



**STAR
WARS**TM

LEGIONTM

REFERENZHANDBUCH
VERSION 1.0

ÄNDERUNGSÜBERSICHT

In kommenden Versionen werden hier alle Änderungen und Ergänzungen aufgeführt.

VERWENDUNG DIESES REFERENZHANDBUCHS

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 erfährt 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.

GLOSSAR SEITE 11

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

OPTIONALE REGELN SEITE 47

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie das Spiel in größerem Umfang und ohne Zeitbeschränkung gespielt werden kann.

INDEX SEITE 48

Am Ende des Dokuments findet sich eine umfassende Auflistung aller Themen des Referenzhandbuchs 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 Befehlskarte abhandelt 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



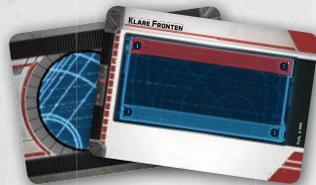
Aufwertungskarten



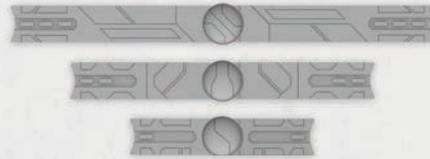
Würfel



Kommandokarten



Gefechtskarten



Bewegungshilfen



Niederhalten-Marker



Panikmarker



Ionenmarker



Vierteiliger Maßstab



Zielmarker



Bereitschaftsmarker



Ausweichmarker



Befehlsmarker



Einsatzzielmarker



ID-Marker für Einheiten



Bedingungsmarker



Rundenzähler



Schadensmarker für Fahrzeuge



Siegmarker



Aufstellungsmarker



Commander-Marker



Wundenmarker



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 Speleffekte nicht umgangen werden kann.

STREITFRAGEN KLÄREN

In strittigen Situationen auf dem Schlachtfeld sollten sich die Spieler stets versuchen 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.

ARMEEZUSAMMENSTELLUNG

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 zwei Spielfraktionen: das Galaktische Imperium (imperial) und die Rebellenallianz (Rebellen). 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 Armee muss Folgendes beinhalten:

-  • **Commander:** 1–2 Einheiten
-  • **Korps:** 3–6 Einheiten
-  • **Spezialeinsatzkräfte:** 0–3 Einheiten
-  • **Unterstützung:** 0–3 Einheiten
-  • **Schwer:** 0–2 Einheiten

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 Kopie 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.

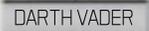


KOMMANDOKARTEN

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. Nachdem man 6 Kommandokarten gewählt hat, nimmt man die Karte „Bereitschaft“ hinzu und hat nun eine Hand aus 7 Kommandokarten.



Kreise



Charakter

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:

- 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.
- 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.
- 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.
- Spielefarben 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 blaue Spieler eine der langen Tischseiten und breitet seine Armee an diesem Rand des Tisches aus. Der rote Spieler setzt sich an die gegenüberliegende Tischseite. Sind die Kosten beider Armeen identisch, wird per Münzwurf entschieden, welcher Spieler die Farben zuteilt.
- Gefechtskarten aufdecken:** Einsatzziel-, Aufstellungs- und Bedingungskarten werden separat gemischt, dann werden von jedem Stapel drei Karten gezogen und auf der Tischseite des blauen Spielers offen in drei Reihen gelegt.
- 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 beiden Karten einer Kategorie bereits abgelegt, kann die letzte Karte nicht abgelegt werden.
- Einsatzziel- und Bedingungskarten abhandeln:** Alle Anweisungen zum Spielaufbau der verwendeten Einsatzzielkarte werden abgehandelt; dann werden alle Anweisungen zum Spielaufbau der Bedingungskarte abgehandelt.
- 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.
- 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

