

STAR WARS™

IMPERIAL ASSAULT™



Legenden der Allianz
Spielregel

VERSION VOM 23.8.2018

Änderungen und Ergänzungen gegenüber der Vorversion sind **blau** hervorgehoben. Siehe S. 22 für eine Auflistung aller aktuellen und bisherigen Änderungen.

SPIELBESCHREIBUNG

Legenden der Allianz ist ein vollkooperativer Spielmodus für *Imperial Assault: Das Imperium greift an* und dessen Erweiterungen. Bei *Legenden der Allianz* kämpfen ein bis vier Helden gemeinsam gegen die Herausforderungen, die ihnen von der Begleit-App gestellt werden.

Ein Großteil des Printmaterials aus dem Grundspiel von *Imperial Assault* kommt auch bei *Legenden der Allianz* zum Einsatz. Grundsätzlich teilt die App den Spielern mit, wann und wie dieses Material genutzt wird. Darüber hinaus steuert die App sämtliche Gegner und führt die Spieler durch die Handlung der Kampagne.

APP-DOWNLOAD



Um die App *Legenden der Allianz* herunterzuladen, gebt den Suchbegriff „*Imperial Assault*“ im Apple iOS AppStore™, Google Play™ Store, Amazon Appstore oder auf Steam ein.



SPIELABLAUF

Das Kernstück von *Legenden der Allianz* sind die Einsätze. Jeder Einsatz ist eine Mischung aus Erkundung und taktischem Kampf, und findet auf einem modularen Spielplan statt. Immer wenn die App Anweisungen zum Aufbau des Spielplans, zum Platzieren von Feinden, zum Verhalten dieser Feinde oder zu den Zielen des Einsatzes gibt, wird das Printmaterial aus dem Grundspiel von *Imperial Assault* entsprechend verwendet.

Zwischen den Einsätzen reisen die Helden durch die Galaxis, besuchen fremde Planeten, erwerben neue Ausrüstung und Fähigkeiten und entwickeln sich generell weiter, bevor sie zum nächsten Einsatz ausrücken.

TUTORIALS

Die App beinhaltet mehrere Tutorials, die sowohl für Neueinsteiger als auch für erfahrene Spieler geeignet sind. Nach Abschluss des Spielaufbaus auf S. 4 könnt ihr das Tutorial in der App auswählen und die Regeln beim Spielen kennenlernen. Die vorliegende Spielregel dient bei Bedarf als Nachschlagewerk. Wer die Regeln lieber durch Lesen lernen möchte, sollte vor Spielbeginn das vorliegende Dokument vollständig durchlesen.

SPIELMATERIAL

Auf der nächsten Seite findet ihr eine Materialliste und Mengenangaben aller Grundspiel-Komponenten, die bei *Legenden der Allianz* zum Einsatz kommen. Das übrige Spielmaterial kann in der Schachtel bleiben. Material aus den Figurenpacks „Luke Skywalker“ und „Darth Vader“ ist in dieser Liste nicht enthalten. Alle Karten aus dem Grundspiel sind mit dem Symbol  markiert.

ID-MARKER UND GLEICHARTIGE GRUPPEN

Während des Spiels kann es passieren, dass mehrere Gruppen desselben Figurentyps gleichzeitig auf dem Spielplan sind. In solchen Fällen ist es wichtig, dass jede Figur eindeutig einer Gruppe zugeordnet werden kann. Als Hilfsmittel können dazu die beigefügten ID-Marker und Aufkleber verwendet werden.



zwei Gruppen Trandoshanische Jäger, unterschieden durch rote Aufkleber und Marker mit der Nr. 5

Aufkleber werden folgendermaßen verwendet:

1. Sucht für jede Aufstellungskarte die passende Anzahl an Figuren heraus (angezeigt durch die Balken in der oberen linken Kartenecke).

Diese Gruppe besteht aus drei Figuren.

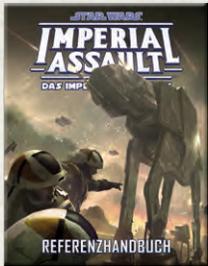


2. Stellt jeweils eine Gruppe jedes Typs beiseite. Ihr werdet sie später daran erkennen, dass sie keine Aufkleber haben.
3. Bei allen übrigen Gruppen wird jede Figur mit einem passenden Aufkleber versehen (z. B. könntet ihr die zweite Sturmtruppen-Gruppe mit einer roten „1“ bekleben). Wir empfehlen, für jede Gruppe eines Figurentyps eine andere Farbe zu verwenden (z. B. blaue Aufkleber für die dritte Sturmtruppen-Gruppe).

Sobald während des Spiels eine Figurengruppe auf dem Spielplan platziert wird, nehmt ihr den entsprechenden ID-Marker und legt ihn auf ihre Aufstellungskarte.

Falls gewünscht, könnt ihr auch andere Möglichkeiten zum Auseinanderhalten eurer Figuren finden. Zum Beispiel könntet ihr sie oder ihre Basen in unterschiedlichen Farben bemalen.

MATERIELLISTE FÜR LEGENDEN DER ALLIANZ



1 Referenzhandbuch



6 Heldenbögen



59 Spielplanteile



11 Würfel
(2 blaue, 2 rote, 2 gelbe,
2 grüne, 2 schwarze,
1 weißer)



39 Aufstellungskarten
(3 Stapel)



5 Übersichtskarten



54 Helden-Klassenkarten
(6 Stapel à 9 Karten)



36 Ausrüstungskarten
(3 Stapel à 12 Karten)



18 Belohnungskarten



12 Zustandskarten
(3 Stapel à 4 Karten)



12 Versorgungskarten



12 Marker für Verbündete
und Schurken



34 Figuren
(inkl. AT-ST, Zusammenbau:
siehe unten)



4 Türmarker mit
4 Standfüßen



20 Einsatzmarker
(8 Rebellen-/imperiale Marker,
12 neutrale Marker)



8 Kistenmarker



8 Terminalmarker



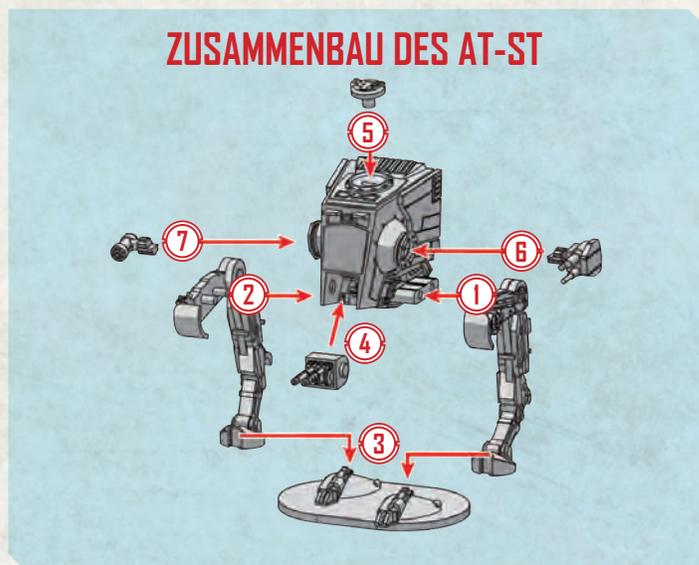
15 Zustandsmarker
(3 Typen à 5 Marker)



20 ID-Marker mit
60 ID-Aufklebern



35 Anstrengungs-
marker
45 Schadensmarker
(35 1er und 10 5er)



SPIELAUFBAU

Handelt folgende Schritt ab, um eine neue Kampagne in *Legenden der Allianz* zu starten:

- Vorrat bilden:** Legt alle Würfel, Zustandskarten sowie die Schadens-, Anstrengungs- und Zustandsmarker griffbereit auf den Tisch. Die Übersichtskarten werden ebenfalls bereitgelegt. **Sortiert die unten aufgelisteten Karten aus dem Versorgungsstapel aus und legt sie in die Spielschachtel zurück.** Mischt dann den Versorgungsstapel und legt ihn verdeckt in Reichweite aller Spieler.
 - Grundspiel: „Wertgegenstände“, „Truppen-Daten“ und „C1-Komlink“
 - *Im Schatten der Zwillingssonnen*: „Glückswürfel“
 - *Jabbas Reich*: „Boxendroid“
 - *Tyrannen von Lothal*: „Verschlossene Kiste“ und „Fehlender Schlüssel“
- Beiseitegelegtes Material bereitstellen:** Legt alle Aufstellungskarten, grauen Figuren, Spielplanteile, Türen sowie die Einsatz-, Terminal- und Kistenmarker beiseite. Die App kann zu verschiedenen Zeitpunkten nach diesen Materialien verlangen – sie sollten ordentlich sortiert sein, damit ihr sie während des Spiels schnell findet.
- App starten:** Startet die App von *Legenden der Allianz* und klickt auf „Neues Spiel“. Wählt dann eine Kampagne, den gewünschten Schwierigkeitsgrad und einen freien Speicherplatz aus.
 - Als erste Kampagne empfehlen wir das Tutorial, das eurem Erfahrungsgrad entspricht. Beide Tutorials führen euch durch den restlichen Spielbau.
- Team zusammenstellen:** Falls ihr kein Tutorial spielt, wird die App euch bitten, eure Helden auszuwählen. Jeder Spieler wählt einen Helden in der App aus (ein Solospieler wählt zwei Helden) und nimmt sich dessen Heldenbogen, Figur und Helden-Klassenstapel. Jeder Spieler bewahrt sein Spielmaterial in seinem eigenen Spielbereich auf. Jetzt sucht jeder Spieler die Ausrüstungskarten, die keinen EP-Wert in der unteren linken Kartenecke haben, aus seinem Helden-Klassenstapel heraus und legt sie offen in seinen Spielbereich. Der restliche Stapel kann in die Spielschachtel zurückgelegt werden, da er im ersten Einsatz nicht benötigt wird.
 - Bei zwei Helden nimmt sich jeder Spieler zudem eine Belohnungskarte „Legendär“. Bei drei Helden erhält jeder eine Belohnungskarte „Heroisch“. Diese Karten dienen als Erinnerung an die zusätzliche Gesundheit der Helden; der Absatz über Aktivierungsmarker kann ignoriert werden, da dies von der App verwaltet wird.
- Auf geht's:** Klickt in der App auf „Weiter“. Auf dem nächsten Bildschirm müsst ihr den Namen eures Teams eingeben. Dann könnt ihr auf „Weiter“ klicken, um das Spiel zu starten.

Nach dem Ladevorgang solltet ihr den Trainings- und Inventarbildschirm aufrufen und die dort aufgeführten Materialien an die jeweiligen Spieler verteilen.



SPIELSTÄNDE FORTSETZEN

Um eine bereits begonnene Kampagne oder einen Einsatz fortzusetzen, müsst ihr den Vorrat und das beiseitegelegte Spielmaterial wie gewohnt vorbereiten. Klickt anschließend in der App auf „Spielstand laden“ und wählt den entsprechenden Speicherplatz aus.

Karte „Legendär“ (bei zwei Helden) Karte „Heroisch“ (bei drei Helden)

WAS TUT DIE APP?

Bei *Legenden der Allianz* übernimmt die App die Funktion eines interaktiven Kampagnenhandbuches. Sie zeigt euch, welche Einsätze zur Verfügung stehen und liefert während des Einsatzes Informationen zu Spielaufbau, Regeln und dem Verhalten der imperialen Figuren.

Für das Printmaterial seid ihr zuständig: Ihr bewegt die Figuren auf dem Spielplan, bekämpft imperiale Figuren und schließt Einsatzziele ab. Zwischen den Einsätzen könnt ihr einkaufen und trainieren, um eure Helden mit neuen Karten und mächtigen Fähigkeiten auszustatten.

Gelegentlich müsst ihr die App über euren Fortschritt informieren, z. B. wenn eine imperiale Gruppe besiegt wurde, eine Tür geöffnet wurde oder ein Held eine Klassenkarte erworben hat. Die App nutzt diese Informationen, um die Kampagne weiterzuentwickeln, neue Spielplanteile aufzudecken und Figuren aufzustellen. Informationen über erworbene Klassenkarten werden gespeichert, damit sie in zukünftigen Spielsitzungen wieder abgerufen werden können.

Die App kümmert sich zwar um die meisten Details, alles erfasst sie jedoch nicht. Zum Beispiel weiß sie nicht, wo sich Figuren auf dem Spielplan befinden, wer wie viel Schaden und welche Zustände hat, und sie würfelt auch nicht für euch. All diese Aspekte müsst ihr selbst mit dem Printmaterial verwalten.

IHR KENNT DIE GRUNDREGELN SCHON?

Für *Legenden der Allianz* gelten die meisten Regeln, die schon im Grundspiel von *Imperial Assault: Das Imperium greift an* galten, z. B. was Bewegung, Aktionen, Kampf und andere taktische Aspekte des Spiels betrifft. Allerdings gibt es auch wichtige Unterschiede, insbesondere die folgenden:

- *Legenden der Allianz* ist ein kooperatives Spiel, bei dem es keinen imperialen Spieler gibt. Ihr alle seid auf Seiten der Helden und gewinnt oder verliert die Kampagne gemeinsam.
- Die App bestimmt, welche Regeln für den Aufbau eines Einsatzes gelten (inklusive Einsatzregeln, Spielplanteile, Markern und imperialen Figuren). Bei den meisten Einsätzen wird zunächst nur ein Teil des Spielplans aufgebaut. Weitere Einsatzregeln, Spielplanteile, Marker und imperiale Figuren kommen nach und nach beim Erkunden des Spielplans zum Vorschein.

