Spieler sofort eine Korps-Einheit oder Spezialeinsatzkräfte-Einheit zum Commander befördern. Dann wird ein Commander-Marker neben jene Einheit gelegt, ihr Befehlsmarker aus dem Spiel entfernt und durch einen Commander-Befehlsmarker ersetzt.

  » Die beförderte Einheit kann nur eine Einheit sein, die bereits aufgestellt wurde oder die noch nicht aufgestellt wurde.

- Sobald eine Einheit **Verdeckte Operation** verwendet, um ihren Rang zum Agenten zu ändern, wird ihr Rang das gesamte Spiel über als Agent behandelt. Dem Befehlspool wird für jene Einheit ein Agent-Befehlsmarker hinzugefügt (anstatt eines Commander-Befehlsmarkers). Dann wird ein Agent-Marker neben die Einheit auf dem Schlachtfeld platziert, um anzuzeigen, dass sie jetzt den Agenten-Rang hat.

  » Jener Einheit werden für den Verlauf des Spiels mit einem Agent-Befehlsmarker Befehle erteilt und sie wird mit jenem Befehlsmarker aktiviert.

» Eine Einheit mit dem Rang eines Agenten kann nicht benannt werden, um Befehle zu erteilen, sobald eine nicht-agenten-spezifische Kommandokarte gespielt wird, und befreundete Einheiten können nicht den Tapferkeitswert eines Agenten verwenden, wenn überprüft wird, ob sie in Panik verfallen sind.

- Für weitere Regeln zum Schlüsselwort Infiltrieren siehe „Infiltrieren (Einheitenschlüsselwort)“ auf Seite 47.

Verwandte Themen: Agent, Commander, Infiltrieren (Einheitenschlüsselwort), Rang

VERDRÄNGUNG

Bewegt sich ein Bodenfahrzeug oder Kreaturentruppler durch Truppler-Miniaturen hindurch, werden diese verdrängt.

- Sobald sich eine Bodenfahrzeugminiatur oder Kreaturentruppler-Miniatur entlang einer von einer Bewegungshilfe vorgegebenen Route bewegt, die zur Überschneidung mit einer oder mehreren Truppler-Miniaturen führt, werden diese Miniaturen verdrängt.
- Überschneidet sich ein Repulsorfahrzeug nach dem Durchführen einer **Zwangsbewegung** an seiner Endposition mit einer oder mehreren Truppler-Miniaturen, werden diese Miniaturen verdrängt.
- Truppler-Einheiten, die in ein Handgemenge verwickelt sind, können nicht verdrängt werden. Deshalb können sich Bodenfahrzeuge oder Kreaturentruppler nicht durch sie hindurchbewegen. Repulsorfahrzeuge und andere Truppler-Einheiten können sich durch Truppler, die in ein Handgemenge verwickelt sind, hindurchbewegen.
  - » Kreaturen- und Stellungstruppler können nicht verdrängt werden und somit können sich Bodenfahrzeuge und andere Kreaturentruppler nicht durch sie hindurchbewegen.
  - » Solange eine Kreaturentruppler-Miniatur einen Rückzug durchführt, **kann** sie Nicht-Kreaturentruppler-, Nicht-Stellungstruppler-Miniaturen verdrängen, mit denen sie in ein Handgemenge verwickelt ist.
- Zum Verdrängen von Miniaturen werden folgenden Schritte durchgeführt:

1. **Miniaturen beiseite stellen:** Alle verdrängten Miniaturen werden neben dem Schlachtfeld platziert. Dabei dürfen andere Miniaturen und Objekte auf dem Schlachtfeld nicht verschoben werden. Wird ein Einheitenführer verdrängt, markiert man seine Ausgangsposition mit einem beliebigen Marker.
2. **Bewegen:** Die Miniatur, die für die Verdrängung der Truppler-Miniaturen verantwortlich ist, setzt ihre Bewegung wie gewohnt fort und wird durch die verdrängten Miniaturen nicht behindert.
3. **Einheiten platzieren:** Der Spieler, der die Einheit nicht bewegt hat, nimmt alle verdrängten Miniaturen (befreundete und feindliche) und platziert sie auf dem Schlachtfeld.
   - » Jede Miniatur muss in Formation mit ihrem Einheitenführer platziert werden.
   - » Wurde ein Einheitenführer verdrängt, muss er in Geschwindigkeit 1 zu seiner Ausgangsposition platziert werden. Nachdem der Einheitenführer platziert worden ist, müssen alle Miniaturen der Einheit, die nicht mehr in Formation sind, in Formation platziert werden. Dadurch können auch Miniaturen bewegt werden, die nicht verdrängt worden sind.
   - » Wird eine verdrängte Miniatur neu platziert, kann sie nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur platziert werden.
   - » Wenn möglich, muss eine verdrängte Miniatur wieder auf ihrer ursprünglichen vertikalen Ebene platziert werden.
4. **Niederhalten-Marker erhalten:** Wurde mindestens 1 Miniatur einer Einheit verdrängt, erhält jene Einheit 1 Niederhalten-Marker.
   - » Eine Einheit kann in einer einzigen Aktivierung nicht mehr als 1 Niederhalten-Marker durch Verdrängung erhalten, auch wenn sie mehrfach in jener Aktivierung verdrängt wird.

Verwandte Themen: Bewegung, Einheitenführer, Fahrzeuge, Formation, Gleiter X (Einheitenschlüsselwort), Handgemenge, Niederhalten, Truppler, Zwangsbewegung

VERLASSEN DES SCHLACHTFELDES

Ragt zu irgendeinem Zeitpunkt die Basis eines Einheitenführers teilweise oder vollständig über das Schlachtfeld hinaus, ist die Einheit besiegt.

- Falls sich bei der Durchführung einer Standardbewegung, bei der sich der Einheitenführer an der Bewegungshilfe entlangbewegt, zu irgendeinem Zeitpunkt die Basis des Einheitenführers außerhalb des Schlachtfeldes befindet, ist die Einheit besiegt.
- Eine Einheit kann das Schlachtfeld nicht freiwillig verlassen.
- Sobald ein Spieler eine Bewegung mit einer Einheit des Gegners durchführt, kann jene Einheit das Schlachtfeld nicht verlassen.

Verwandte Themen: Besiegt, Bewegung, Einheitenführer, Gleiter X (Einheitenschlüsselwort), Panik, Zwangsbewegung

VERLEITET (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Die dunkle Seite der Macht ist der Weg zu vielen Fähigkeiten, die für manche als unnatürlich gelten. Die Verleitung, wenigstens ein bisschen dieser rohen Macht zu erhalten, ist stark, selbst wenn sie einen hohen Preis kostet. Und nicht alle können widerstehen. Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Verleitet** steht sowohl auf der hellen, als auch auf der dunklen Seite der Macht und kann Aufwertungen mit Begrenzung „Nur dunkle Seite“ oder „Nur helle Seite“ ausrüsten, unabhängig von der Fraktion jener Einheit.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten

VERSPERRT

Siehe „Sichtlinie“ auf S. 68.