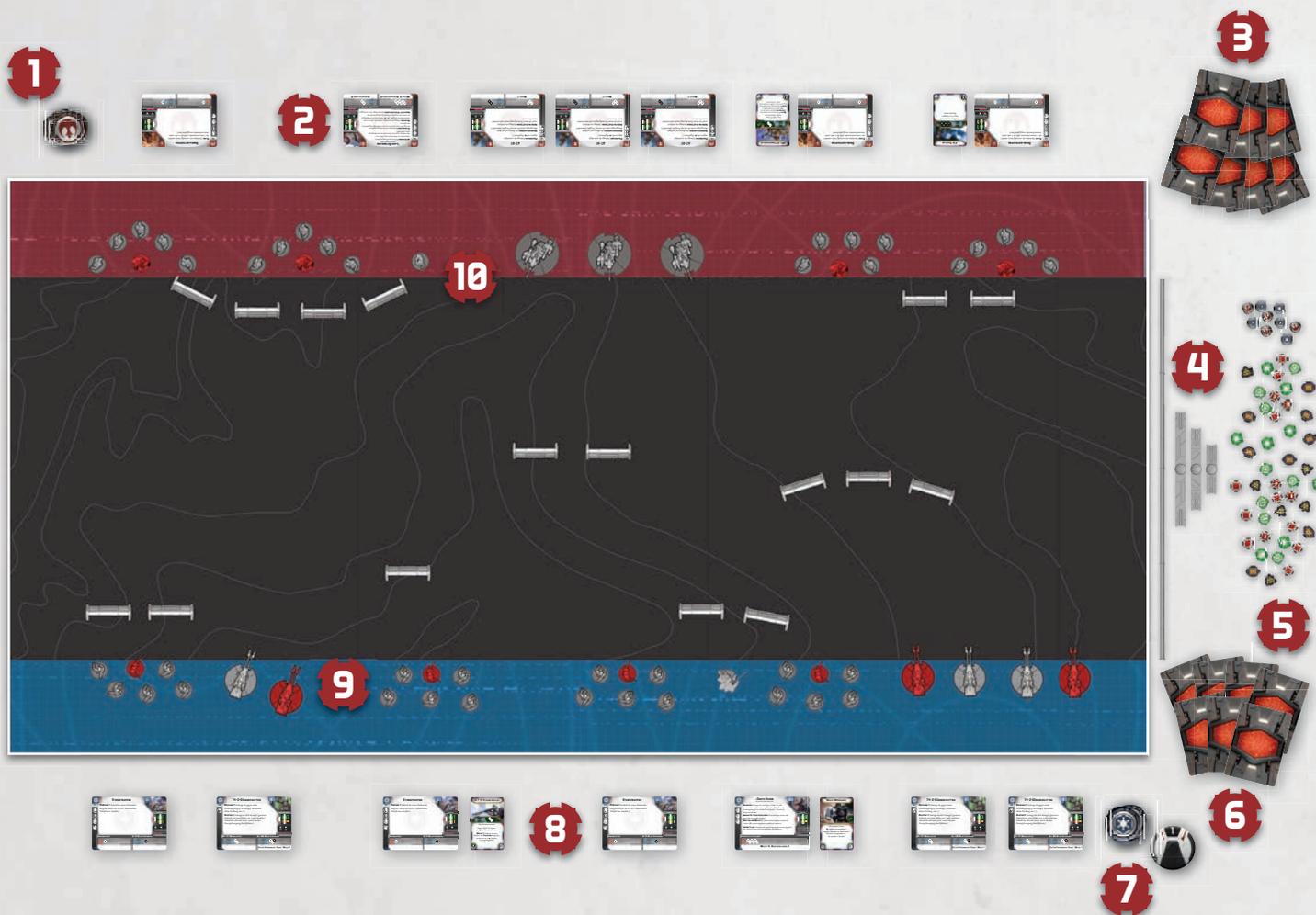
Das Diagramm zeigt den Prozess der Schlachtfeld-Definition in fünf Schritten, dargestellt durch große rote und blaue 'X' Markierungen über den entsprechenden Kartenstapeln:

- Schritt 1 (Aufstellung):** Ein blauer Spieler wählt die Kategorie 'Aufstellung' und legt die ganz links liegende Karte ab.
- Schritt 2 (Bedingung):** Ein roter Spieler wählt die Kategorie 'Bedingung' und legt die ganz links liegende Karte ab.
- Schritt 3 (Bedingung):** Ein blauer Spieler wählt die Kategorie 'Bedingung' und legt die ganz links liegende Karte ab.
- Schritt 4 (Einsatzziel):** Ein roter Spieler wählt die Kategorie 'Einsatzziel' und legt die ganz links liegende Karte ab.
- Schritt 5 (Einsatzziel):** Ein blauer Spieler wählt die Kategorie 'Einsatzziel' und legt die ganz links liegende Karte ab.