Auf S. 5–11 dieser Spielregel werden die wesentlichen Aspekte von Bewegung, Kampf und Attributproben sowie andere wichtige Grundlagen des Spiels erklärt.

Falls ihr mit den Grundregeln bereits vertraut seid, könnt entweder ab S. 12 weiterlesen oder über die App das Tutorial starten.

GRUNDREGELN

Während die App viele Informationen liefert und Verwaltungsaufgaben für euch übernimmt, bestimmen die Grundregeln, wie ihr mit Printmaterialien wie Karten, Spielplanteilen und Würfeln umgeht, um Einsätze zu bewältigen.

RUNDENÜBERSICHT

Einsätze werden über mehrere Runden gespielt, in denen die Figuren (Helden sowie imperiale Figuren) sich über den Spielplan bewegen, Angriffe abhandeln und auf Einsatzziele hinarbeiten.

Jede Spielrunde besteht aus den Aktivierungen der Helden und imperialen Gruppen. Zuerst bestimmen die Spieler gemeinsam einen Helden, der aktiviert werden soll. Dann führt dieser Held zwei Aktionen durch. Sobald der Held seine beiden Aktionen abgeschlossen hat, muss die App darüber informiert werden. Anschließend gibt die App Anweisungen zur Aktivierung einer zufällig ausgewählten imperialen Gruppe.

Auf diese Weise werden weiter abwechselnd Helden und imperiale Gruppen aktiviert, bis alle Figuren aktiviert worden sind. Nachdem alle Figuren aktiviert wurden, kann die App, abhängig vom gespielten Einsatz, einen speziellen Effekt anzeigen. Danach beginnt eine neue Runde. Dieser Vorgang wiederholt sich bis zum Ende des Einsatzes. Wie ein Einsatz endet, hängt von den individuellen Einsatzregeln ab.

Im nächsten Abschnitt widmen wir uns der Heldenaktivierung. Die Aktivierung von imperialen Gruppen wird ab 15 erklärt.

AKTIVIERUNG EINES HELDEN

Sobald ein Held aktiviert wird, handelt sein kontrollierender Spieler die folgenden Schritte ab:

1. **Beginn der Aktivierung:** Alle erschöpften Klassen- und Ausrüstungskarten des Helden werden spielbereit. Das Erschöpfen und Spielbereitmachen von Karten wird später erklärt.
2. **Aktionen durchführen:** Der Spieler führt in beliebiger Kombination zwei Aktionen mit seinem Helden durch. Auf den nächsten beiden Seiten werden die verschiedenen Aktionen im Detail erklärt. Mögliche Aktionen sind:
 - *Bewegen:* Bewegungspunkte erhalten, um sich über den Spielplan zu bewegen.
 - *Angreifen:* Eine feindliche Figur angreifen.
 - *Interagieren:* Eine benachbarte Tür oder Kiste öffnen, oder gemäß den Einsatzregeln mit einem anderen Marker interagieren.
 - *Ausruhen:* Anstrengung (♣) regenerieren.
 - *Spezial:* Die Aktionsfähigkeit (♠) einer Spielkomponente abhandeln.

Nachdem der Held seine beiden Aktionen abgehandelt hat, endet seine Aktivierung. Die Spieler teilen der App mit, dass dieser Held aktiviert worden ist, worauf die nächste imperiale Gruppe aktiviert wird. Zur Bedienung der App kommen wir später.

AKTIONEN

Im Folgenden werden die möglichen Aktionen eines Helden im Detail beschrieben.

BEWEGEN

Sobald ein Held die Aktion „Bewegen“ durchführt, erhält er Bewegungspunkte in Höhe der Geschwindigkeit, die auf seinem Heldenbogen aufgedruckt ist.



Ein Held kann sich auf ein benachbartes Feld bewegen, indem er 1 Bewegungspunkt ausgibt. Sowohl diagonale als auch orthogonale Bewegungen sind zulässig. Ein Held darf seine Bewegungspunkte zu beliebigen Zeitpunkten während seiner Aktivierung ausgeben, vor oder nach dem Durchführen einer Aktion.

Gelände und andere Figuren können die Bewegung einer Figur einschränken (siehe „Bewegungseinschränkungen“ auf S. 9).

INTERAGIEREN

Helden können während eines Einsatzes Objekte auf dem Spielplan durchsuchen, inspizieren oder anderweitig mit ihnen interagieren. Dadurch können sie wertvolle Belohnungen wie Versorgungskarten und Credits erhalten. Manchmal ist eine Interaktion auch **Kistenmarker** nötig, um ein Einsatzziel zu erreichen.

Ein Held kann mit einem Marker auf seinem oder einem benachbarten Feld interagieren. Mit einer Tür kann eine Figur nur dann interagieren, wenn sie sich auf einem orthogonal benachbarten Feld befindet. Um mit einem Objekt zu interagieren, wählt man es in der App aus und klickt auf die Schaltfläche „Interagieren“. Anschließend befolgt man die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Es ist jederzeit erlaubt, die Regeln und narrativen Beschreibungen von Objekten durchzulesen, auch wenn kein Held benachbart zu ihnen ist. Erst beim Klick auf die Schaltfläche „Interagieren“ wird eine Aktion ausgegeben.



Kistenmarker



Tür

BEISPIEL FÜR BEWEGEN UND INTERAGIEREN



1. Diala nutzt ihre erste Aktion zum Bewegen. Entsprechend ihrer Geschwindigkeit erhält sie 4 Bewegungspunkte. Einen davon gibt sie aus, um sich diagonal um 1 Feld zu bewegen.
2. Dann nutzt sie ihre zweite Aktion, um mit der Tür zu interagieren und sie zu öffnen.
3. Sie hat noch 3 Bewegungspunkte übrig. Diese gibt sie aus, um sich um 3 weitere Felder zu bewegen, bevor ihre Aktivierung endet.

AUSRUHEN

Während eines Einsatzes kann ein Held Anstrengung (☘) erleiden, um mächtige Fähigkeiten abzuhandeln (siehe „Anstrengung und Ausdauer“ auf S. 8). Beim Ausruhen regeneriert der Held ☘ in Höhe der Ausdauer, die auf seinem Heldenbogen aufgedruckt ist.



SPEZIALAKTION

Viele Klassenkarten, Fähigkeiten und Einsatzregeln erlauben die Durchführung spezieller Aktionen. Diese werden durch ein **▲** eingeleitet.

Jede Spezialaktion kann nur ein Mal pro Aktivierung durchgeführt werden.

Aktionsschaltflächen, die in der App mit einem Aktionspfeil (▲) versehen sind, gelten nicht als Spezialaktionen und unterliegen nicht der Beschränkung „ein Mal pro Aktivierung“, es sei denn, etwas anderes ist angegeben.



ANGRIFF

Angriffe sind die gängigste Methode, um einer imperialen Figur Schaden zuzufügen. Sobald eine Figur Schaden (☒) in Höhe ihrer Gesundheit erlitten hat, ist sie besiegt (siehe S. 8).

Wenn ein Held einen Angriff deklariert, bestimmt er zuerst eine imperiale Figur als Ziel. Dann wirft er die auf seiner Waffenkarte angegebenen Angriffswürfel zusammen mit den Verteidigungswürfeln, die auf der Aufstellungskarte der imperialen Figur angegeben sind.



Angriffswürfel auf einer Ausrüstungskarte



Verteidigungswürfel auf einer Aufstellungskarte

Nachdem gewürfelt worden ist, erleidet das Ziel des Angriffs ☒ in Höhe der gewürfelten ☒-Symbole, abzüglich der gewürfelten ▼-Symbole (Blocken). Für jeden erlittenen Schaden wird 1 Schadensmarker neben die verteidigende Figur gelegt.

Neben ☒ und ▼ gibt es noch vier weitere Würfelsymbole:

- **⚡ (Energie):** Nach dem Würfelwurf kann der Angreifer diese Ergebnisse ausgeben, um bestimmte Fähigkeiten auszulösen (siehe „Fähigkeiten“ auf S. 8).
- **⊖ (Vermeiden):** Jedes Vermeiden-Symbol negiert 1 ⚡.
- **⊗ (Ausweichen):** Dieses Symbol taucht auf dem weißen Würfel auf und bedeutet, dass der komplette Angriff verfehlt (das Ziel erleidet null Schaden).
- **Zielsicherheit:** Die Zahlen auf den Würfeln bestimmen, ob ein Fernkampfangriff (☚) verfehlt (siehe „Zielsicherheit“, rechts).

EINSCHRÄNKUNGEN BEIM ANGREIFEN

Jeder Angriff ist entweder ein **NAHKAMPFANGRIFF** (☚) oder ein **FERNKAMPFANGRIFF** (☚), je nach Symbol vor den Würfelsymbolen.

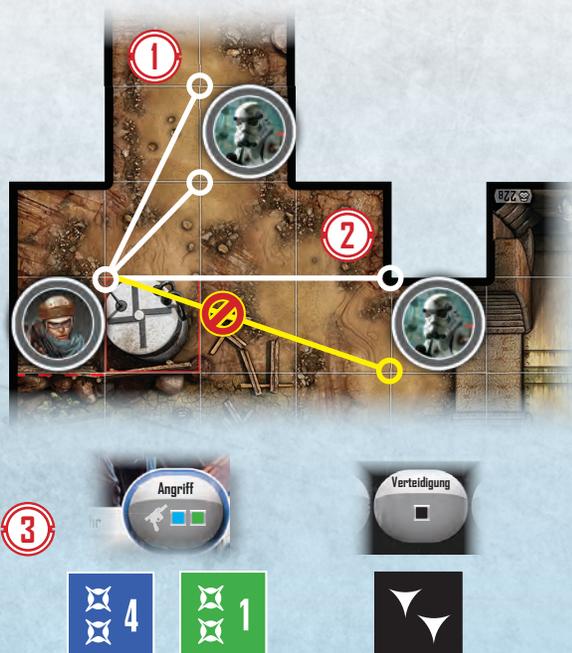
Nahkampfangriffe können nur auf benachbarte Ziele durchgeführt werden. Fernkampfangriffe hingegen können eine beliebige feindliche Figur als Ziel haben, die der Angreifer sehen kann (siehe „Sichtlinie“, unten). Bei einem Fernkampfangriff besteht die Chance, dass er das Ziel verfehlt (siehe „Zielsicherheit“, unten).



Für Fernkampfangriffe gelten folgende Einschränkungen:

- **Sichtlinie:** Man kann den Angriff nur dann deklarieren, wenn die Zielfigur in Sichtlinie der angreifenden Figur ist. Um zu bestimmen, ob ein Ziel in Sichtlinie ist, wählt der angreifende Spieler eine Ecke des Feldes seiner Figur. Dann zieht er **zwei** gerade, ununterbrochene Linien zu zwei verschiedenen Ecken des Zielfeldes. Diese Linien dürfen sich nicht überlappen und nicht durch Mauern (dicke, schwarze Linien), versperrtes Gelände (durchgezogene rote Linien) oder Felder mit Figuren führen (siehe „Beispiel: Angriff“, unten).
- **Zielsicherheit:** Nach dem Würfelwurf muss die Zielsicherheit (d. h. die Summe der Zahlen auf den Würfeln) **mindestens** so groß wie die Distanz zwischen Angreifer und Ziel (in Feldern) sein. Ist die Zielsicherheit kleiner als die Distanz zum Ziel, verfehlt der Angriff und das Ziel erleidet null Schaden. Je weiter ein Ziel entfernt ist, desto unwahrscheinlicher wird es also, dass der Angreifer genügend Zielsicherheit würfelt.

BEISPIEL: ANGRIFF



1. Fenn will mit seinem E-11-Blaster einen Sturmtruppler angreifen. Zu dem ersten Sturmtruppler hat er Sichtlinie, da er von einer Ecke seines Feldes zwei ununterbrochene Linien zu zwei unterschiedlichen Ecken des Feldes des Sturmtrupplers ziehen kann.
2. Zu dem zweiten Sturmtruppler hat er keine Sichtlinie, da die zweite Linie, die er von seiner Feldecke zum Feld des Sturmtrupplers zieht, durch versperrtes Gelände (eine durchgezogene rote Linie auf dem Spielplan) führt.
3. Fenn führt mit seinem E-11-Blaster einen Angriff auf den ersten Sturmtruppler durch. Er wirft die Würfel, die auf der Waffenkarte des E-11 angegeben sind, sowie die Verteidigungswürfel auf der Aufstellungskarte des Sturmtrupplers.
4. Fenn würfelt insgesamt 5 Zielsicherheit. Da der Sturmtruppler nur zwei Felder entfernt ist, verfehlt der Angriff nicht.
5. Der Sturmtruppler erleidet die gewürfelte Anzahl an ☒ (Schaden), abzüglich der gewürfelten Anzahl an ▼ (Blocken). Das Endergebnis ist zwei. Der Sturmtruppler erleidet also 2☒, d. h. es werden 2 Schadensmarker neben seine Figur gelegt.

SONSTIGE GRUNDREGELN

Es folgen weitere wichtige Spielregeln.

FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten sind auf Heldenbögen, Aufstellungskarten, Klassenkarten und in Einsatzregeln zu finden.