VERSPRENGEN (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Mit dem Schlüsselwort Verstreuen kann eine angreifende Einheit den Verteidiger ins Chaos stürzen. Nachdem eine Einheit einen Angriff mit einer Waffe mit dem Schlüsselwort Verstreuen gegen eine Truppler-Einheit durchgeführt hat, deren Miniaturen auf kleinen Basen sind, darf sie unter Berücksichtigung aller Formationsregeln beliebige Nicht-Einheitenführer-Miniaturen der verteidigenden Einheit bewegen, als hätte der verteidigende Einheitenführer gerade eine Standardbewegung durchgeführt.

Verwandte Themen: Angriff, Fähigkeiten, Formation

VERSTÄRKUNG (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Verstärkung** darf aufgestellt werden, nachdem alle Einheiten ohne das Schlüsselwort **Verstätrkung** aufgestellt worden sind.

Verwandte Themen: Aufstellung

VERTEIDIGEN X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Verteidigen X** ein Befehl erteilt wird, erhält sie X Ausweichmarker.

- Falls einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Verteidigen X** ein Befehl erteilt werden würde, aber ein Spieleffekt verursacht, dass jener Befehl nicht erteilt wird oder stattdessen einer anderen Einheit erteilt wird, kann sie das Schlüsselwort **Verteidigen X** nicht verwenden.
- Dies ist ein anderer Effekt als das Durchführen einer Ausweichaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer Ausweichaktion eintreten.

Verwandte Themen: Aktionen, Ausweichen, Befehle erteilen und empfangen, Fähigkeiten

VERTIKALE BEWEGUNG

Siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. 10 und „Klimmen und Klettern“ auf S. 49.

VERWIRREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Verwirren** kann Feinde in Schach halten und sie auf falsche Fährten locken. Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Verwirren** kann als freie Kartenaktion eine feindliche Truppler-Einheit in Reichweite 1–2 und in Sichtlinie wählen; bis zum Ende dieser Runde muss die gewählte feindliche Einheit, sobald sie einen Angriff durchführt, die Einheit angreifen, welche die Fähigkeit **Verwirren** verwendet hat, falls möglich.

- Sobald eine Einheit die Fähigkeit Verwirren verwendet, verliert sie bis zum Ende der Runde das Schlüsselwort **Unverdächtig**, falls möglich.
- Während des Angriffs muss jede Miniatur der feindlichen Einheit eine zulässige Waffe zum Angriffspool hinzufügen, der die Einheit mit der Fähigkeit **Verwirren** zum Ziel hat, falls möglich.
  - » Eine Einheit oder Miniatur kann keine unzulässige Waffe für den Würfelpool „wählen“, falls sie eine andere, zulässige Waffe wählen könnte.
  - » Die angreifende Einheit kann nur dann einen zweiten Würfelpool bilden, falls nach dem Bilden des ersten Würfelpools mit allen zulässigen Waffen noch verwendbare Waffen von Miniaturen der Einheit übrig sind, die nicht für den ersten Angriffspool zulässig waren, der die Einheit mit der Fähigkeit **Verwirren** zum Ziel hatte.

Verwandte Themen: Angriff, Sichtlinie, Unverdächtig (Einheitenschlüsselwort)

VIELSEITIG (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Manche Waffen haben das Schlüsselwort Vielseitig. Einheiten können selbst im Handgemenge Angriffe mit Waffen mit **Vielseitig** durchführen.

- Eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Vielseitig**, die nicht gleichzeitig eine Nahkampfwaffe ist, kann nicht zum Durchführen von Nahkampfangriffen verwendet werden.
- Eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Vielseitig**, die gleichzeitig eine Nah- und eine Fernkampfwaffe ist, kann zum Durchführen von Nah- und Fernkampfangriffen verwendet werden.

Verwandte Themen: Angriff, Handgemenge, Nahkampf

VORBILD (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Manche Helden sind ein gutes Beispiel für andere Einheiten. Befreundete Einheiten können die grünen Marker einer befreundeten Einheit ausgeben, die das Schlüsselwort **Vorbild** hat, in Reichweite 1–2 ist und in Sichtlinie ist.

- Grüne Marken sind z. B. Ziel-, Ausweich-, Bereitschafts- und Energiemarker.

Verwandte Themen: Ausweichen, Bereitschaft, Energiemarker, Zielen

VOLLE DREHUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Volle Drehung** eine Drehung durchführt, kann sie sich um bis zu 360° drehen.

Verwandte Themen: Bewegung, Drehung, Fähigkeiten

WACHPOSTEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Wachposten** kann 1 Bereitschaftsmarker ausgeben, nachdem eine feindliche Einheit in Reichweite 1–3 einen Angriff, eine Bewegung oder eine Aktion durchgeführt hat (normal ist Reichweite 1–2).

Verwandte Themen: Bereitschaft

WAFFEN

Jede Einheit verfügt über eine oder mehrere Waffen, angegeben auf ihrer Einheitenkarte.

- Eine Waffe mit einem blauen Fernkampfsymbol (●●●●●●) ist eine Fernkampfwaffe und kann nur während eines Fernkampfangriffs oder beim Verwenden des Schlüsselwortes **Feuerunterstützung** verwendet werden.
- Eine Waffe mit einem gelben Fernkampfsymbol (●●●●●) ist eine Flächenwaffe. Flächenwaffen können nur durch Fähigkeiten und andere Spieleffekte verwendet werden, die ausdrücklich die Verwendung von Flächenwaffen erlauben. Ein Angriff mit einer Flächenwaffe zählt als ein Fernkampfangriff.
- Eine Waffe mit einem roten Nahkampfsymbol (⊠) ist eine Nahkampfwaffe und kann nur während eines Nahkampfangriffs verwendet werden.

- Eine Waffe mit sowohl einem Nahkampfsymbol (⊠) als auch einem Fernkampfsymbol (❶❷❸❹❺❻) ist sowohl eine Nahkampfwaffe als auch eine Fernkampfwaffe und kann sowohl während eines Nahkampfes als auch während eines Fernkampfes verwendet werden.
- Bei jeder Waffe ist eine Reihe von farbigen Würfelsymbolen abgebildet. Diese Würfel kann die Waffe zu einem Angriffspool beisteuern.
- Viele Waffen haben ein oder mehrere Schlüsselwörter, sprich, eingebaute Fähigkeiten, die entweder auf der Einheitenkarte oder auf der Aufwertungskarte beschrieben sind.
  - » Hat eine Waffe ein Schlüsselwort, das die Auswirkungen des Angriffspools auf den Verteidiger verändert, wirkt sich der gesamte Angriffspool auf diese Weise auf den Verteidiger aus, und nicht nur auf die Würfel, die von der Waffe mit diesem Schlüsselwort hinzugefügt wurden.