Die Karten sind in drei Reihen angeordnet: Einsatzziel (oben), Aufstellung (Mitte) und Bedingung (unten). Eine rote Linie verbindet die Schritte 1 bis 5 in der Reihenfolge der abgelegten Karten.

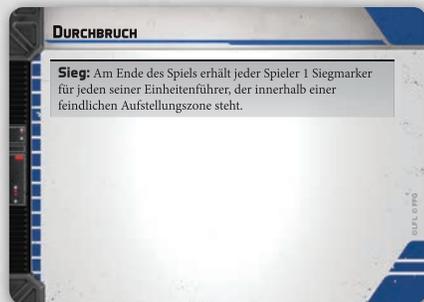
- Der blaue Spieler wählt die Kategorie Aufstellung und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
- Der rote Spieler wählt die Kategorie Bedingung und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
- Der blaue Spieler wählt die Kategorie Bedingung und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
- 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.
- 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 bietet, wenn es die Sichtlinie zu mindestens der Hälfte einer Miniatur verdeckt; andernfalls bietet es der Miniatur keine Deckung. Truppler-Miniaturen werden also relativ oft von Deckung profitieren können, Fahrzeuge hingegen eher selten.

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.

BEWEGUNGS-EINSCHRÄNKUNG

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 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.

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 Regeln zu verstehen. Letzten Endes müssen die Spieler für sich selbst entscheiden, was ihre Geländemodelle darstellen sollen und welche Regeln dafür am sinnvollsten sind.

GELÄNDEFLÄCHEN

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

Geländeplatten können fest auf dem Schlachtfeld verbaut sein, meistens bestehen sie jedoch aus einer großflächigen Basis mit losen 3D-Elementen (wie z. B. Bäumen), die zwischenzeitlich entfernt werden können, um die Bewegung und Platzierung von Miniaturen zu erleichtern.

Bei Geländeplatten mit eigenen Basen sind die Grenzen leicht zu bestimmen. Manche Spieler ziehen es jedoch vor, ein komplexeres Schlachtfeld zu entwerfen. Wird eine Geländeplatte ohne klare Abgrenzung verwendet, kann man beliebig viele Geländeteile zusammenfassen und (aus der Vogelperspektive betrachtet) eine gedankliche Linie darum ziehen, um die Grenzen der Geländeplatte zu bestimmen.

Gelände	Deckung	Bewegung (Truppler)	Bewegung (Bodenfahrz.)	Bewegung (Repulsorfahrz.)
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

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, 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 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 freies Gelände. Bewegen sie sich jedoch in, aus oder über einen Schützengraben, gilt er als schwieriges Gelände.

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

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 (Truppen)	Bewegung (Bodenfahrzeug)	Bewegung (Repulsorfahrz.)
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.

GEBÄUDE

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 eine Miniatur ungehindert durch eine Tür oder ein großes Fenster gehen, 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 (Truppen)	Bewegung (Bodenfahrz.)	Bewegung (Repulsorfahrz.)
Hügel/Düne	Leicht	Offen	Offen	Offen
Hohe Hecke	Leicht	Schwierig	Schwierig	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 ist und der Rest der Einheit in Formation platziert werden kann.