Fähigkeiten sind besondere Effekte, die über die normalen Spielregeln hinausgehen. Beispielsweise kann eine Fähigkeit eine Figur einen weiteren Angriff durchführen lassen oder in bestimmten Situationen die Spielregeln außer Kraft setzen.

Manche Fähigkeiten werden durch Symbole eingeleitet. Diese haben folgende Bedeutung:

- : Der Held muss die vor dem -Symbol angegebene Menge an (Anstrengung) erleiden, um diese Fähigkeit nutzen zu können (siehe „Anstrengung und Ausdauer“).
- : Diese Fähigkeit kann als Aktion genutzt werden (siehe „Spezialaktion“ auf S. 6).
- : Diese Fähigkeit kann nur während eines Angriffs genutzt werden und erfordert das Ausgeben einer gewürfelten (Energie). Der Angreifer kann so viele ausgeben, wie er gewürfelt hat, abzüglich der vom Verteidiger gewürfelten (Vermeiden).



Klassenkarte mit -Kosten

Hinweis: Ein Held darf beim Durchführen eines Angriffs bis zu 1 ausgeben, um 1 zu regenerieren (siehe „Erleiden und Regenerieren“).

Manche Fähigkeiten funktionieren bei *Legenden der Allianz* nicht, da sie eine Entscheidung des imperialen Spielers erfordern. Aus diesem Grund werden alle Fähigkeiten von imperialen Aufstellungskarten, die eine Form von „dürfen“ oder „wählen“ enthalten, ignoriert.

ANSTRENGUNG UND AUSDAUER

Helden können sich verausgaben, d. h. Anstrengung () erleiden, um größere Kraftakte zu vollbringen. Meist erleidet man , um Fähigkeiten zu nutzen (siehe oben) oder Bewegungspunkte zu erhalten.

Freiwillig darf ein Held nicht mehr erleiden, als er Ausdauer hat. Falls er von einem Spieleffekt dazu gezwungen wird, mehr zu erleiden, als er Ausdauer hat, erleidet er in Höhe der überschüssigen . Verbündete und imperiale Figuren haben keinen Ausdauerwert. Demnach erleiden sie immer anstatt .



Ausdauer eines Helden

ZUSÄTZLICHE BEWEGUNGSPUNKTE

Ein Held darf jederzeit in seiner Aktivierung 1 erleiden, um 1 Bewegungspunkt zu erhalten, den er zur Gesamtmenge seiner Bewegungspunkte hinzuaddiert. Nur Helden können für Bewegungspunkte erleiden. Ein Held kann dies **bis zu zwei Mal** pro Aktivierung tun.

ERLEIDEN UND REGENERIEREN

Immer wenn ein Held (Schaden) oder (Anstrengung) **ERLEIDET**, legt er die entsprechende Menge an Markern auf seinen Heldenbogen. Bei anderen Figuren werden die Marker neben die Figur auf den Spielplan gelegt.

Schadens- und Anstrengungsmarker bleiben von Runde zu Runde bestehen, es gibt jedoch Spieleffekte, mit denen eine Figur oder **REGENERIEREN** kann. Wenn das passiert, wird die entsprechende Menge an Markern von der Figur (entweder von ihrem Heldenbogen oder vom Spielplan neben ihrer Basis) abgelegt.

SCHADEN UND GESUNDHEIT

Figuren können durch Angriffe und Fähigkeiten (Schaden) erleiden. Sobald eine Figur in Höhe ihrer Gesundheit erlitten hat, wird sie unverzüglich besiegt. Eine Figur darf nicht mehr erleiden, als sie Gesundheit hat (überschüssiger verfällt).



Schadensmarker

Wird mit zwei Helden gespielt, erhält jeder Held 10 Bonusgesundheit. Bei drei Helden gibt es 3 Bonusgesundheit für jeden Helden. Als Erinnerung wird die Bonusgesundheit neben den Porträts der Helden in der App angezeigt.



Bonusgesundheit

BESIEGT

Sobald eine Figur Schaden in Höhe ihrer Gesundheit erlitten hat, ist sie besiegt. Wird ein Held besiegt, wird er verwundet (siehe unten). Jede andere Figur, die besiegt wird, wird vom Spielplan entfernt.

Sobald die letzte Figur einer imperialen Gruppe besiegt wird, müssen die Spieler die App darüber informieren.

VERWUNDET

Sobald ein Held zum ersten Mal während eines Einsatzes besiegt wird, legt er alle Schadensmarker von seinem Heldenbogen ab und dreht den Heldenbogen auf die verwundete Seite. Außerdem müssen die Spieler der App mitteilen, dass der Held verwundet wurde (mehr dazu später).



unversehrte Seite



verwundete Seite

Die verwundete Seite des Heldenbogens ist ähnlich aufgebaut wie die unversehrte Seite. Allerdings können manche Fähigkeiten fehlen und Eigenschaftswerte sowie Attribute können verändert sein. Falls mehr Anstrengungsmarker auf dem Heldenbogen liegen, als der Held jetzt Ausdauer hat, werden überschüssige Marker abgelegt.

Für verwundete Helden gelten alle normalen Aktivierungsregeln und sie können weiterhin  erleiden. Wird ein verwundeter Held besiegt, zieht er sich zurück.

ZURÜCKZIEHEN

Zieht ein Held sich zurück, wird seine Figur vom Spielplan entfernt. Er kann für den Rest des Einsatzes nicht mehr aktiviert werden, und seine Karten- und Heldenbogeneffekte wirken sich nicht mehr auf den Einsatz aus.

EINSCHRÄNKUNGEN BEIM BEWEGEN

In den meisten Situationen kann eine Figur 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf ein benachbartes Feld zu bewegen. Es gibt jedoch zwei Spielelemente, welche die Bewegung einschränken: Gelände und feindliche Figuren.

BEWEGUNG DURCH GELÄNDE

Manche Spielplanfelder haben einen Geländetyp, erkennbar an der farbigen Umrahmung des Feldes. Diese Felder haben folgende Spieleffekte:

- **Mauern:** Mauern erkennt man an einer schwarzen Linie, die meist an den Rändern von Spielplanteilen verläuft. Zwei Felder, die durch eine Mauer getrennt sind, gelten nicht als benachbart. Figuren dürfen sich nicht durch Mauern bewegen oder die Sichtlinie durch Mauern ziehen.
- **Unpassierbar:** Unpassierbares Gelände erkennt man an einer gestrichelten roten Linie zwischen zwei Spielplanfeldern. Figuren dürfen sich **nicht durch gestrichelte rote Linien bewegen**. Zwei Felder, die durch unpassierbares Gelände getrennt sind, gelten als **unpassierbares Gelände** und die Sichtlinie kann durch sie gezogen werden.
- **Versperrt:** Versperrtes Gelände erkennt man an einer durchgezogenen roten Linie, die ein Spielplanfeld umrahmt. Figuren dürfen ein solches Feld weder betreten noch die Sichtlinie hindurch ziehen.
- **Türen:** Türen erkennt man an einem Türmarker zwischen zwei Spielplanfeldern. Zwei Felder, die durch einen Türmarker getrennt sind, gelten nicht als benachbart. Figuren dürfen sich nicht durch Türen bewegen oder die Sichtlinie hindurch ziehen.
- **Unwegsam:** Unwegsames Gelände erkennt man an einer durchgezogenen blauen Linie, die ein Spielplanfeld umrahmt. Eine Figur muss 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben, um ein Feld mit unwegsamem Gelände zu betreten.



Mauer



unpassierbares Gelände



versperrtes Gelände



unwegsames Gelände

BEWEGUNG DURCH FIGUREN

Eine Figur kann sich auf das Feld einer feindlichen Figur bewegen, allerdings muss sie dazu 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben. Bewegungen durch die Felder befreundeter Figuren kosten keine zusätzlichen Bewegungspunkte. Figuren dürfen ihre Bewegung nicht auf dem Feld einer anderen Figur beenden.

SCHLÜSSELWÖRTER

Schlüsselwörter wie „Weitreichend“ oder „Durchschlagen“ sind Abkürzungen für gängige Fähigkeiten. Manche Schlüsselwörter beeinflussen die Auswirkungen eines Angriffs. Andere, wie „Betäuben“, können den Verteidiger in einen bestimmten Zustand versetzen. Zustände werden auf S. 11 erklärt.

Die Effekte der einzelnen Schlüsselwörter sind im Glossar des Referenzhandbuchs beschrieben. Einige Schlüsselwörter haben sich mit *Legenden der Allianz* verändert; diese Änderungen findet ihr in Anhang I auf S. 22.

FIGUREN

Die Figuren auf dem Spielplan stellen die von euch kontrollierten Charaktere, Fahrzeuge und Kreaturen dar. Manche Figuren sind Plastikminiaturen, andere sind Pappmarker.

AUFSTELLUNGSGRUPPEN

Nicht-Helden-Figuren werden in **GRUPPEN** auf dem Spielplan aufgestellt. Für jede Gruppe gibt es eine zugehörige Aufstellungskarte, auf der die Angriffe, Attribute, Gesundheit und die Fähigkeiten **jeder einzelnen Figur** der Gruppe angegeben sind. Sobald eine Gruppe aufgestellt wird, müsst ihr die zugehörige Aufstellungskarte herausuchen und sie offen in Sichtweite aller Spieler auslegen.

NORMAL UND ELITE

Schwarze Aufstellungskarten repräsentieren **NORMALE** Figuren, rote Aufstellungskarten **ELITE**-Figuren. Die Miniaturen sind bei beiden Karten gleich, allerdings verfügen die Elite-Versionen über bessere Fähigkeiten und mehr Gesundheit. Sobald die App Anweisungen zum Aufstellen einer Gruppe gibt, legt sie auch fest, ob es sich um eine normale oder eine Elitegruppe handelt.

Dies ist eine normale Gruppe (schwarzer Hintergrund).



Die Gruppe besteht aus drei Figuren.

GRUPPENGROSSE

Wie groß eine Gruppe ist, ist auf ihrer jeweiligen Aufstellungskarte angegeben. Für jeden Balken unter der Zahl in der oberen linken Kartenecke verfügt die Gruppe über eine Figur.

FRAKTIONSZUGEHÖRIGKEIT

Bei *Legenden der Allianz* gibt es nur **REBELLEN-FIGUREN** und **IMPERIALE FIGUREN**. Alle Rebellenfiguren haben ein Rebellen-Symbol auf ihren Heldenbögen oder Aufstellungskarten. Imperiale Figuren weisen entweder ein imperiales Symbol oder ein Söldnersymbol auf ihren Aufstellungskarten auf.



imperiales Symbol
Rebellen-Symbol

BEFREUNDETE UND FEINDLICHE FIGUREN

Alle Figuren auf dem Spielplan stehen in einer von zwei Beziehungen zueinander: befreundet oder feindlich. Angriffe können nur auf feindliche Figuren zielen. Bei diversen anderen Spieleffekten ist ausdrücklich angegeben, ob sie sich auf befreundete oder feindliche Figuren beziehen.

Alle Rebellenfiguren sind miteinander befreundet und stehen allen imperialen Figuren feindlich gegenüber. Ebenso sind alle imperialen Figuren miteinander befreundet und stehen allen Rebellenfiguren feindlich gegenüber.

FIGURENGRÖSSE

Eine Figur, die nur 1 Spielplanfeld ausfüllt, ist eine kleine Figur. Figuren, die mehrere Spielplanfelder ausfüllen, sind große Figuren. Für große Figuren gelten folgende Regeln:

- Sobald eine große Figur angreift, kann die Sichtlinie von genau 1 beliebigen Feld, das sie ausfüllt, gezogen werden. Wird eine große Figur angegriffen, darf die angreifende Figur auf 1 beliebiges Feld der großen Figur zielen.
- Eine große Figur darf nicht diagonal bewegt werden. Sie darf ihre Basis nur dann drehen, wenn sie 1 Bewegungspunkt dafür ausgibt. Dabei muss sie am Ende der Drehung mindestens die Hälfte der Felder ausfüllen, die sie vor der Drehung ausgefüllt hat.

ATTRIBUTSPROBEN

Viele Einsätze, Fähigkeiten und andere Spieleffekte verlangen, dass die Helden Attributsprouben ablegen. Beispiel: Beim Auswählen einer Tür in der App erscheint der Text: „Ein Held kann mit dieser Tür interagieren (🔑), um zu versuchen, sie zu öffnen“. Das bedeutet, dass ein Held mit der Tür interagieren kann, um eine Probe auf sein 🔑-Attribut abzulegen. Bei Erfolg würde er die Tür öffnen.

Um eine Attributsproube abzulegen, wirft man die Würfel, die auf dem Heldenbogen neben dem entsprechenden Attribut aufgeführt sind. Jede gewürfelte 🎲 zählt als 1 Erfolg. Für Proben, die auf Printkomponenten aufgedruckt sind, genügt 1 Erfolg zum Bestehen. Bei Proben in der App gibt man die Anzahl der gewürfelten Erfolge ein und erfährt das Resultat der Probe von der App.

Verbündete und imperiale Figuren haben keine Attribute. Statt zu würfeln, erzielen Elitefiguren bei einer Attributsproube immer 1 automatischen Erfolg, während normale Figuren einen automatischen Fehlschlag produzieren.

Erfolge bei Proben bringen oftmals bestimmte Vorteile oder sind wichtig für das Voranschreiten des Einsatzes. Fehlschläge können negative Konsequenzen haben oder das Erreichen des Einsatzziels verzögern.