    Beispiel: Wenn eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Explosion** *Würfel zu einem Angriffspool beisteuert, ignorieren alle Würfel in diesem Angriffspool die Deckung des Verteidigers.*
- Auf der Rückseite jeder Einheitenkarte steht ein kurzer Erinnerungstext zu allen Waffenschlüsselwörtern der Einheit.
  - » Erinnerungstexte sind keine ausführlichen Regelbeschreibungen, sondern dienen lediglich als Gedächtnisstütze für die Abhandlung der Schlüsselwörter. Bei Fragen zu einem Schlüsselwort sollte der entsprechende Eintrag im Glossar nachgeschlagen werden.
- Mannschafts- und Schwere-Waffen-Aufwertungen können Truppler-Miniaturen zu einer Einheit hinzufügen. Diese Truppler-Miniaturen können, solange sie angreifen, die Waffen der Einheitenkarte verwenden, an die sie ausgerüstet sind.
  - » Bei schweren Waffen stehen die Reichweite, Angriffswürfel, Schlüsselwörter und anderen Spezialregeln der schweren Waffe auf der zugehörigen Aufwertungskarte.
  - » Nur die Miniatur, welche die schwere Waffe tatsächlich in der Hand hält, kann sie, solange sie angreift, verwenden. Alternativ darf sie auch eine andere Waffe ihrer Einheit wählen.
- Waffenaufhängungen (◉), Granaten (◓), Bewaffnung (◔), Besatzung (◕) und Artillerie (◑) bieten der gesamten Einheit eine zusätzliche Waffenoption. Diese Aufwertungskarten beinhalten die Reichweite, Angriffswürfel, Schlüsselwörter und andere Spezialregeln der zusätzlichen Waffe, welche die Aufwertungskarte der Einheit gibt.
  - » Solange eine Einheit mit einer dieser Arten von Aufwertungen angreift, darf jede ihrer Miniaturen diese zusätzliche Waffe anstelle einer Waffe auf ihrer Einheitenkarte oder einer anderen ausgerüsteten Aufwertungskarte verwenden.

Verwandte Themen: Angriff, Angriffspool, Aufwertungskarten, Erschöpfen, Fahrzeuge, Fernkampfwaffe, Feuerwinkel, Fähigkeiten, Miniatur, Nahkampf, Nahkampfwaffe, Probemessungen, Reichweite, Schlüsselwörter, Sichtlinie, Truppler, Waffe beschädigt

WAFFE BESCHÄDIGT

Sobald die Anzahl der Wundenmarker einer Fahrzeugeinheit auf oder über ihrer Robustheit liegt, können die Waffen des Fahrzeugs beschädigt werden (siehe „Robustheit“ auf S. 62).



Waffe-beschädigt-Marker

- Sobald die Waffe einer Fahrzeugeinheit beschädigt wird, wird ein Waffe-beschädigt-Marker auf der zugehörigen Aufwertungskarte bzw. dem zugehörigen Abschnitt der Einheitenkarte des Fahrzeugs platziert.
  - » Sobald eine beschädigte Waffe zu einem Angriffspool hinzugefügt wird, kann nur die Hälfte der Würfel hinzugefügt werden (beliebige Farbe, aufgerundet).
- Ein Waffe-beschädigt-Marker ist 1 von 3 unterschiedlichen Arten von Schadensmarkern für Fahrzeuge.
- Falls eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Streuung** einen Waffe-beschädigt-Marker erhält, wird jedes Mal, wenn ihre Würfel durch das Schlüsselwort **Streuung** zum Angriffspool hinzugefügt werden, nur die Hälfte der Würfel hinzugefügt (beliebige Farbe, aufgerundet).

Verwandte Themen: Angriff, Aufwertungskarten, Fahrzeuge, Robustheit, Waffen, Wunden, Würfel

WEITSCHUSS X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit einen Fernkampfangriff durchführt, kann sie während des Schrittes „Angriffspool bilden“ bis zu X Zielmarker ausgeben, um die Maximalreichweite einer Waffe mit dem Schlüsselwort **Weitschuss X** für jeden Zielmarker, der auf diese Weise ausgegeben wurde, um 1 zu erhöhen.

- Zielmarker, die auf diese Weise ausgegeben werden, haben keinen anderen Effekt.
- Das Schlüsselwort **Weitschuss X** gilt nur für die Waffe mit dem Schlüsselwort und kann nur verwendet werden, um die Reichweite jener Waffe zu erhöhen.

Verwandte Themen: Angriff, Reichweite, Zielen

WIEDERHERSTELLEN

Manche Fähigkeiten wie die Schlüsselwörter **Behandlung** und **Reparatur** sowie manche Karteneffekte erlauben einem Spieler, Miniaturen zu einer befreundeten Einheit wiederherzustellen. Um eine Miniatur einer Einheit wiederherzustellen, müssen in dieser Runde bereits eine oder mehrere Miniaturen jener Einheit besiegt worden sein. Wähle eine Miniatur, die in der derzeitigen Runde besiegt worden ist, und platziere diese Miniatur in Formation mit ihrem Einheitenführer auf dem Schlachtfeld. Gib der Miniatur dann eine Anzahl Wundenmarker, die eins unter dem Wundschwellenwert ist, der auf ihrer Einheitenkarte angegeben ist.

- Falls alle Miniaturen einer Einheit besiegt worden sind, ist diese Einheit nicht länger im Spiel und kann somit keine Miniaturen mehr wiederhergestellt bekommen.
- Falls Karten in der Armee eines Spielers die Fähigkeit haben, Miniaturen wiederherzustellen, empfiehlt es sich, dass die Spieler nachhalten, welche ihrer Miniaturen in der derzeitigen Runde besiegt worden sind, um Verwirrungen zu vermeiden. Zum Beispiel könnten Miniaturen bis zum Rundenende auf die Seite gekippt werden und zeitweise neben der Einheit auf dem Schlachtfeld gelassen werden, bis die Runde endet. Es kann aber auch jede andere Markierung verwendet werden, die für beide Spieler klar ist.

Verwandte Themen: Besiegt, Wunden

WOOKIEE-TRUPPLER

Ein Wookiee-Truppler ist ein Einheitentyp und ein Subtyp des Einheitentyps Truppler.

- Spieleffekte, die Truppler zum Ziel haben oder sich auf Truppler beziehen, können Wookiee-Truppler zum Ziel haben oder sich auf sie beziehen.
- Wookiee-Truppler-Einheiten folgen denselben Regeln wie Truppler-Einheiten, ohne Ausnahmen.

Verwandte Themen: Truppler

WUCHT X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Falls der Verteidiger das Schlüsselwort **Panzerung** hat, kann eine Einheit, deren Angriffspool eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Wucht X** enthält, die Ergebnisse des Angriffswurfs während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren" eines Angriffs modifizieren, indem sie Treffer (✸) in kritische Treffer (✸) ändert. Dabei kann sie bis zu X Treffer (✸) in kritische Treffer (✸) ändern.