Sobald Jyn eine 🔑-Probe ablegen muss, wirft sie 1 blauen und 1 grünen Würfel.

KARTEN ERSCHÖPFEN UND SPIELBEREIT MACHEN

Manche Karten können erschöpft werden, um einen bestimmten Effekt zu erzielen. Um eine Karte zu erschöpfen, dreht man sie um 90° im Uhrzeigersinn. Eine erschöpfte Karte kann nicht erneut erschöpft werden, bis sie wieder spielbereit gemacht wurde. Zu Beginn einer Heldenaktivierung werden alle Karten dieses Helden spielbereit. Um eine erschöpfte Karte spielbereit zu machen, dreht man sie um 90° gegen den Uhrzeigersinn.



spielbereite
Klassenkarte



erschöpfte
Klassenkarte

EINSCHRÄNKUNGEN BEI DER AUSTRÜSTUNG

Im Laufe der Kampagne werden die Spieler eine große Zahl von Ausrüstungskarten ansammeln. Theoretisch können die Helden beliebig viele Ausrüstungskarten besitzen, sie können aber nur eine begrenzte Anzahl auf jeden Einsatz mitnehmen:

- 1 Rüstungskarte (🛡️)
- 2 Waffenkarten (🔫)
(dazu zählen alle Karten mit einer Angriffsart, gefolgt von Würfelsymbolen)
- 3 Equipmentkarten (🧰)

AUSRÜSTUNG TAUSCHEN

Vor der Aufstellung in einem Einsatz dürfen die Helden alle ihre Ausrüstungskarten (mit Ausnahme von Karten, die aus einem Klassen- oder Belohnungsstapel stammen) an andere Helden weitergeben. Während des Einsatzes dürfen Ausrüstungskarten nicht getauscht werden.

MODIFIKATIONEN

Manche Ausrüstungen sind Modifikationen. Diese Karten werden unter eine Waffe gelegt und verleihen der Waffe die angegebene Fähigkeit.

Jede Waffe kann nur eine begrenzte Anzahl von Modifikationen haben. Dies wird durch die Anzahl der Balken in der unteren rechten Kartenecke bestimmt.



MODIFIKATION
Ausrüstungskarte



Diese Ausrüstung kann zwei
Modifikationen haben.

ZUSTÄNDE

Sobald ein Held in einen bestimmten Zustand versetzt wird (z. B. Blutend, Betäubt oder Fokussiert), nimmt er die passende Zustandskarte und legt sie neben seinen Heldenbogen. Wird eine andere Figur in einen bestimmten Zustand versetzt, wird ein entsprechender Zustandsmarker neben die Figur gelegt. Solange eine Figur eine Zustandskarte oder einen Zustandsmarker hat, muss sie die Regeln auf der entsprechenden Zustandskarte befolgen. Achtung: Manche Zustandseffekte haben sich verändert. Mehr dazu in Anhang I auf S. 22.

Zustandsbezeichnungen dienen manchmal auch als Schlüsselwörter auf Aufstellungs-, Ausrüstungs- und Klassenkarten. Beispiel: Eine Figur mit der Fähigkeit „: Bluten“ kann beim Angreifen eine  ausgeben, um diese Fähigkeit zu nutzen. Nur falls das Ziel während des Angriffs mindestens 1  erleidet, kann es durch eine solche Fähigkeit in einen Zustand versetzt werden.

MARKER AUFHEBEN

Manche Einsätze gestatten, dass Figuren bestimmte Marker vom Spielplan aufheben. Dazu muss die Figur auf dem Feld des Markers oder auf einem benachbarten Feld stehen und mit dem Marker **interagieren**. Dann wird der Marker auf die Basis der Figur gelegt, um anzuzeigen, dass die Figur den Marker jetzt trägt. Bewegt sich die Figur, wird der Marker mitbewegt.

Falls die Figur besiegt wird, lässt sie den Marker auf ihrem Feld fallen (er kann wie oben beschrieben wieder aufgehoben werden). Figuren dürfen Marker, die sie tragen, nicht freiwillig fallen lassen.

MARKER UND FELDER KONTROLLIEREN

Manche Einsätze verlangen, dass Figuren Marker oder Spielplanfelder kontrollieren. Um einen Marker oder ein Spielplanfeld zu kontrollieren, muss man eine befreundete Figur **auf dem Marker oder Spielplanfeld oder auf einem benachbarten Feld** haben. Gleichzeitig dürfen keine feindlichen Figuren auf dem Marker oder Spielplanfeld oder einem benachbarten Feld stehen.

TIMING

Manche Figuren haben Fähigkeiten, die während der Aktivierung einer anderen Figur Fähigkeiten genutzt werden können. Diese Fähigkeiten enthalten eine Form von **UNTERBRECHEN**, gefolgt von einer Beschreibung des Effekts.

Sobald eine solche Fähigkeit eingesetzt wird, wird die aktuelle Aktivierung pausiert und die Unterbrechungsfähigkeit wird ausgeführt. Anschließend geht die Aktivierung weiter.

GLEICHZEITIGE EFFEKTE

Falls zwei Effekte genau zum gleichen Zeitpunkt eintreten, entscheiden die Spieler über die Reihenfolge ihrer Abhandlung.



LEGENDEN DER ALLIANZ APP

Im Folgenden werden wichtige Details zu *Legenden der Allianz* und zur Bedienung der App erklärt.

KAMPAGNEN

Bei *Legenden der Allianz* werden Kampagnen gespielt, die aus mehreren Einsätzen bestehen. Die Spieler behalten ihre Helden für die Dauer der gesamten Kampagne bei und verbessern ihre Fähigkeiten und Ausrüstung, um immer größere Herausforderungen zu meistern. Egal ob die Helden einzelne Einsätze erfolgreich abschließen oder an ihnen scheitern, die Kampagne wird weitergehen. Am Ende wird die Summe ihrer getroffenen Entscheidungen und erzielten Erfolge über den Ausgang der Kampagne bestimmen.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Legenden der Allianz kann in zwei Schwierigkeitsgraden gespielt werden: normal und schwierig. Zu Beginn einer Kampagne muss ein Schwierigkeitsgrad ausgewählt werden. Wer sich für den höheren Schwierigkeitsgrad entscheidet, wird mit mehr und besser ausgebildeten Feinden konfrontiert werden.

SOLO-KAMPAGNE

Legenden der Allianz kann mit 1–4 Spielern gespielt werden. Normalerweise steuert jeder Spieler einen Helden. Gibt es jedoch nur einen Spieler, wählt dieser zu Beginn der Kampagne zwei Helden aus und kontrolliert sie beide.

SPEICHERN UND LADEN

Zu Beginn einer neuen Kampagne muss ein Speicherplatz ausgewählt werden, in dem die App automatisch alle Fortschritte speichert. Manuelles Speichern ist nicht erforderlich. Die App speichert automatisch zu folgenden Zeitpunkten:

- Zu Beginn jedes Einsatzes.
- Zu Beginn jeder Runde in einem Einsatz.
- Am Ende jedes Einsatzes.

Dabei ist zu beachten, dass die App den Status der Printkomponenten (die Position von Figuren, die Anzahl der Schadensmarker usw.) nicht speichern kann. Falls eine Partie mitten im Einsatz unterbrochen wird, müssen diese Informationen von den Spielern selbst dokumentiert werden.

EINSÄTZE

Während eines Einsatzes handeln die Spieler mehrere Runden ab, in denen sie Aktionen durchführen, um den Spielplan zu erkunden, imperiale Figuren zu besiegen und ihre Einsatzziele zu erreichen. Das meiste hiervon wird von der App gestützt. Beispielsweise legt sie fest, welche Figuren aufgestellt werden, welche Spielplanteile genutzt werden und wie man den Einsatz gewinnen kann.

SIEG UND NIEDERLAGE

Um einen Einsatz zu gewinnen, muss man die Einsatzziele erreichen. Ein Einsatz kann aus mehreren Zielen bestehen, wobei die Spieler immer nur das aktuelle Ziel einsehen können. Das aktuelle Einsatzziel wird am unteren Rand des Logbuch-Bildschirms angezeigt. Dieser kann per Klick auf das Logbuch-Symbol geöffnet werden.



Logbuch-Symbol

Der Einsatz ist verloren, falls alle Helden verwundet sind. Sobald ein Held verwundet wird (oder sich zurückzieht), muss die App darüber informiert werden. Dazu wählt man das Porträt des Helden in der App aus und klickt auf das Symbol links neben dem Porträt.

HELDEN AUFSTELLEN

Zu Beginn jedes Einsatzes zeigt die App, wo die Rebellen (Helden und Verbündete) auf dem Spielplan platziert werden sollten. Jeder Rebell muss auf einem hervorgehobenen Spielplanfeld oder, falls keines mehr frei ist, möglichst nahe bei einem hervorgehobenen Feld platziert werden. Die Rebellen können in beliebiger Reihenfolge aufgestellt werden.



hervorgehobenes Feld

DEN SPIELPLAN FREIRÄUMEN

Die Anweisung „Räumt den Spielplan frei“, bedeutet, dass alle Figuren, Marker und Spielplanteile vom Spieltisch entfernt werden. Darauf folgen Anweisungen zum Platzieren neuer Spielplanteile und der Einsatz geht weiter.

AKTIVIERUNGEN

Während eines Einsatzes kommen Helden und imperiale Gruppen abwechselnd zum Zug und führen jeweils eine Aktivierung durch.

Zu Beginn jeder Runde wählen die Spieler gemeinsam einen Helden, der als Erster zum Zug kommt. Nach Abschluss seiner Aktivierung wählen sie sein Porträt in der App aus und klicken



dann auf den Haken rechts neben dem Porträt.

Nach jeder Heldenaktivierung wird automatisch eine imperiale Gruppe aktiviert. Die App wählt zufällig eine Gruppe aus und zeigt Anweisungen zu deren Aktivierung an. (siehe „Imperiale Aktivierungen“ auf S. 15).



aktivierter Held



aktivierte imperiale Gruppe

Auf diese Weise wird abwechselnd gespielt, bis alle Helden und imperialen Gruppen aktiviert worden sind. Danach beginnt eine neue Runde.

BONUSAKTIVIERUNGEN

Bei weniger als vier Helden erhalten die Helden zusätzliche Aktivierungen. In einer Kampagne mit zwei Helden hat jeder Held zwei Aktivierungen pro Runde. Bei drei Helden gibt es eine Bonusaktivierung, die in jeder Runde an einen anderen Helden weitergereicht wird.



zwei
Aktivierungen

Bonusaktivierungen werden durch zusätzliche Heldenporträts dargestellt. Nach Abschluss der ersten Aktivierung eines Helden rückt das aktivierte Porträt hinter das nicht-aktivierte. Ein Held kann seine Bonusaktivierung erst dann nutzen, wenn jeder andere Held in dieser Runde bereits aktiviert worden ist.

BETRACHTUNG DES SPIELPLANS

Die Spieler dürfen alle Elemente des Spielplans jederzeit in der App auswählen, um sie genauer zu betrachten. Oft erhalten sie dadurch Informationen über die Marker und erfahren, wie sie mit ihnen interagieren können. Für die Betrachtung eines Objekts ist kein benachbarter Held erforderlich.

Diese Vorratskiste wurde in der Hektik der Evakuierung vergessen. Vielleicht enthält sie etwas Nützliches.

Ein Held kann mit dieser Kiste interagieren, um sie zu öffnen.

Abbrechen

Interagieren



ERKUNDUNG

Zu Beginn eines Einsatzes ist meist nur ein kleiner Teil des Spielplans sichtbar. Neue Spielplanteile, Marker und Figuren werden platziert, wenn die Helden Türen öffnen, Feinde besiegen oder mit Markern interagieren. Entsprechende Anweisungen werden automatisch von der App gegeben.

„Wenn es da draußen zu heiß wird, können Sie sich in den Stützpunkt zurückziehen!“, fügt Lieutenant Talcon hinzu. „Hier, ich öffne Ihnen die Tür!“

Öffnet die Tür. Platziert das Spielplanteil 23B und 1 Tür.

Weiter



VERSORGUNGSKARTEN UND MEDIPACKS

Je mehr die Helden ihre Umgebung erkunden, desto öfter werden sie auf nützliche Hilfsmittel wie Versorgungskarten und Medipacks stoßen.

Sobald ein Held eine Versorgungskarte erhält, platziert er sie offen neben seinem Heldenbogen. Ab jetzt kann er die auf der Karte beschriebene Fähigkeit nutzen. Am Ende des Einsatzes werden alle ungenutzten Versorgungskarten abgelegt.

Medipacks sind eine gemeinsame Ressource, die von allen Helden genutzt werden kann. Wie viele Medipacks das Team besitzt, wird am unteren Bildschirmrand angezeigt. Sobald die Helden ein Medipack erhalten oder verbrauchen, wird diese Zahl automatisch aktualisiert.



Medipack-Symbol

Ein Held kann ein Medipack verwenden, **sobald er die Aktion „Ausruhen“ durchführt**. Verbündete können ein Medipack als Aktion nutzen. Sobald eine Figur ein Medipack verwendet, regeneriert sie 5 (Schaden). Um ein Medipack zu benutzen, wählt man das Medipack-Symbol aus und bestätigt die Verwendung.

GEFAHREFFEKTE

Gefahrenereffekte stellen die zunehmende Bedrohung dar, die sich beim Vordringen in feindliches Territorium einstellt. Heldengruppen, die schnell und effizient durch Einsätze marschieren, müssen keine Gefahren fürchten. Braucht ein Team jedoch zu lange, wird es mit immer schwerwiegenden Gefahren konfrontiert.

Geringe Gefahr

Die drückende Hitze des Dschungels ist kräftezehrend.

Jeder Held darf eine -Probe ablegen. Jeder Held, der keinen Erfolg hat, erleidet 1 .

Weiter

Gefahrenereffekt

Gefahrenereffekte können am Ende einer Runde eintreten und dazu führen, dass imperiale Figuren aufgestellt werden, die Helden Schaden erleiden oder der Einsatz anderweitig erschwert wird.

ENDE DES EINSATZES

Nach jedem Einsatz erhalten die Helden abhängig von ihrer Leistung eine Belohnung. Alle erlangten Ausrüstungsgegenstände und Credits werden automatisch zum Inventar der Helden hinzugefügt. Für jede erlangte Ausrüstung sollte die passende Karte herausgesucht und einem Helden gegeben werden. Außerdem werden alle verwundeten Helden wieder unversehrt, sämtlicher (Schaden) und (Erschöpfung) wird regeneriert und alle Karten werden spielbereit.

VERBÜNDETE

Im Laufe der Kampagne werden die Helden auch andere Mitglieder der Rebellenallianz kennenlernen und Freundschaften schließen. Verbündete sind Gruppen, die durch Rebellen-Aufstellungskarten, wie z. B. Rebellentruppen, dargestellt werden. Wenn die Helden einen Verbündeten gewonnen haben, wird ihnen das von der App mitgeteilt.

Bei jedem Einsatz kann 1 Verbündetengruppe aufgestellt werden. Normalerweise können Verbündete nur ein Mal aufgestellt werden, in seltenen Fällen sind auch mehrmalige Aufstellungen erlaubt. Falls ein normaler Verbündeter einen Einsatz überlebt, wird er zum Elite-Verbündeten befördert und kann erneut aufgestellt werden.

Sobald ein Verbündeter in einem Einsatz aufgestellt wird, erscheint sein Porträt unter den Porträts der Helden. Die Spieler können nun anstatt eines Helden auch die Verbündetengruppe aktivieren. Sobald das geschieht, werden alle Figuren der Gruppe einzeln nacheinander aktiviert und führen zwei Aktionen nach Wahl der Spieler durch.

Für Verbündete gelten dieselben Regeln wie für Helden mit den folgenden Ausnahmen:

- Verbündete sind Rebellenfiguren, aber keine Helden. Verweist ein Fähigkeits- oder App-Text ausdrücklich auf einen Helden, bezieht er sich nicht auf Verbündete.
- Verbündete dürfen die Aktion „Ausruhen“ nicht durchführen und sie dürfen nicht mit Objekten interagieren, falls die App ausdrücklich sagt, dass ein Held mit diesem Objekt interagieren muss.
- Verbündete dürfen maximal 1 Aktion pro Aktivierung zum Angreifen nutzen.
- Sobald ein Verbündeter besiegt wird, entfernt man seine Figur vom Spielplan, anstatt ihn zu verwunden. Er kann während dieses Einsatzes nicht mehr aktiviert oder neu aufgestellt werden.

IMPERIALE GRUPPEN

Imperiale Figuren werden bei *Legenden der Allianz* von der App gesteuert. Die Spieler befolgen die Anweisungen der App, um die Aktivierungen dieser Figuren auszuführen.

IMPERIALE ANZEIGE

Jede imperiale Gruppe, die während eines Einsatzes aufgestellt wird, wird automatisch in die imperiale Anzeige der App aufgenommen. Über die imperiale Anzeige können Informationen über alle imperialen Gruppen abgerufen werden: ob eine Gruppe bereits aktiviert wurde, ob sie immer noch im Spiel ist und ob ihre Fähigkeiten einer Klarstellung bedürfen.

Den aktuellen Status einer individuellen imperialen Figur kennt die App nicht. Nach ihrer anfänglichen Platzierung müssen die Spieler Printkomponenten benutzen, um die Figur über den Spielplan zu bewegen und über ihren Schaden, ihre Zustände und andere Effekte buchzuführen.



Rebellensymbol auf einer Aufstellungskarte



Imperiale Anzeige

Beim Auswählen eines imperialen Gruppenporträts bieten sich folgende Optionen:



- **Besiegen:** Sobald die letzte Figur einer Gruppe besiegt wird, müssen die Spieler die App darüber informieren, indem sie den Haken links neben dem Porträt auswählen. Dies entfernt die Gruppe aus der Anzeige und kann ggf. ein Einsatzereignis auslösen.
- **Info:** Über die Schaltfläche rechts neben dem Porträt kann das Infofenster geöffnet werden. Dort befinden sich Klarstellungen zu den Fähigkeiten der Gruppe sowie Anweisungen dazu, wie sie ihre Energie ausgibt. Zudem befindet sich dort die Schaltfläche „Gruppe aktivieren“, mit der das letzte Aktivierungsfenster der Gruppe erneut aufgerufen werden kann (z. B. falls beim Aktivieren eine Figur vergessen wurde).

AUFSTELLUNG VON IMPERIALEN FIGUREN

Bei Einsätzen werden unter bestimmten Umständen, z. B. beim Öffnen einer Tür, Figuren aufgestellt.

Die App zeigt stets an, welche Gruppe wo platziert werden soll. Figuren können auf zwei verschiedene Arten platziert werden:

- **Als Einzelfiguren:** Für jede Figur erscheint ein Symbol auf dem exakten Feld, auf dem sie platziert werden soll. Ist eines dieser Felder nicht frei, wird die Figur möglichst nahe bei dem gezeigten Feld platziert.



Drei Sturmtruppen werden als Einzelfiguren platziert.

- **Als Gruppe:** Ein bestimmtes Feld wird hervorgehoben. Sobald das passiert, werden die Figuren möglichst nahe bei dem hervorgehobenen Feld platziert. Normalerweise heißt das, dass die erste Figur auf dem Feld platziert wird und alle anderen auf benachbarten Feldern.



hervorgehobenes Feld

ID-FARBE

Sobald eine Gruppe aufgestellt wird, kann die App zur Zuweisung einer Farbe auffordern. Sinn und Zweck der Farbe ist die Unterscheidung mehrerer Gruppen mit gleichen Namen und Porträts. Die Spieler sollten eine Farbe wählen, die den ID-Aufklebern/-Markern oder einem anderen Alleinstellungsmerkmal der Figuren entspricht.

BONUSGESUNDHEIT

Manchen imperialen Figuren wird bei ihrer Aufstellung zusätzliche Gesundheit zugewiesen. Dies wird unten rechts im Porträt der Gruppe angezeigt. Jede Figur der Gruppe addiert diesen Bonus auf ihre Gesamtgesundheit.



Imperialer Offizier mit +3 Gesundheit

IMPERIALE AKTIVIERUNGEN

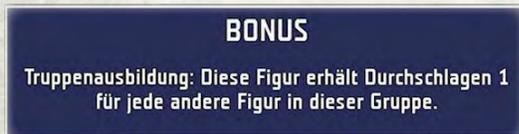
Sobald eine imperiale Gruppe aktiviert wird, öffnet sich ein Aktivierungsfenster auf dem Bildschirm. Die Spieler aktivieren die Figuren der angezeigten Gruppe, wobei jede einzelne Figur ihre Aktivierung vollständig abhandelt, bevor die Aktivierung der nächsten Figur beginnt.

Das Aktivierungsfenster besteht aus zwei Sektionen: dem Bonuseffekt und der Anweisungsliste.



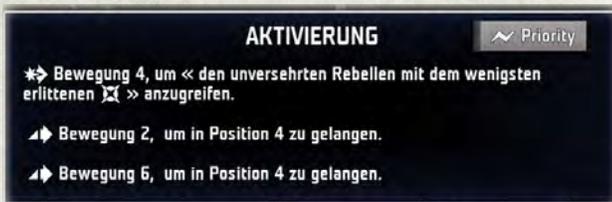
BONUSEFFEKT

Jedes Aktivierungsfenster enthält einen speziellen Effekt, der **jeder** Figur dieser Gruppe einen gewissen Vorteil verschafft oder ihr Verhalten bestimmt. Sofern nichts anderes angegeben ist, gelten Bonuseffekte für die gesamte Dauer der Aktivierung der Figur.



ANWEISUNGSLISTE

Im Aktivierungsfenster wird eine Liste von Anweisungen angezeigt. Jede Figur der Gruppe handelt diese Anweisungen eine nach der anderen, von oben nach unten, ab. Anweisungen, welche die Figur nicht abhandeln kann, werden übersprungen (siehe „Anweisungen überspringen“). Nachdem die Figur die letzte Anweisung der Liste abgehandelt oder übersprungen hat, endet ihre Aktivierung und die nächste Figur der Gruppe wird aktiviert.



Eine imperiale Figur darf während ihrer Aktivierung **nicht mehr als zwei Aktionen** durchführen. Eine Anweisung kostet 1 Aktion für jedes vorangestellte **▲** (Aktion) oder **★** (Angriffsaktion). Falls die Figur nicht mehr genügend Aktionen für eine Anweisung übrig hat, wird die Anweisung übersprungen.

Die App verwendet einige neue Begriffe, um die Angriffe und Bewegungen von imperialen Figuren zu beschreiben. Diese werden auf S. 15 unter „Aktivierungsanweisungen“ ausführlich erklärt.

ANWEISUNGEN ÜBERSPRINGEN

In manchen Situationen werden einzelne Anweisungen einer imperialen Figur übersprungen. Die verschiedenen Anweisungen sowie die Gründe für das Überspringen werden später noch im Detail erklärt. Es gelten jedoch folgende Grundsätze:

- Falls eine Anweisung den Spielstatus nicht verändern würde, wird sie übersprungen, es sei denn, die Regeln besagen etwas anderes.
- Falls eine Anweisung auf eine Rebellenfigur innerhalb einer bestimmten Anzahl an Feldern zielt und in diesem Bereich keine Rebellenfiguren sind, wird die Anweisung übersprungen.
- Falls eine Anweisung dazu führen würde, dass die Figur besiegt wird, bevor sie anderweitig Einfluss auf eine Rebellenfigur nehmen kann, wird die Anweisung übersprungen.

AKTIVIERUNGEN ABSCHLIESSEN

Nachdem alle imperialen Figuren einer Gruppe aktiviert worden sind, wählen die Spieler die Schaltfläche „Fertig“ am unteren Rand des Aktivierungsfensters aus. Dadurch wird das Fenster geschlossen und die App kann fortfahren.

DAS IMPERIALE GESETZ

Beim Abhandeln von Aktivierungsanweisungen bieten sich oft mehrere Möglichkeiten, eine Anweisung umzusetzen. In solchen Fällen sollten die Spieler das **IMPERIALE GESETZ** befolgen. Es besagt, dass sie sich für die Option entscheiden müssen, die am nachteilhaftesten für die Spieler ist.

AKTIVIERUNGSANWEISUNGEN

Im Folgenden werden die verschiedenen Arten von Aktivierungsanweisungen erklärt.

ZIELPRIORITÄT

Die meisten Anweisungen beinhalten ein Ziel, also eine Figur oder ein Objekt in französischen Anführungszeichen (« »). Das Ziel kann mit Namen genannt werden (z. B. Gaarkhan) oder nach bestimmte Kriterien ausgewählt werden (z. B. der Held mit der höchsten Geschwindigkeit). Falls zwei oder mehr Ziele diesen Kriterien entsprechen, wählt die imperiale Figur das nächstmögliche dieser Ziele aus.

Manchmal führen die Kriterien zu einem unzulässigen Ziel. Beispielsweise könnte eine Figur die Anweisung erhalten, den Helden mit der höchsten verbleibenden Gesundheit anzugreifen, obwohl sie zu diesem Helden keine Sichtlinie hat. In solchen Fällen wählt die Figur das zulässige Ziel, das die Kriterien am ehesten erfüllt. Gibt es kein Ziel, das die Kriterien erfüllt, oder sind keine Kriterien angegeben, zielt die imperiale Figur auf die nächste Rebellenfigur.

Der Text außerhalb der französischen Anführungszeichen (« ») ist unveränderlich und sollte Wort für Wort abgehandelt werden.

BEWEGUNG VON IMPERIALEN FIGUREN

Viele Aktivierungsanweisungen beinhalten eine Form von Bewegung. Die verschiedenen Bewegungsarten werden im Folgenden erklärt.

BEWEGUNG X AUF ETWAS ZU

Bei dieser Art von Anweisung bewegt sich die imperiale Figur schlichtweg auf ihr Ziel zu. Sie erhält Bewegungspunkte in Höhe der Zahl hinter dem Stichwort „Bewegung“ und gibt sie aus, um ihrem Ziel so nahe wie möglich zu kommen. Die Bewegung endet, nachdem die Figur alle ihre Bewegungspunkte ausgegeben hat, sobald sie ihrem Ziel nicht noch näherkommen kann oder sobald sie auf dem Feld ihres Ziels steht.

BEISPIEL: BEWEGUNG AUF ETWAS ZU



Die Sturmtruppen-Gruppe erhält die Anweisung: „**➡** Bewegung 4 auf « Fenn » zu“.