- Führt der Angreifer einen Angriff gegen mehrere Ziele durch, kann er nur die Würfel des Angriffspools modifizieren, zu dem die Waffe mit dem Schlüsselwort **Wucht X** Würfel beigesteuert hat.
- Haben mehrere Waffen mit dem Schlüsselwort **Wucht X** zum selben Angriffspool Würfel beigesteuert, addieren sich die X-Werte aller **Wucht**-Schlüsselwörter.

  Beispiel: Eine Einheit führt einen Angriff durch und verwendet dabei eine Waffe mit **Wucht 1** *und eine Waffe mit* **Wucht 2**. *Beide Waffen steuern 2 Würfel zum Angriffspool bei. Dieser Angriff wird behandelt, als würde eine Waffe mit* **Wucht 3** *verwendet, d. h. die Einheit kann bis zu 3 Treffer (✸) in kritische Treffer (✸) ändern.*
- Während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren" eines Angriffs handelt der Angreifer seine Fähigkeiten stets vor dem Verteidiger ab. Daher kann er das Schlüsselwort **Wucht X** verwenden, um Treffer (✸) in kritische Treffer (✸) zu ändern, bevor der Verteidiger das Schlüsselwort **Panzerung** verwenden kann, um Treffer (✸) zu negieren.

Verwandte Themen: Angriff, Fähigkeiten, Panzerung (Einheitenschlüsselwort), Waffen, Würfel

WUNDEN

Jede Miniatur hat eine Wundschwelle, angegeben auf ihrer Einheitenkarte.



Wundschwelle

- Die Wundschwelle besagt, wie viele Wunden eine Miniatur erleidet kann. Hat eine Miniatur Wunden in Höhe ihrer Wundschwelle erlitten, ist sie besiegt und wird vom Schlachtfeld entfernt.
  - » Manche Aufwertungskarten, die eine Miniatur zu einer Einheit hinzufügen, haben ein zusätzliches Symbol mit ihrem eigenen Wundschwellenwert. Diese Miniaturen verwenden jenen Wundschwellenwert anstatt des Wundschwellenwerts der Einheit, zu der sie hinzugefügt wird.



Wundschwelle von Aufwertungskarten

- Sobald eine Einheit Wunden erleidet, wählt ihr kontrollierender Spieler eine Miniatur aus dieser Einheit und teilt ihr so viele Wundenmarker zu, bis alle Wunden erlitten sind oder die Miniatur besiegt ist. Gibt es nach dem Besiegen der Miniatur noch nicht zugeteilte Wunden, wählt der Spieler eine andere Miniatur aus derselben Einheit und wiederholt den Vorgang, bis jede Miniatur der Einheit besiegt ist oder alle Wunden erlitten sind.


Wundenmarker

  - » Der Einheitenführer kann nicht für das Erleiden von Wunden gewählt werden, es sei denn, er ist die einzige Miniatur der Einheit, die in Sichtlinie des Angreifers ist, er ist die einzige verwundete Miniatur der Einheit oder er ist die letzte Miniatur der Einheit.
- Ist während eines Angriffs die Sichtlinie aller Miniaturen des Angreifers zu einer Miniatur des Verteidigers versperrt, kann diese Miniatur keine Wunden erleiden.
- Eine Miniatur, der mindestens 1 Wundenmarker zugeteilt ist, gilt als verwundet. Sobald Wundenmarker zugeteilt werden, müssen verwundete Miniaturen zuerst gewählt werden (also vor den Miniaturen, die noch keine Wundenmarker haben). Ist der Einheitenführer verwundet, muss er vor allen Miniaturen ohne Wundenmarker für das Erleiden von Schaden gewählt werden. Sind mehrere Miniaturen einer Einheit verwundet, wird zuerst die Miniatur mit den meisten Wunden für das Erleiden weiterer Wunden gewählt.
- Eine Einheit mit mindestens 1 verwundeten Miniatur gilt als verwundet.
- Sobald ein Fahrzeug Wunden erleidet, wird überprüft, ob die Anzahl seiner Wunden mindestens so hoch wie seine Robustheit ist. Wenn ja, wirft sein kontrollierender Spieler einen roten Verteidigungswürfel und wendet eines der folgenden Ergebnisse an:
  - » **Beschädigt:** Ist das Ergebnis Abwehr (⛊), wird die Einheit beschädigt und erhält einen Beschädigungsmarker. Sobald man eine beschädigte Einheit aktiviert, muss man einen weißen Verteidigungswürfel werfen. Ist das Ergebnis eine Leerseite, führt die Einheit während dieser Aktivierung eine Aktion weniger durch.
  - » **Deaktiviert:** Ist das Ergebnis eine Leerseite, ist die Einheit deaktiviert und erhält einen Deaktivierungsmarker. Eine deaktivierte Einheit kann keine Rückwärtsbewegung durchführen und muss zwei Aktionen ausgeben, um eine Standardbewegung durchzuführen.
  - » **Waffe beschädigt:** Ist das Ergebnis Verteidigungsenergie (⛨), wird eine Waffe beschädigt. Der Gegenspieler wählt eine Waffe der Einheit und platziert einen Waffe-beschädigt-Marker auf einer Waffe der gewählten Einheit; sobald jene Waffe zu einem Angriffspool hinzugefügt wird, kann nur die Hälfte ihrer Würfel (beliebiger Farbe, aufgerundet) hinzugefügt werden.

Verwandte Themen: Ablenken (Einheitenschlüsselwort), Angriff, Beschädigt, Besiegt, Deaktiviert, Einheit, Einheitenführer, Miniatur, Robustheit, Sichtlinie, Waffe beschädigt, Waffen

WÜRFEL

Würfel werden verwendet, um Angriffe abzuhandeln, Niederhalten-Marker zu entfernen, Fahrzeugschäden zu bestimmen und zu ermitteln, ob Truppen beim Klettern Wunden erleiden.

- Es gibt zwei Arten von Würfeln: Angriffswürfel und Verteidigungswürfel. Sie verfügen über folgende Ergebnissymbole:
  - » ✸: Treffer
  - » ✸: Kritischer Treffer
  - » ⛌: Angriffsenergie
  - » ⛨: Verteidigungsenergie
  - » ⛊: Abwehr
  - » Leerseite

- Angriffswürfel gibt es in drei Farben: rot, weiß und schwarz. Auf Karten werden Angriffswürfel durch folgende Symbole dargestellt:
  - » Roter Angriffswürfel 
  - » Weißer Angriffswürfel 
  - » Schwarzer Angriffswürfel 
- Verteidigungswürfel gibt es in zwei Farben: rot und weiß. Auf Karten werden Verteidigungswürfel durch folgende Symbole dargestellt:
  - » Roter Verteidigungswürfel 
  - » Weißer Verteidigungswürfel 

Verwandte Themen: Angriff, Energie

ZERSTÖRT

Siehe „Besiegt“ auf S. 25 oder „Robustheit“ auf S. 62 und „Waffe beschädigt“ auf S. 79.