1. Dieser Sturmtruppler ist durch eine Mauer von Fenn getrennt. Er gibt seine 4 Bewegungspunkte aus, um sich um die Mauer herum zu bewegen (Dialas Feld kostet ihn 2 Punkte). Dann fährt er mit seiner Aktivierung fort.
2. Der zweite Sturmtruppler ist bereits benachbart zu Fenn und kann seine Bewegung nicht auf Fenns Feld beenden, d. h. er bewegt sich nicht. Trotzdem wird er behandelt, als hätte er die Anweisung abgehandelt, und hat danach nur noch 1 Aktion übrig.

Falls die Figur sich nicht weiter auf ihr Ziel zubewegen kann, wird die Anweisung **nicht übersprungen**. Sie gilt trotzdem als abgehandelt und kostet eine Aktion, falls sie durch das Symbol **➡** eingeleitet wurde.

BEWEGUNG X, UM ZU BERÜHREN

Wenn eine imperiale Figur sich bewegt, um etwas zu berühren, versucht sie benachbart zu ihrem Ziel zu werden. Sie erhält Bewegungspunkte in Höhe der Zahl hinter dem Stichwort „Bewegung“ und gibt sie aus, um ein Feld zu erreichen, das benachbart zu ihrem Ziel ist. Die Bewegung endet, sobald die Figur benachbart zu ihrem Ziel ist.

Kann die Figur kein Feld in Nachbarschaft ihres Ziels erreichen, so versucht sie die Anweisung mit dem nächstbesten Ziel (gemäß der Zielpriorität) durchzuführen. Kann sie überhaupt kein Feld in Nachbarschaft eines möglichen Ziels erreichen, überspringt sie die Anweisung. Falls sie bereits benachbart zu ihrem Ziel ist, wird die Anweisung **nicht übersprungen**. Sie gilt als abgehandelt und kostet eine Aktion, falls sie durch das Symbol **➡** eingeleitet wurde.

BEISPIEL: BEWEGUNG, UM ZU BERÜHREN



Die Rote-Garde-Gruppe erhält die Anweisung: „**➡** Bewegung 3, um « Diala » zu berühren.“

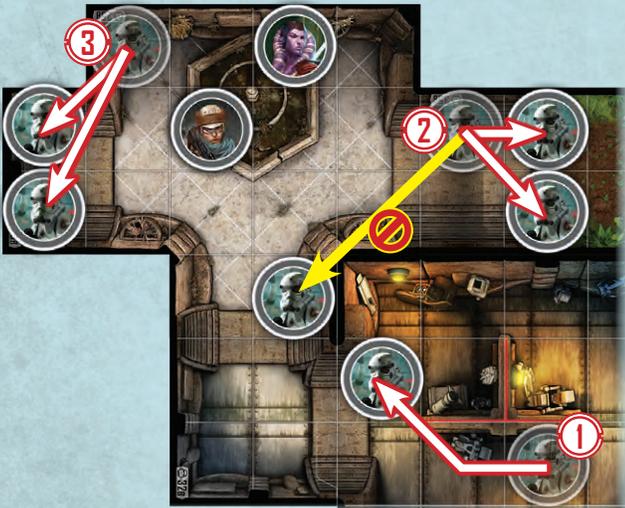
1. Dieser Rote Gardist bewegt sich auf Diala zu. Nach 2 Feldern ist er benachbart zu Diala. Somit hat er die Anweisung abgeschlossen und kann mit dem Rest seiner Aktivierung fortfahren.
2. Dieser Rote Gardist kann sich nicht neben Diala bewegen, da alle Nachbarfelder besetzt oder durch Gelände versperrt sind. Aus diesem Grund verändert sich das Ziel des Roten Gardisten auf das Standardziel, die nächste Rebellenfigur. Er bewegt sich neben Fenn und fährt mit seiner Aktivierung fort.

BEWEGUNG X, UM IN POSITION Y ZU GELANGEN

Wenn eine imperiale Figur sich bewegt, um in eine Position zu gelangen, versucht sie einen bestimmten Abstand zu den Rebellenfiguren zu erreichen. Dies kann bedeuten, dass sie sich auf die Rebellen zubewegt (falls sie zu weit entfernt ist) oder dass sie sich von ihnen wegbewegt (falls die Rebellen zu nah sind). Der Positionswert (die Zahl hinter dem Stichwort „Position“) ist der exakte Abstand zu den Rebellenfiguren, den die imperiale Figur erreichen will. Die imperiale Figur erhält Bewegungspunkte in Höhe der Zahl hinter dem Stichwort „Bewegung“ und gibt diese aus, um sich auf die Rebellenfiguren zu oder von ihnen wegzubewegen. Die Bewegung endet, sobald die Distanz zwischen der imperialen Figur und der nächsten Rebellenfigur dem Positionswert entspricht.

Imperiale Figuren handeln Positionsanweisungen immer so gut wie möglich ab. Falls eine imperiale Figur nicht in die angegebene Distanz zu den Rebellenfiguren gelangen kann, **überspringt sie die Anweisung nicht**. Ist sie zu nah, bewegt sie sich möglichst weit von möglichst vielen Rebellenfiguren weg. Ist sie zu weit entfernt, bewegt sie sich möglichst weit auf möglichst viele Rebellen zu. Falls die Anweisung durch ein **▶** eingeleitet wird, kostet sie trotzdem 1 Aktion.

BEISPIEL: BEWEGUNG IN POSITION



Die Sturmtruppen-Gruppe erhält die Anweisung: „**▶** Bewegung 2, um in Position 3 zu gelangen.“

1. Dieser Sturmtruppel ist mehr als 3 Felder von den Rebellen entfernt. Er bewegt sich also um 2 Felder auf sie zu.
2. Wenn dieser Sturmtruppel nach Südwesten gehen würde, wäre Fenn die nächste Rebellenfigur und der Sturmtruppel könnte keine Distanz von 3 Feldern zu ihm erreichen. Stattdessen bewegt er sich nach Osten oder Südosten (nach Wahl der Spieler). In jedem Fall wird er sich nur um 1 Feld bewegen, da seine Bewegung endet, sobald er 3 Felder von der nächsten Rebellenfigur (Diala) entfernt ist. Danach setzt er seine Aktivierung fort.
3. Mit nur 2 Bewegungspunkten kann dieser Sturmtruppel kein Feld erreichen, das 3 Felder von den Rebellen entfernt ist. Stattdessen bewegt er sich möglichst weit von möglichst vielen Rebellen weg. Es gibt zwei Möglichkeiten, die ihn in gleiche Distanz zu der nächsten Rebellenfigur führen. Welche er wählt, entscheiden die Spieler.

BEWEGUNG X, UM ANZUGREIFEN

Wenn eine imperiale Figur sich bewegt, um anzugreifen, versucht sie, ihrem Ziel so nahe wie möglich zu kommen und es dann anzugreifen. Die Figur erhält Bewegungspunkte in Höhe der Zahl hinter dem Stichwort „Bewegung“ und gibt sie aus, um sich auf das Ziel zuzubewegen. Dabei steuert sie ein Feld an, auf dem sie Sichtlinie zu ihrem Ziel hat. Die Bewegung endet, sobald eine der folgenden Bedingungen eintritt:

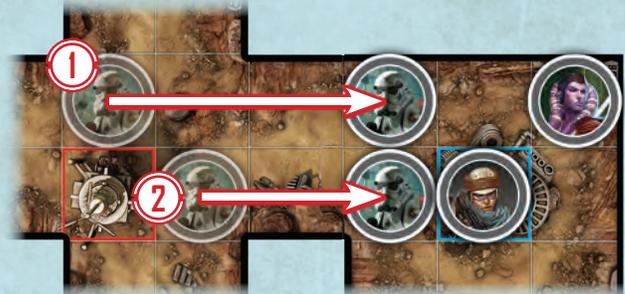
- Alle Bewegungspunkte sind verbraucht.
- Die Figur ist benachbart zu ihrem Ziel.
- Wenn die Figur sich weiter auf das Ziel zubewegen würde, hätte sie keine Sichtlinie mehr.

Kann die Figur kein Feld erreichen, auf dem sie ihr Ziel angreifen könnte, versucht sie die Anweisung mit dem nächstbesten Ziel (gemäß der Zielpriorität) durchzuführen. Gibt es überhaupt kein Ziel, das sie mit dieser Bewegung angreifen könnte, überspringt sie die Anweisung.

Wie eine imperiale Figur angreift, wird auf S. 18 erklärt.

BEISPIEL: BEWEGUNG, UM ANZUGREIFEN

Die Sturmtruppen-Gruppe erhält die Anweisung: „**★** Bewegung 3, um « den Helden mit der höchsten verbleibenden Gesundheit » anzugreifen.“



1. Diala hat mehr Gesundheit übrig als Fenn. Dieser Sturmtruppel wird also auf Diala zielen. Er gibt alle 3 Bewegungspunkte aus, um sich auf Diala zuzubewegen. Anschließend greift er sie an.
2. Aufgrund des Schadens, den Diala durch den Angriff des ersten Sturmtrupplers erlitten hat, ist nun Fenn der Held mit der höchsten verbleibenden Gesundheit. Der zweite Sturmtruppel wird also auf Fenn zielen. Nach 2 Feldern Bewegung ist er benachbart zu Fenn und hält an, um ihn anzugreifen.

KLARSTELLUNGEN ZUR BEWEGUNG VON IMPERIALEN FIGUREN

Sobald eine imperiale Figur ihre Bewegung abhandelt, müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Die Figur nimmt stets die Route, die sie am wenigsten Bewegungspunkte kostet.
- Nicht aufgebrauchte Bewegungspunkte verfallen, nachdem die Anweisung abgehandelt worden ist.
- Falls ein Held die Bewegung einer imperialen Figur mit einer Fertigkeit oder Fähigkeit unterbricht, wird die Anweisung der imperialen Figur neu betrachtet, um zu sehen, ob das Ziel sich geändert hat.

ANGRIFFE VON IMPERIALEN FIGUREN

Im Grunde funktionieren die Angriffe einer imperialen Figur genau wie die eines Helden. Imperiale Figuren verwenden die Angriffsart und die Würfel, die auf ihren Aufstellungskarten angegeben sind. Der Verteidiger verwendet die Verteidigungswürfel, die auf seinem Heldenbogen oder seiner Aufstellungskarte genannt sind. Der kontrollierende Spieler des Verteidigers wirft alle Würfel und handelt den Angriff ab.



Angriffsart und Würfel auf einer Aufstellungskarte



Verteidigungswürfel auf einem Heldenbogen

Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit eine imperiale Figur einen Angriff durchführen kann:

- Die imperiale Figur muss Sichtlinie zu ihrem Ziel haben.
- Für einen Nahkampfangriff (♣) muss die imperiale Figur benachbart zu ihrem Ziel sein (oder innerhalb von 2 Feldern, falls sie das Schlüsselwort „Weitreichend“ hat).

Kann die imperiale Figur keinen Angriff auf ihr Ziel durchführen, wählt sie das nächstbeste Ziel gemäß der Zielpriorität. Gibt es kein zulässiges Ziel für den Angriff, wird die Anweisung übersprungen.

LIMIT VON 1 ANGRIFFSAKTION

Eine imperiale Figur darf während ihrer Aktivierung **nicht mehr als 1 Angriffsaktion** durchführen, es sei denn, sie hat eine Fähigkeit, die etwas anderes besagt. Eine Anweisung zählt als Angriffsaktion, wenn sie durch das Symbol **➡** eingeleitet wird.

Eine Angriffsanweisung, die nicht durch ein **➡** eingeleitet wird, zählt nicht zum Limit der Angriffsaktionen einer Figur hinzu.

ENERGIE AUSGEBEN

Bei *Legenden der Allianz* geben imperiale Figuren ihre **~**-Symbole gemäß ihrer Energie-Priorität aus. Um diese aufzurufen, wählt man entweder die Schaltfläche „~**~**-Priorität“ im Aktivierungsfenster der Figur aus oder man klickt auf das Porträt der Figur in der imperialen Anzeige und öffnet mit der Schaltfläche rechts neben dem Porträt das Infenster.



Energie-Priorität anzeigen

Die Energie-Priorität bestimmt, wofür eine imperiale Figur ihre **~**-Symbole ausgibt. Falls die Figur mindestens 1 **~** zum Ausgeben hat, entscheidet sie sich für die oberste Energiefähigkeit, die nicht übersprungen wird. Unter folgenden Umständen wird eine Energiefähigkeit übersprungen:

- Falls sie bei diesem Angriff bereits verwendet wurde.
- Falls die Fähigkeit mehr **~** kostet, als die Figur noch übrig hat.

- Falls die Fähigkeit keinen Effekt hätte (z. B. eine Erhöhung der Zielsicherheit, wenn die gewürfelte Zielsicherheit bereits zum Treffen ausreicht, oder das Zufügen eines Zustands, wenn der Angriff aktuell keinen Schaden verursacht).

Hat die Figur anschließend noch **~** übrig, wird dieser Vorgang wiederholt und beginnt wieder ganz oben in der Liste. Falls die Figur keine weiteren Energiefähigkeiten abhandeln kann, haben die übrigen **~** keinen Effekt.

BEISPIEL: ANGRIF F EINE R IMPERIALEN FIGUR



Ein normaler Sturmtruppler erhält die Anweisung: „**➡** Angriff auf « Diala ».“ Da der Sturmtruppler Sichtlinie zu Diala hat und für seinen **♣**-Angriff nicht benachbart sein muss, kann er den Angriff durchführen.

1. Diala wirft ihre Verteidigungswürfel (1 weißen Würfel) zusammen mit den Angriffswürfeln des Sturmtrupplers. Der Sturmtruppler erzielt 4 Zielsicherheit, 1 **♣** und 2 **~**, während Dialas Würfel die Leerseite zeigt. Der Sturmtruppler muss seine **~**-Symbole gemäß seiner Energie-Priorität in der App ausgeben.



2. Die gewürfelte Zielsicherheit des Sturmtrupplers genügt bereits zum Treffen. Daher ignoriert er die erste Energiefähigkeit (+2 Zielsicherheit) und gibt 1 **~** aus, um die zweite Energiefähigkeit (+1 **♣**) abzuhandeln.
3. Der Sturmtruppler hat noch 1 **~** übrig und konsultiert erneut seine Energie-Priorität. Wie zuvor überspringt er die erste Energiefähigkeit, da er genügend Zielsicherheit hat. Die zweite Energiefähigkeit wurde bereits verwendet und wird daher ebenfalls übersprungen. Nun hat er das Ende der Liste erreicht, ohne eine Fähigkeit abgehandelt zu haben. Die zweite **~** verfällt also ohne Effekt.
4. Da der Sturmtruppler insgesamt 2 **♣** erzielt hat, erleidet Diala 2 Schaden. Nachdem er erfolgreich eine Angriffsaktion abgehandelt hat, muss er alle weiteren Angriffsanweisungen, die er im Rahmen dieser Aktivierung erhält, überspringen.
5. Die nächste Anweisung des Sturmtrupplers lautet: „**➡** Bewegung 3, um « die nächste Rebellenfigur » anzugreifen.“ Da er bereits eine Angriffsaktion abgehandelt hat, wird diese Anweisung übersprungen.



DIE STERNKARTE

Nach Abschluss eines Einsatzes schaltet die App automatisch auf die Sternkarte um. Von hier aus können die Spieler die Sternkartenphase abhandeln, in der sie Klassenkarten erhalten, der Waffenkammer einen Besuch abstatten, Begegnungen haben und vieles mehr.



die Sternkarte

EINSÄTZE

Jede Kampagne besteht aus einer Reihe von Einsätzen, die eine fortlaufende Geschichte erzählen und in einem Finale gipfeln. Jeder Einsatz wird durch ein Sternsymbol unter dem Einsatzort auf der Sternkarte angezeigt.



Einsatzsymbol

Nach Auswahl des Einsatzes auf der Sternkarte erscheint eine Kurzbeschreibung. Falls Verbündete zur Verfügung stehen, kann über die Pfeile ein Verbündeter ausgewählt werden, der die Helden auf diesen Einsatz begleiten soll. Über die Schaltfläche „Einsatz starten“ wird der Einsatz gestartet.



Verbündeten-Auswahl

BEGEGNUNGEN

Auf ihren Flügen durchs Weltall werden die Helden immer wieder auf andere Bewohner der Galaxis stoßen und mit ihnen interagieren. Begegnungen sind eine alternative Quelle für Ausrüstung, Verbündete und weitere Hilfsmittel, und können je nach Ausgang weitreichende Konsequenzen haben.



Begegnungssymbol

Neue Begegnungen erscheinen nach jedem Haupteinsatz auf der Sternkarte. Per Klick auf ein Begegnungssymbol können zusätzliche Informationen abgerufen werden. Sobald der nächste Haupteinsatz gestartet wird, verschwinden alle übrigen Begegnungen von der Sternkarte und werden während dieser Kampagne nicht mehr erscheinen.

Vor einer Begegnung können die Helden die Ausrüstung aus ihrem Inventar verteilen, genau wie vor einem Einsatz. Während einer Begegnung sind alle Helden sowie ihre Ausrüstungs-, Klassen- und Belohnungskarten im Spiel. Außerdem gelten alle Helden gleichzeitig als benachbart und als innerhalb von 1 Feld zueinander.

Nach der Begegnung regenerieren die Helden allen Schaden (⊗) und alle Anstrengung (⊕), und sie machen alle ihre Karten spielbereit.

WAFFENKAMMER

Im Laufe einer Kampagne verdienen die Helden Credits, welche sie in der Waffenkammer für neue Ausrüstung ausgeben können. Die Waffenkammer bietet eine Auswahl an Ausrüstungsgegenständen zum Verkauf an. Die Spieler sollten sie aus dem Ausrüstungsstapel herausuchen, um die Fähigkeiten der Karten durchlesen zu können.



Schaltfläche „Waffenkammer“

Oberhalb des Sortiments der Waffenkammer wird das Inventar des Teams angezeigt. Dies sind die Ausrüstungsgegenstände, welche die Spieler an die Waffenkammer verkaufen können. Startausrüstung ist unverkäuflich.



Waffenkammer-Bildschirm

Die Spieler können zu den angegebenen Preisen Karten aus dem Sortiment der Waffenkammer erwerben und Karten aus dem Inventar des Teams verkaufen. Manchmal unterscheiden sich die Creditpreise in der App von den aufgedruckten Preisen der Karten. In diesen Fällen werden die aufgedruckten Preise ignoriert.

Das Sortiment der Waffenkammer ändert sich nach jedem Einsatz. Die Waffenkammer verkauft nur Waffen und Modifikationen. Rüstungen und Equipment werden von der Allianz als Einsatzbelohnungen zur Verfügung gestellt.

Um einen Ausrüstungsgegenstand zu kaufen oder zu verkaufen, wählt man ihn auf dem Bildschirm aus.



Nach der Bestätigung werden die Kosten automatisch vom Konto des Teams abgebucht bzw. gutgeschrieben. Bei einem Kauf wird die Ausrüstung zum Inventar der App hinzugefügt und die Spieler erhalten die zugehörige Karte. Bei einem Verkauf wird die Karte in den Stapel zurückgelegt.

TRAINING

Nach jedem Einsatz erhält jeder Held eine Klassenkarte aus seinem Klassenstapel. Dazu klickt er auf das Trainingssymbol, um den Trainingsbildschirm zu öffnen.

Im Trainingsbildschirm wählen die Spieler einen der Helden aus und sehen dann eine Liste von Klassen-



Trainings-
symbol



Trainingsbildschirm

karten, die für diesen Helden gegenwärtig verfügbar sind.

Um eine Karte zu erhalten, klickt der Spieler des Helden auf eine der blauumrandeten Klassenkarten und sucht die passende Karte aus dem Klassenstapel seines Helden heraus.

Im Laufe der Kampagne wird jeder Held vier Klassenkarten erhalten. Bei der ersten Karte stehen diejenigen, die 1 EP kosten (der Wert in der unteren linken Kartenecke), zur Auswahl, bei der zweiten Karte diejenigen, die 2 EP kosten, usw. Alternativ kann auch eine Karte mit niedrigeren EP-Kosten ausgewählt werden.

Sobald ein Held eine Klassenkarte erhalten kann, wird neben seinem Porträt im Trainingsbildschirm ein Klassenkartensymbol angezeigt. Um die Auswahl einer Klassenkarte rückgängig zu machen, klickt man sie im Trainingsbildschirm erneut an.

Darüber hinaus wird der Trainingsbildschirm nach dem Laden eines Spielstands benutzt, um zu sehen, welche Heldenbögen und Klassenkarten herausgesucht werden müssen.

INVENTAR

Über das Inventarsymbol auf der Sternkarte können die aktuelle Ausrüstung sowie der Kontostand des Teams eingesehen werden.

Hauptsächlich wird dieses Fenster nach dem Laden eines Spielstands benutzt, um zu sehen, welche Printkomponenten herausgesucht werden müssen. Vor jeder Begegnung und jedem Einsatz können die Karten aus dem Inventar nach Belieben an die Helden verteilt werden.

Außerdem wird hier festgehalten, welche Verbündeten die Helden gewonnen haben und wie oft sie jeden Verbündeten noch aufstellen können.



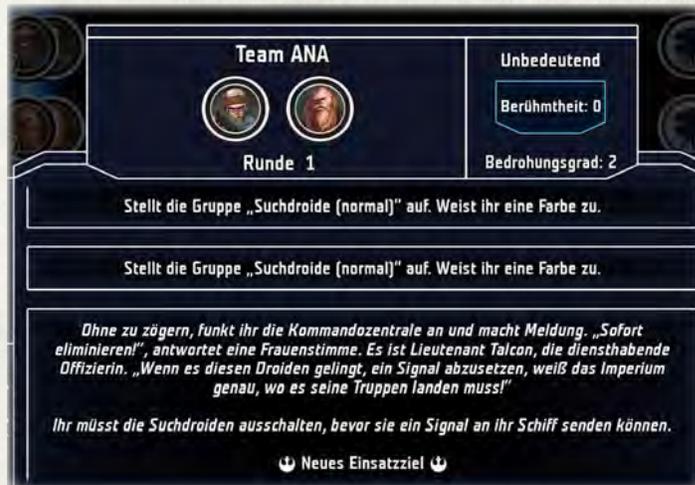
Inventar-
Symbol

LOGBUCH

Das Logbuch erzählt die Geschichte der Helden und ihrer Abenteuer. Per Klick auf das Logbuchsymbol kann es geöffnet werden. Über die Reiter an der linken Seite kann man zwischen den Mitteilungen, die während der Einsätze angezeigt wurden, und den Mitteilungen auf der Sternkarte hin- und herschalten. Außerdem wird in diesem Fenster die aktuelle Berühmtheitsstufe des Teams angezeigt.



Logbuch-
symbol



Logbuch-Bildschirm

BERÜHMTHEIT

Berühmtheit ist ein neuer Wert, der angibt, wie berüchtigt die Helden sind. Er wird rechts neben den Heldenporträts im Logbuch-Bildschirm angezeigt. Am Ende der Kampagne stellt er die Wertung des Teams dar. Wer die Kampagne also mehrmals spielt, kann versuchen, beim nächsten Durchgang seinen Highscore zu übertreffen. Außerdem bestimmt die Berühmtheit die Qualität der Belohnungen, die das Team am Ende eines Einsatzes erhält.

Die Berühmtheit eines Teams steigt, wenn es Feinde besiegt, Einsätze schnell abschließt, Begegnungen abhandelt und generell Heldentaten vollbringt.

SAMMLUNGS-MANAGER

Alle Printerweiterungen von *Imperial Assault: Das Imperium greift an* können in *Legenden der Allianz* integriert werden. Dazu dient der Sammlungs-Manager, der über das Hauptmenü der App aufgerufen werden kann. Denkt daran, euren Sammlungs-Manager immer auf dem neusten Stand zu halten, wenn ihr neue Printerweiterungen hinzukaufft.

Sammlung



Sammlungs-Manager

Je mehr Printerweiterungen ihr besitzt, desto abwechslungsreicher wird das Spielerlebnis von *Legenden der Allianz*. Beispielsweise werden viele imperiale Gruppen, die während eines Einsatzes aufgestellt werden, zufällig aus eurer Sammlung ausgewählt.

Aufgrund der enormen Vielfalt der *Imperial Assault*-Spielwelt kann es zu Situationen kommen, in denen nicht klar ist, wie eine Spielkomponente mit den neuen Regeln von *Legenden der Allianz* funktioniert. Klarstellungen für diese Effekte findet ihr in den Anhängen am Ende dieser Spielregel.

CREDITS

Fantasy Flight Games

Legends of the Alliance Design and Development: Tony Fanchi and Todd Michlitsch, with Brandon Perdue

Producer: Jason Walden

Editing: Adam Baker and Molly Glover

Board Game Manager: James Kniffen

Expansion Graphic Design: Michael Silsby

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Cover Art: David Auden Nash

Interior Art: Arden Beckwith, Christopher Burdett, Rovina Cai, Joel Hustak, David Kegg, Ryan Valle, Timothy Ben Zweifel, and the artists from the Lucasfilm Art Archives

Art Direction: Crystal Chang

Managing Art Director: Melissa Shetler

Software Development: Mark Jones, Paul Klecker, Xavier Marleau, and Gary Storkamp

Software Executive Producer: Keith Hurley

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Project Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Creative Director: Andrew Navaro

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Asmodee North America

Licensing Coordinator: Sherry Anisi and Long Moua

Licensing Manager: Simone Elliott

Publisher: Christian T. Petersen

Lucasfilm Ltd.

Lucasfilm Approvals: Brian Merten

Playtesters

Kathy Bishop, Annaliese Milne Bosi, Filippo Bosi, Frank Brooks, Donald Bubbins, Pierre Buffiere, Paul Carlson, Jim Cartwright, Tim Cox, Andrea Dell'Agnese, Alice Ding, Wes Divin, Richard A. Edwards, Julia Faeta, Mark Fischer, Caleb Grace, Matthew Grace, Justin Hoeger, Christopher Kowall, Trevor Kupfer, Christopher Leigh, Daniel Lovat Clark, Antti Mäkelä, Satu Mäkelä, Scott Marlow, Adam McLean, Ethan McLean, Trenton McLean, Luke Myall, Bryce Nielsen, Alexander Nobles, Tim O'Brien, Pasi Ojala, Joe Olson, Tyler Parrott, Jorgen Peddersen, Katie Picotte, Josh Pratt, Karl Rim, Brad Rochford, Janne Salmijärvi, Jerry Santos, Alexandra Schwalbe, Dominic Shelton, Evan Simonet, Kristo Vaheer, Michael Walsh, Ben Waxman, Timothy Wiley, Ben Wilson, and David Withington.