ZIELEN

Einheiten können Zielmarker erhalten. Mit diesen können sie während eines Angriffs Würfel neu würfeln.


Zielmarker

- Sobald eine Einheit eine Zielaktion durchführt, erhält sie einen Zielmarker, der neben dem Einheitenführer auf dem Schlachtfeld platziert wird. Dort bleibt der Marker liegen und bewegt sich mit der Einheit über das Schlachtfeld.
- Einheitenfähigkeiten und andere Effekte können bewirken, dass Einheiten Zielmarker erhalten. Besagt ein Effekt ausdrücklich, dass eine Einheit einen Zielmarker erhält, ist dies ein anderer Effekt als das Durchführen einer Zielaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer solchen Aktion eintreten.
- Es ist durchaus möglich, dass eine Einheit während ihrer Aktivierung mehr als 1 Zielmarker erhält. Dennoch kann sie nur 1 Zielaktion pro Aktivierung durchführen.
- Während eines Angriffs kann eine Einheit 1 oder mehrere Zielmarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker bis zu 2 Würfel neu zu würfeln.
  - » Zielmarker werden während des Unterschrittes „Neu würfeln“ des Schrittes „Angriffswürfel werfen“ eines Angriffs ausgegeben.
- Um den Zielmarker einer Einheit auszugeben, entfernt man ihn vom Schlachtfeld und legt ihn in den Vorrat zurück.
- Eine Einheit mit mehreren Zielmarkern kann diese einzeln nacheinander ausgeben, nachdem sie die Ergebnisse des letzten Neuwürfelns gesehen hat.
- Durch das Ausgeben von mehreren Zielmarkern ist es möglich, ein und denselben Würfel mehrmals neu zu würfeln. Allerdings kann pro Zielmarker jeder Würfel nur ein Mal neu gewürfelt werden.
- Während der Endphase werden alle nicht ausgegebenen Zielmarker in den Vorrat zurückgelegt.

Verwandte Themen: Aktionen, Angriff, Bereit X (Einheitenschlüsselwort), Präzise X (Einheitenschlüsselwort), Späher X (Einheitenschlüsselwort), Würfel

ZIVILIST (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

Falls eine Aufwertung eine Miniatur mit dem Schlüsselwort **Zivilist** zu einer Einheit hinzufügt, kann die durch die Aufwertung hinzugefügte Miniatur keine Waffen verwenden und Wunden müssen zuerst anderen Nicht-Einheitenführer-Miniaturen zugewiesen werden.

- Falls beim Verteidigen die durch eine Aufwertung mit dem Schlüsselwort **Zivilist** hinzugefügte Miniatur die einzige Nicht-Einheitenführer-Miniatur in der verteidigenden Einheit ist, welche die angreifende Einheit in Sichtlinie hat, müssen ihr die Wunden zugewiesen werden, selbst wenn es noch andere Nicht-Einheitenführer-Miniaturen in dieser Einheit gibt.
- Falls eine durch eine Aufwertung mit dem Schlüsselwort **Zivilist** hinzugefügte Miniatur schon 1 oder mehr Wundenmarker hat, müssen ihr Wunden zugewiesen werden, bevor sie Miniaturen ohne Wundenmarker zugewiesen werden.
- Falls die Einheitenführer-Miniatur in einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Zivilist** besiegt wird, kann eine **Zivilist**-Miniatur nicht durch eine neue Einheitenführer-Miniatur ersetzt werden, außer es gibt keine anderen Miniaturen ohne das Schlüsselwort **Zivilist**.

Verwandte Themen: Einheitenführer, Fähigkeiten, Wunden

ZUVERLÄSSIG X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Zuverlässig X** erhält zu Beginn der Aktivierungsphase X Energiemarker.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Energiemarker

ZWANGSBEWEGUNG

Manche Spieleffekte verlangen, dass eine Einheit zu Beginn oder am Ende des Schrittes „Aktionen durchführen“ ihrer Aktivierung eine Zwangsbewegung durchführt.

- Eine Zwangsbewegung ist eine freie Standardbewegungsaktion.
  - » Eine Zwangsbewegung löst Fähigkeiten aus, die ausgelöst werden, nachdem Bewegungsaktionen durchgeführt wurden. Als freie Aktion zählt sie trotzdem nicht gegen das Zwei-Aktionen-Limit pro Aktivierung der Einheit.
- Solange eine Einheit eine Zwangsbewegung durchführt und ihre Maximalgeschwindigkeit reduziert ist, gilt es weiterhin so, als würde sie eine Bewegung mit Maximalgeschwindigkeit durchführen.
- Beim Durchführen einer Zwangsbewegung führt die Einheit eine volle Bewegung mit maximaler Geschwindigkeit durch. Falls sie das nicht kann oder eine volle Bewegung dazu führen würde, dass irgendein Teil der Basis des Einheitenführers über das Schlachtfeld hinausragen würde, kann sie stattdessen eine Teilbewegung durchführen. Dabei muss sie sich so weit wie möglich entlang der Bewegungshilfe bewegen. Falls die Einheit auf diese Weise eine Teilbewegung durchführt, erleidet die Einheit Wunden in Höhe ihrer Maximalgeschwindigkeit.
  - » Falls zu irgendeinem Zeitpunkt ein Teil der Basis des Einheitenführers außerhalb des Schlachtfelds ist, während sie sich an der Bewegungshilfe entlangbewegt, ist diese Einheit besiegt.
- Die Endposition einer Zwangsbewegung kann Truppler-Einheiten verdrängen.