Asmodee Germany

Übersetzung der App und des Begleitheftes: Susanne Kraft

Redaktion und Korrektorat: Marco Reinartz

Layout: Kristina Lanert und Marco Reinartz

© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Fantasy Flight Games und as FFG-Logo sind TM von Fantasy Flight Games. Abbildungen können abweichen. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen.

ANHANG I: REGELÄNDERUNGEN BEI LEGENDEN DER ALLIANZ

Einige Regeln aus den kompetitiven Spielmodi von *Imperial Assault* funktionieren bei *Legenden der Allianz* etwas anders. Im Folgenden werden alle Änderungen aufgeführt.

ZUSTÄNDE

- **Blutend:** Nachdem eine imperiale Figur mit dem Zustand Blutend eine Anweisung mit einem oder mehreren vorangestellten  oder  durchgeführt hat, erleidet sie 1 . Falls sie dann noch 1 Gesundheit übrig hat, legt sie den Zustand Blutend ab.
- **Betäubt:** Sobald eine imperiale Figur mit dem Zustand Betäubt durch eine Bewegungsanweisung Bewegungspunkte erhalten würde, erhält sie stattdessen keine Bewegungspunkte. Nachdem eine imperiale Figur mit dem Zustand Betäubt eine Bewegungsanweisung abgehandelt hat, legt sie den Zustand Betäubt ab.
Betäubte imperiale Figuren dürfen nicht angreifen und auch außerhalb ihrer eigenen Aktivierung ihr Feld nicht freiwillig verlassen.

SCHLÜSSELWÖRTER

- **Explosion:** Figuren erleiden keinen  durch Explosionsfähigkeiten, die von befreundeten Figuren verwendet werden.
- **Gewaltig:** Gewaltige Figuren können Innenfelder betreten.

VERBESSERUNGSMARKER

- Sobald eine imperiale Figur einen Angriff deklariert, gibt sie alle ihre  und/oder -Marker aus. Sobald eine imperiale Figur zum Ziel eines Angriffs deklariert wird, gibt sie alle ihre  und/oder -Marker aus. Das bedeutet, dass eine imperiale Figur mehr als 1 Verbesserungsmarker pro Angriff ausgeben kann.
- Solange eine imperiale Figur 2 Verbesserungsmarker hat, kann sie keine weiteren Verbesserungsmarker erhalten.

SONSTIGES

- Helden erhalten beim Interagieren mit einem Kistenmarker nicht automatisch eine Versorgungskarte oder Credits. Was genau sie erhalten, wird von der App vorgegeben (und kann auch Versorgungskarten oder Credits beinhalten).
- Regeneriert ein Held mehr , als er erlitten hat, regeneriert er keinen .
- Alle Fähigkeiten von imperialen Aufstellungskarten, die eine Form von „dürfen“ oder „wählen“ enthalten, werden ignoriert. Im Infofenster der imperialen Gruppen sind alle ignorierten Fähigkeiten aufgelistet.
- Es werden keine Aktivierungsmarker benötigt, um über durchgeführte Aktivierungen buchzuführen (diese Aufgabe wird von der App übernommen). Bezieht sich ein Karteneffekt auf die Aktivierungsmarker eines Helden, sind stattdessen die Porträts des Helden in der App gemeint.

ANHANG 2: KLARSTELLUNGEN

In diesem Anhang werden die Regeln von *Legenden der Allianz* klargestellt und einige Begriffe, die in der App auftauchen, erklärt.

AKTIONEN

- Aktionsschaltflächen, die in der App mit einem Aktionspfeil () versehen sind, gelten nicht als Spezialaktionen und unterliegen nicht der Beschränkung „ein Mal pro Aktivierung“, es sei denn, etwas anderes ist angegeben.

AKTIVIERUNGSANWEISUNGEN

- Manche Anweisungen von imperialen Figuren werden nicht durch ein  (Aktion) oder  (Angriffsaktion) eingeleitet. Derartige Anweisungen kosten keine Aktion.
- Führt die Unterbrechungsfähigkeit eines Helden dazu, dass die Anweisung einer imperialen Figur ohne Effekt abgehandelt wird, versucht die imperiale Figur trotzdem, die Anweisung zu befolgen. Nachdem die Fähigkeit genutzt worden ist, wird die imperiale Figur überprüfen, ob sich ihr Ziel geändert hat.
- Falls die Fähigkeit eines Helden dazu führt, dass die Anweisung einer imperialen Figur ohne Effekt abgehandelt wird, und diese Fähigkeit schon vor Beginn der Anweisung in Kraft getreten war, wird die Anweisung übersprungen.

VERBÜNDETE

- Falls die Spieler einen Verbündeten der Fraktion Imperium oder Söldner erhalten, verliert er diese Fraktion und gilt, solange er ein Verbündeter ist, als Rebell.

SONSTIGES

- **Verstärkung:** Sobald eine Gruppe Verstärkung erhält, werden besiegte Figuren dieser Gruppe auf den gezeigten Spielplanfeldern platziert. Sind keine Spielplanfelder hervorgehoben, werden die Figuren möglichst nahe bei anderen Figuren der Gruppe, die bereits auf dem Spielplan sind, platziert.

ANHANG 3: KAMERASTEUERUNG

Es folgt eine Anleitung für das Steuern der Kamera während der Einsätze. Über die Schaltfläche „Kamera zurücksetzen“ im Menü kann der Kamerawinkel auf die Grundeinstellung zurückgesetzt werden.

MOBILGERÄTE

- **Verschieben:** Berühren und ziehen.
- **Drehen:** Drehen mit zwei Fingern.
- **Zoomen:** Zusammen-/auseinanderziehen mit zwei Fingern.
- **Zurücksetzen:** Mit zwei Fingern für 1,5 Sekunden halten.

DESKTOP-GERÄTE

- **Verschieben:** Linke Maustaste und ziehen oder WASD.
- **Drehen:** Rechte Maustaste und ziehen oder QE.
- **Zoomen:** Mausrad oder ZX.
- **Zurücksetzen:** R.

FEHLER GEFUNDEN?

Die Begleit-App ist ein sehr großes umfangreiches Werk mit tausenden von Textzeilen. Hier und da können sich Fehler einschleichen, die in den vielen Korrekturläufen nicht gesehen wurden. Solltet ihr einen solchen Fehler ausfindig gemacht haben, könnt ihr uns dies gerne mitteilen. Eine Beschreibung wie *"wenn man auf Tattooine den 4. Sturmtruppler in der Cantina besiegt hat, dann kommt ein Text, der einen Tippfehler enthält"* hilft uns hier allerdings leider nicht weiter, da wir so den Fehler in der Datenbank nicht finden können.

Am besten schickt ihr uns einen Screenshot der betreffenden Stelle in der App. Alternativ könnt ihr uns den exakten Text in der App (inklusive des Fehlers) abtippen und zusenden. Nur so können wir den Fehler in der Datenbank finden.

Ihr erreicht uns unter der Email-Adresse:
redaktion@asmodee.com

ÄNDERUNGSPROTOKOLL

Folgende Änderungen wurden mit den aktualisierten Versionen der Spielregeln hinzugefügt.

VERSION VOM 24/01/18

- Blutend aktualisiert, S. 21
- Verbesserungsmarker hinzugefügt, S. 21

VERSION VOM 01/02/18

- Anhang 3: Kamerasteuerung hinzugefügt, S. 22

VERSION VOM 05/03/18

- Formulierung bei Versorgungskarten angepasst, S. 12
- Sternkarten-Bild aktualisiert, S. 18

VERSION VOM 08/08/18

- Klarstellungen zu Aktionen hinzugefügt, S. 6 und 21
- Formulierung zum Aufstellen der Rebellen angepasst, S. 11
- Spielplan freiräumen hinzugefügt, S. 11
- Imperiale Figuren, die „Bewegung auf etwas zu“-Anweisungen durchführen, versuchen nun, das Feld des Ziels zu betreten, S. 15
- Klarstellung zu Fraktionen von Verbündeten hinzugefügt, S. 21

VERSION VOM 23/08/18

- Versorgungskarten aus *Tyrannen von Lothal* zur Liste der Karten hinzugefügt, die bei *Legenden der Allianz* aussortiert werden, S. 4

INDEX

Hier sind alle Themen aus der Spielregel von *Legenden der Allianz* aufgelistet. Regeln, die sich auf die App beziehen, sowie Regeländerungen gegenüber dem Grundspiel sind ausschließlich in diesem Dokument zu finden. **Kann eine Frage nicht mithilfe des Index beantwortet werden**, sollte in Glossar und Index des Referenzhandbuchs nachgeschlagen werden.

A

Aktionen, 6
Aktivierungen, 11
 Aktivierungsanweisungen, 15
 Heldenaktivierungen, 11
 Imperiale Aktivierungen, 11, 14
Angriffe, 7
 Imperiale Angriffe, 17
 Limit für Angriffsaktionen, 17
 Verbündete, 12
Anstrengung, 8
Anweisungen überspringen, 14
Anweisungsliste, 14
Attributsproben, 10
Aufstellungsgruppen, 9
Ausdauer, 8
Ausruhenaktion, 6
 Verbündete, 12
Ausrüstung, 10
 Einschränkungen, 10
 Modifikationen, 10
Ausrüstung tauschen, 10
Ausweichen, 7

B

Befreundet, 9
Begegnungen, 18
Berühmtheit, 19
Berühren, 15
Besiegt, 8
 Imperiale Figuren, 13
 Verbündete, 12
Betrachten, 12
Bewegung
 Bewegungsaktion, 6
 durch Figuren hindurch, 9
 Einschränkungen, 9
 Imperiale Bewegung, 15
 Zusatzbewegung durch erlittene Anstrengung, 8
Bewegung X auf etwas zu, 15
Bewegung X, um anzugreifen, 16
Bewegung X, um in Position Y zu gelangen, 16
Bewegung X, um zu berühren, 15
Bonusaktivierungen, 11
Bonuseffekt, 14

C

Credits, 18

D

Diagonale Bewegung, 6
 große Figuren, 9

E

Einsätze, 11
 Einsatzbelohnungen, 12
 auf der Sternkarte, 18
Elite-Figuren, 9
Energie, 7
 ausgeben für imperiale Figuren, 17
 ausgeben, um Anstrengung zu regenerieren, 8
Energie-Priorität, 17
Erleiden, 8
Erschöpfen, 10

F

Fähigkeiten, 8
 Timing, 10
Feindlich, 9
Fernkampfangriffe, 7
Figuren, 9
Fraktion, 9

G

Gefahreneffekte, 12
Gelände, 9
Gesundheit, 8
Große Figuren, 9
Gruppe aktivieren, Schaltfläche, 13
Gruppengröße, 9

H

Helden aufstellen, 11
Heldenaktivierungen, 5

I

ID-Marker und Farben, 2, 13
Ignorierte imperiale Fähigkeiten, 8
Imperiale Anzeige, 13
Imperiale Aktivierungen, 14
Imperiale Figuren aufstellen, 13
Imperiales Gesetz, 14
In Position gelangen, 16
Interagieren, 6
Inventar, 19

K

Kamerasteuerung, 21
Kampagnen, 11

Klarstellungen, 21
Klassenkarten
 Fähigkeiten, 8
 Training, 19
Kleine Figuren, 9
Kontrolle über Marker/Felder, 10

L

Logbuch, 19

M

Marker aufheben, 10
Mauern, 9
Medipacks, 12
Modifikationen, 10

N

Nahkampfangriffe, 7
Normale Figuren, 9

P

Porträts
 Helden, 11
 Imperiale Gruppen, 13

R

Regeländerungen gegenüber dem Grundspiel, 21, 22
Regenerieren, 8
Runden, 5

S

Sammlungs-Manager, 20
Schaden, 8
Schlüsselwörter, 9, 21
Schwierigkeitsgrad, 11
Sichtlinie, 7
Sieg und Niederlage, 11
Solo-Spiel, 11
Speichern und laden, 11
Spezialaktion, 6
Spiel mit drei Helden
 Bonusaktivierungen, 11
 Bonusgesundheit, 8
Spiel mit zwei Helden
 Bonusaktivierungen, 11
 Bonusgesundheit, 8
Spiaufbau, 4
Spielbereit, 10
Sternkarte, 18

T

Timing, 10

Training, 19
Türen, 9

U

Unpassierbares Gelände, 9
Unterbrechen, 10
 Unwegsames Gelände, 9

V

Verbesserungsmarker, 21
Verbündete, 12
Vermeiden, 7
Versorgungskarten, 12
Versperrtes Gelände, 9
Verwundet, 8

W

Waffenkammer, 18

Z

Zielpriorität, 15
Zielsicherheit, 7
Zurückziehen, 8
Zustände, 10, 21

SYMBOLÜBERSICHT

➡: Aktion

*➡: Angriffsaktion

⚡: Fernkampfangriff

♣: Nahkampfangriff

⊗: Schaden

⊕: Anstrengung

⤴: Energie

⊗: Ausweichen

⊖: Vermeiden

⚡: Blocken

⚠: Bedrohung

Faktionen

⚡: Rebellen

♣: Imperium

⚡: Söldner (werden wie imperiale Figuren behandelt)

Attribute

⊕: Stärke

⊖: Verständnis

⚡: Technik