- Solange eine Einheit eine Zwangsbewegung durchführt und die Maximalgeschwindigkeit der Einheit reduziert ist, gilt es trotzdem so, als hätte sie eine Bewegung mit Maximalgeschwindigkeit durchgeführt.
- Sobald eine Einheit eine Zwangsbewegung durchführt, dürfen die Basen der Miniaturen in der Einheit teilweise über Kanten hinausragen, solange jede Miniatur stabil steht und nicht unsicher platziert ist. Hat die Basis des Einheitenführers nicht genügend Platz auf der Oberfläche, auf die sich die Einheit bewegt, oder kann die Basis irgendeiner Miniatur der Einheit nicht regulär und gleichzeitig in Formation platziert werden, so kann die Einheit diese Zwangsbewegung nicht durchführen.
- Falls der Einheitenführer seine Bewegung während einer Zwangsbewegung auf einem Geländeteil beenden würde, das er normalerweise durch das Schlüsselwort **Gleiter X** oder durch den Einheitentyp Repulsorfahrzeug ignorieren würde, darf er sich weniger als die Länge der Hälfte seiner Basis entlang der Bewegungshilfe zurückbewegen, sodass seine Basis regulär auf dem Schlachtfeld oder Geländeteil platziert werden kann. Das ist nicht erlaubt, falls das Gelände nicht durch das Schlüsselwort **Gleiter X** oder durch den Einheitentyp Repulsorfahrzeug ignoriert wird und dazu führen würde, dass die Einheit die Zwangsbewegung nicht vollständig abhandeln könnte.
  - » Die Basis eines Einheitenführers darf nur rückwärts entlang der Bewegungshilfe bewegt werden, sie darf weder vorwärts noch über das Ende der Bewegungshilfe hinausbewegt werden.
  - » Die Basis eines Einheitenführers kann nicht weiter zurückbewegt werden als die Hälfte des Durchmessers seiner Basis.
  - » Ein Einheitenführer muss sich trotzdem so weit wie möglich an der Bewegungshilfe entlangbewegen, er darf sich nur zurückbewegen, damit seine Basis regulär und in einer stabilen Position auf dem Schlachtfeld oder Geländeteil platziert werden kann.
  - » Falls der Einheitenführer auch dann nicht regulär auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, bewegt er sich so weit wie möglich entlang der Bewegungshilfe zurück und erhält Schaden gleich seiner Geschwindigkeit, weil er die Zwangsbewegung nicht durchführen konnte.
- Falls eine Einheit sowohl das Schlüsselwort **KI: Bewegung** als auch einen Effekt hat, der voraussetzt, dass sie eine Zwangsbewegung durchführt, erfüllt die Zwangsbewegung **nicht** die Voraussetzungen von **KI: Bewegung**.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Bewegung, Gleiter X (Einheitenschlüsselwort), Verdrängung, Verlassen des Schlachtfeldes

ZWEITWAFFE: NAHKAMPF/ FERNKAMPF (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

Falls eine Aufwertung eine Miniatur mit dem Schlüsselwort **Zweitwaffe: Nahkampf** oder dem Schlüsselwort **Zweitwaffe: Fernkampf** zu einer Einheit hinzufügt, kann die durch die Aufwertung hinzugefügte Miniatur nur die Waffen während eines Nahkampfes bzw. Fernkampfes verwenden, die auf der Aufwertungskarte angegeben ist, welche die Miniatur hinzugefügt hat.

Beispiel: Die Aufwertungskarte „Elektrostab-Gardist" hat eine Nahkampfwaffe und das Schlüsselwort **Zweitwaffe: Nahkampf**. *Die durch diese Aufwertungskarte hinzugefügte Miniatur kann während Nahkampfangriffen nur die Waffe auf der „Elektrostab-Gardist"-Aufwertung verwenden. Die Miniatur darf während Fernkampfangriffen immer noch jede verfügbare Fernkampfwaffe verwenden (wie z. B. die Fernkampfwaffe auf der Einheitenkarte „Imperiale Ehrengarde").*

Verwandte Themen: Angriffspool, Fernkampfwaffe, Nahkampf, Nahkampfwaffe

ZYKLUS (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

Am Ende der Aktivierung einer Einheit wird jede ihrer erschöpften Aufwertungskarten mit dem Schlüsselwort **Zyklus** spielbereit gemacht, die nicht während jener Aktivierung verwendet wurden.

- Nur die Verwendung der Waffe, des Schlüsselworts oder anderem Kartentext einer Aufwertungskarte gilt als Verwendung jener Aufwertungskarte. Eine Miniatur, die durch eine Aufwertungskarte hinzugefügt wird, kann die aufgedruckte Waffe auf ihrer Einheitenkarte verwenden und trotzdem vom Schlüsselwort **Zyklus** profitieren.

  Beispiel: Während der Aktivierung einer Einheit B2-Superkampfdroiden darf eine B2-HA-Truppler-Miniatur während eines Angriffs eine Waffe von der Einheitenkarte der B2-Superkampfdroiden-Einheit verwenden und trotzdem die B2-HA-Truppler-Aufwertungskarte mit den Schlüsselwort Zyklus am Ende jener Aktivierung spielbereit machen.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Erschöpfen, Waffen

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

www.Asmodee.de/SWLegion

OPTIONALE REGELN

Vor Spielbeginn können sich die Spieler darauf einigen, eine oder beide der folgenden optionalen Regeln anzuwenden.

EPISCHE ARMEE

Wer eine epische Schlacht spielen möchte, kann statt einer Standardarmee eine epische Armee zusammenstellen. Für epische Armeen gelten dieselben Zusammenstellungsregeln wie für Standardarmeen, wobei bis zu 1600 (statt 800) Punkte zur Verfügung stehen und mehr Einheiten in die Armee aufgenommen werden dürfen. Außerdem finden epische Schlachten auf einem ca. 120 x 180 cm (4‘ x 6‘) großen Schlachtfeld statt. In Schritt 5 des Spielaufbaus werden keine Aufstellungskarten gezogen und in Schritt 6 hat jeder Spieler nur ein Mal die Gelegenheit zum Ablegen einer Karte. Die Aufstellungszonen der Spieler sind Bereiche innerhalb von Reichweite 2 der langen Schlachtfeldränder und liegen sich gegenüber (wobei der blaue Spieler ganz normal in Schritt 4 seine Seite des Schlachtfeldes wählt).

RÄNGE

Jede epische Armee muss Folgendes beinhalten:

- **Commander:** 1–4 Einheiten
- **Agent:** 0–4 Einheiten
- **Korps:** 6–10 Einheiten
- **Spezialeinsatzkräfte:** 0–5 Einheiten
- **Unterstützung:** 0–5 Einheiten
- **Schwer:** 0–4 Einheiten

KEINE RUNDENBEGRENZUNG

Wer eine verzweifelte Schlacht bis zum bitteren Ende ausfechten will, kann diese Regel anwenden. Bei dieser optionalen Regel endet das Spiel nicht nach der sechsten Runde, sondern geht so lange weiter, bis alle Einheiten eines Spielers besiegt sind. Während des Spielaufbaus werden die Schritte 5–7 übersprungen. Stattdessen zieht man 1 zufällige Aufstellungskarte.

Am Ende jeder sechsten Runde nimmt jeder Spieler alle Kommandokarten, die er während des Spiels abgelegt hat, auf seine Hand zurück. Dann wird der Rundenzähler auf 1 zurückgestellt und an den anderen Spieler weitergereicht.

Wer einen wirklich legendären Konflikt ausfechten möchte, kann mit epischen Armeen und ohne Rundenbegrenzung spielen. Bei dieser Variante werden die Schritte 5–7 des Spielaufbaus übersprungen und die Aufstellungsregeln für epische Armeen verwendet.

TEAM-GEFECHT

Die folgenden Regeln können verwendet werden, um epische Team-Gefechte für 4 Spieler auszutragen. Beim Team-Gefecht treten 2 Teams zu je 2 Spielern gegeneinander an. Beide Spieler eines Teams spielen zusammen und arbeiten gemeinsam eine Strategie aus. Aber sie gewinnen oder verlieren auch gemeinsam – als Team. Jeder Spieler stellt sich eine Armee nach den Standardregeln zusammen, mit der Ausnahme, dass die Gesamtkosten einer Armee 600 Punkte nicht übersteigen dürfen (statt der normalen 800 Punkte). Die Armeen beider Spieler eines Teams müssen derselben Fraktion angehören. Zusätzlich müssen sich die Armeen beider Spieler an die Einzigartigkeitsregeln halten (z. B. dürfen die Armeen der Spieler eines Teams nicht beide eine Einheit Luke Skywalker enthalten). Wenn der blaue und rote Spieler bestimmt wird, werden beide Spieler im gleichen Team wie der blaue Spieler (bzw. der rote Spieler) behandelt. Beide Spieler treffen beim Spielaufbau als Team zusammen Entscheidungen und haben dieselbe Seite und dieselbe Aufstellungszone. Bei der Aufstellung sollten sich die Spieler im Team bei der Platzierung der Einheiten abwechseln. Sobald ein Team eine Einheit aufstellt, entscheiden die Teammitglieder untereinander, welche Einheit sie aufstellen.

WÄHREND DER KOMMANDOPHASE

Der Spieler, dessen Kommandokarte die wenigsten Kreise hat, hat Priorität und aktiviert während der Aktivierungsphase als Erster eine seiner Einheiten.

Falls 2 Spieler im selben Team gleich wenige Kreise haben, wählen sie, welches Teammitglied Priorität hat und während der Aktivierungsphase als Erster eine seiner Einheiten aktiviert.

Falls 2 Spieler aus feindlichen Teams gleich wenige Kreise haben, zählt jedes Team die Kreise auf seinen Kommandokarten zusammen und der Spieler, dessen Team zusammengezählt die wenigsten Kreise hat, hat Priorität und aktiviert während der Aktivierungsphase als Erster eine seiner Einheiten. (Falls beide Teams zusammengezählt gleich wenige Kreise haben, wird ein Würfel oder eine Münze geworfen, um zu bestimmen, welches Team als das behandelt wird, das zusammengezählt die wenigsten Kreise hat.)

Spieler können ihren eigenen Einheiten und den Einheiten ihres Teamkollegen Befehle erteilen. Dennoch hat jeder Spieler seinen eigenen Befehlspool, den er vom Befehlspool seines Teamkollegen getrennt hält.

WÄHREND DER AKTIVIERUNGSPHASE

Der Spieler mit Priorität aktiviert als Erster eine seiner Einheiten. (Die Priorität wird in der Kommandophase bestimmt.)

Dann wechselt die Aktivierung zwischen den Teams hin und her (beginnend mit dem Team, dessen Spieler in der aktuellen Runde nicht die erste Einheit aktiviert hat). Sobald ein Team eine Einheit aktiviert, entscheiden die Teammitglieder untereinander, welches der Teammitglieder 1 seiner Einheiten aktiviert. Dazu kann es entweder 1 Befehlsmarker aus seinem Befehlspool ziehen und die entsprechende Einheit aktivieren oder es kann 1 seiner Einheiten aktivieren, die einen offen ausliegenden Befehlsmarker hat.

Die Teams wechseln sich dabei ab, Einheiten zu aktivieren, bis alle Einheiten aktiviert worden sind. Ein Team darf mehrere Einheiten nacheinander aktivieren, falls das feindliche Team keine weiteren nicht-aktivierten Einheiten mehr hat.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Die Einheiten eines Teamkollegen gelten für alle Spiel- und Karteneffekte als befreundete Einheiten. Dies gilt auch für Effekte auf Kommandokarten. Ein Spieler kann aber nur seine eigenen Einheiten aktivieren, sobald er Befehlsmarker aus seinem Befehlspool zieht.

Sobald überprüft wird, ob eine Einheit in Panik verfällt, darf sie den Tapferkeitswert eines beliebigen befreundeten Commanders in Reichweite 3 verwenden.

INDEX

A

Ablenken ... 12
Abteilung ... 12
Abwehr ... 12
Agent ... 12
Agil X ... 13
Aktionen ... 13
Aktivierungsphase ... 14
Aktivierung von Einheiten ... 14
Alle in Deckung x ... 14
Anführer ... 14
Angriff ... 15
Angriffspool ... 16
Angriffsziel X ... 16
Anhängerschaft ... 17
Anspornen X ... 17
Antreiben ... 17
Anweisen ... 17
Armeezusammenstellung ... 17
  Siehe „Armeezusammenstellung“ ... 5
Arsenal X ... 17
Ataru-Meisterschaft ... 17
Aufladen X ... 18
Aufstellung ... 18
Aufwertungskarten ... 18
Ausgeben ... 19
Auskundschaften X ... 19
Ausmanövrieren ... 19
Ausrüsten ... 19
Ausrüstung ... 19
Ausweichen ... 20
Autoritätsperson ... 20

B

Bane-Marker ... 20
Barrikaden ... 20
Basis ... 21
Basiskontakt ... 21
Beanspruchen ... 21
  Siehe „Einsatzzielmarker“ ... 35
Bedingungskarten ... 21
Bedingungsmarker ... 21
Befehle erteilen und empfangen ... 22
Befehlsmarker ... 22
Befehlspool ... 22
Befördern ... 23
  Siehe „Commander“ ... 28
Befreundet ... 23
Behandlung X: Kapazität Y ... 23
Beobachten X ... 23
Beobachtungsmarker ... 23
Bereitschaft ... 23
Bereit X ... 24
Beschädigt ... 24
Beschützer X ... 24
Besiegt ... 25
Bewegung ... 25
  Truppenbewegung ... 26
  Stellungstruppen-Bewegung ... 26
  Kreaturentruppen-Bewegung ... 26
  Bodenfahrzeug-Bewegung ... 27
  Repulsorfahrzeug-Bewegung ... 27
Blauer und roter Spieler ... 27
  Siehe „Spielaufbau“ ... 6
Bodenfahrzeuge ... 27
  Siehe „Fahrzeuge“ ... 37
Bodenständig ... 27
Bombenmarker ... 27
Bombenwagen ... 28

C

Chancen berechnen ... 28
Commander ... 28

D

Dauerhaft ... 29
Deaktiviert ... 29
Deckung ... 29
Deckung X ... 31
Demoralisieren X ... 31
Detonieren ... 31
Detonieren X: Bombentyp ... 31
Die Sporen geben ... 32
Diszipliniert X ... 32
Djem-So-Meisterschaft ... 32
Doppelseitige Karten ... 33
Drehung ... 33
Droiden-Truppler ... 33
Duellant ... 33
Durchschlagen X ... 33

E

Ein- und Aussteigen ... 36
Einheit ... 34
Einheitenführer ... 35
Einheitenkarte ... 35
  Siehe „Aufbau der Karten“ ... 4
  Siehe „Einheit“ ... 34
Einkerbungen ... 35
Einsatzzielkarten ... 35
Einsatzzielmarker ... 35
Einzigartige Karten ... 36
Endphase ... 36
Energie ... 36
Energiemarker ... 36
Erholung ... 37
Erinnerungstext ... 37
Ermutigen X ... 37
Erschöpfen ... 37
Explosion ... 37

F

Fäden ziehen ... 37
Fahrzeuge ... 37
Fähigkeiten ... 38
Feindlich ... 38
Feldkommandant ... 39
Fernkampfwaffe ... 39
Fester Feuerwinkel: Front/Heck ... 39
Feuerunterstützung ... 39

Feuerwinkel 40
Flächen-Gelände 44
Siehe „Weitere Geländeregeln“ 8
Flächenwaffen 40
Flink 40
Formation 41
Fraktionen 41
Freie Aktionen 41
Freie Kartenaktionen 42
Führer 42
Siehe „Einheitenführer“ 35
Führung 42

G

Gebirgsfahrzeug 42
Gefahrensinn X 42
Gefechtskarten 43
Gefolge: Einheitenname 43
Geheimauftrag 43
Geiselkarten 43
Geistesgegenwärtig 43
Gelände 43
Siehe „Weitere Geländeregeln“ 8
Gelände festlegen 44
Generator X 44
Geschwindigkeit 44
Siehe „Bewegung“ 25
Geübter Kletterer 44
Gift X 44
Giftmarker 44
Gleiter X 44
Graffitimarker 45
Gruben und Schützengräben 45
Siehe „Weitere Geländeregeln“ 8

H

Handgemenge 46
Hochgeschwindigkeit 46
Höhe 46

I

ID-Marker 46
Immobilisieren X 46
Immobilisiert-Marker 46
Immunität: Ablenken 46
Immunität: Durchschlagen 47
Immunität: Explosion 47
Immunität: Feindliche Effekte 47
Immunität: Nahkampf 47
Immunität: Reichweite-1-Waffen 47
In (Reichweite) 47
Infiltrieren 47
Inkognito 47
Innerhalb (Reichweite) 48
Ionenmarker 48
Ionen X 48

J

Jedi-Jäger 48
Jenseits (Reichweite) 48
Juyo-Meisterschaft 48

K

Kartenaktionen 49
Karteneffekt 4
KI: Aktion 49
Klein 49
Klimmen und Klettern 49
Klontruppler 51
Kommandokarten 51
Kommandophase 52
Koordinieren 52
Kopfgeld 53
Kreaturentruppler 53
Kritisch X 54

L

Leichter Transporter X: Offen/Geschlossen 54
Lösen 54

M

Makashi-Meisterschaft 54
Meister der Macht X 54
Miniatur 54

N

Nachschubstapel 54
Nahkampf 55
Nahkampfwaffe 56
Negieren 56
Neupositionieren 56
Niederhalten 56
Niederhaltend 57

O

Offenes Gelände 57

P

Panik 57
Panzerung 57
Panzerung X 57
Partner: Einheitenname 58
Präzise X 58
Präzisionsschütze 58
Preisgeben 58
Priorität 59
Probemessungen 59
Programmiert .....

R

Radmodus 59
Raffinesse 59
Rammen X 59
Rang 60
Raserei X 60
Rauch X 60
Rauchmarker 60
Regenerieren X 60
Reichweite 60
Rekonfigurieren 61
Reparatur X: Kapazität Y 61
Repulsorfahrzeuge 62
Siehe „Fahrzeuge“ 37
Reserven X 62
Revolverheld 62
Robustheit 62
Rückwärtsbewegung 63
Rückzug 63
Ruhige Hand 63
Runde 64
Rundenzähler 64

S

Sabotieren/Reparieren 64
Siehe „Einsatzzielmarker“ 35
Sammeln 64
Schadensmarker für Fahrzeuge 64
Scharf machen X: Bombentyp 64
Scharfschütze X 65
Schild X 65
Schildmarker 65
Schlachtfeld 65
Schlachtfeld definieren 65
Schleppkabel 65
Schlüsselwörter 66
Schwäche 66
Schwachstelle X: Heck/Seiten 66
Schweben: Boden / Luft X 66
Schwerer Infanterietrupp 67
Schwerfällig 67
Schwieriges Gelände 67
Seitwärtsbewegung 67
Selbstzerstörung X 68
Sichtlinie 68
Siegmarker 68
Soresu-Meisterschaft 68
Späher X 69
Sperrfeuer 69
Sperrig 69
Spielaufbau 69
Siehe „Spielaufbau“ 6
Spielbereit 69
Siehe „Erschöpfen“ 37
Spieleffekt 4
Spielfläche 69
Siehe „Schlachtfeld“ 65
Spielsieg 69
Springen X 70
Spürtrupp 70
Standardbewegung 70
Stationär 70
Stellungstruppler 70
Strahl X 71
Strategie entwerfen X 71
Streitfragen klären 71
Siehe „Streitfragen klären“ 4
Streuung 71
Sturmangriff 71

T

Taktisch X 71
Tapferkeit 71
Team-Gefecht 83
Teamwork: Einheitenname 72
Timing 72
Tödlich X 72
Toleranzbereich 11
Transferieren .....
Transporter X: Offen/Geschlossen 72
Transportiert 73
Truppler 74

U

Überrollen X 74
Überschreiben X 74
Überwinden 74
Unauffällig 75
Unbezwingbar 75
Undurchdringlich 75
Unerbittlich 75
Unerschrocken 75
Ungehindert 76
Unheimliches Glück X 76
Unpassierbares Gelände 76
Unverdächtig 76

V

Verborgen 76
Siehe „Deckung“ 29
Verbrauchen 76
Verdeckte Operation 76
Verdrängung 77
Verlassen des Schlachtfeldes 77
Verleitet 77
Versperrt 77
Siehe „Sichtlinie“ 68
Versprengen 77
Verstärkung 78
Verteidigen X 78
Vertikale Bewegung 78
Siehe „Vertikale Bewegung 78
Siehe „Klimmen und Klettern“ 49
Verwirren 78
Vielseitig 78
Volle Drehung 78
Vorbild 78

W

Wachposten 78
Waffen 78
Waffe beschädigt 79
Weitschuss 79
Wiederherstellen 79
Wookiee-Truppler 79
Wucht X 80
Wunden 80
Würfel 80

Z

Zerstört 81
  Siehe „Besiegt“ 25
  Siehe „Robustheit“ 62
  Siehe „Waffe beschädigt“ 79
Zielen 81
Zivilist 81
Zuverlässig X 81
Zwangsbewegung 81
Zweitwaffe: Nahkampf/Fernkampf 82
Zyklus 82