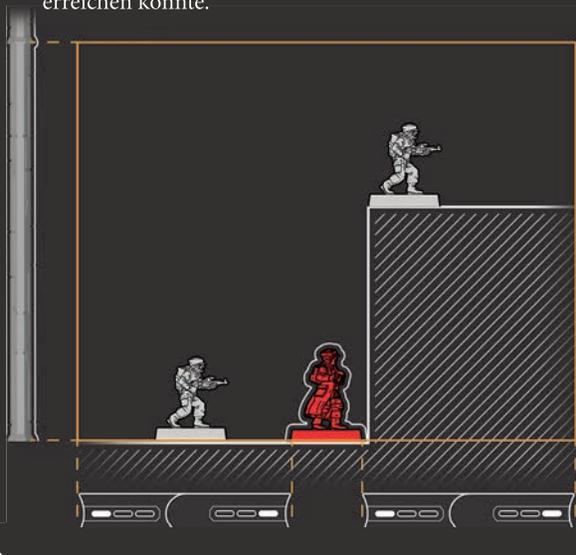
Am Ende der Bewegung wird der Einheitenführer vollständig auf den flachen Untergrund oberhalb (oder unterhalb, falls bergab geklimmt wurde) der unpassierbaren Struktur, möglichst nahe an deren Rand, platziert. Die anderen Miniaturen der Einheit platziert man in Formation, d. h. in einem bestimmten Radius um den Einheitenführer. Dieser Radius entspricht der Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe (mehr dazu unter „Formation“ auf S. 31). 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 geklettert ist, wurde jede Miniatur so platziert, dass der Einheitenführer ihre Position mit einer regulären Geschwindigkeit-1- oder Kletterbewegung erreichen könnte.

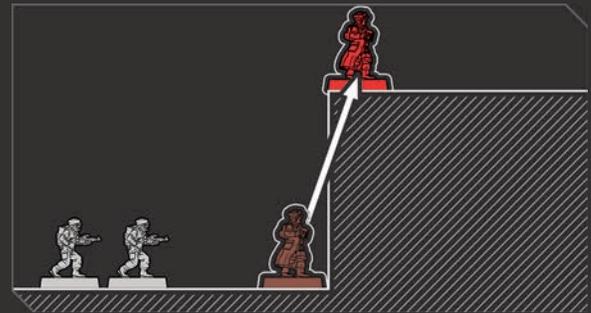


Manchmal lohnt es sich, ungesichert und schnell zu klettern. Einheiten können klettern, indem sie eine einzelne Bewegungsaktion durchführen, um eine vertikale Strecke von Höhe 1 zurückzulegen. Dies birgt jedoch Risiken – die Einheit muss für jede ihrer Miniaturen 1 weißen Verteidigungswürfel werfen und 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. 31.

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

KLETTERN

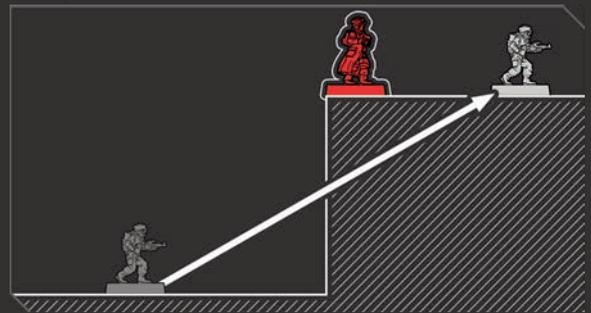
1. Der Einheitenführer der Rebellentruppen ist in Basiskontakt mit unpassierbarem Gelände, das eine Höhe von 1 hat. Der Rebellenspieler gibt 1 Bewegungsaktion aus, um schnell hinaufzuklettern, und platziert den Einheitenführer oben auf dem Gelände.



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.



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** nutzen 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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Negieren](#), [Würfel](#), [Ausweichen](#), [Energie](#), [Wunden](#)

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 freien Aktionen kann eine Einheit auch mehr als zwei Aktionen durchführen.
- Gewährt ein Spieleffekt 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 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 nutzen, um eine weitere Angriffsaktion durchzuführen.*
- Gewährt ein Spieleffekt 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 noch einmal während ihrer Aktivierung durchzuführen (es sei denn, es war eine Bewegungsaktion).
- Es ist möglich, dass eine Einheit während ihrer Aktivierung mehrmals angreift, z. B. durch Kommandokarten und andere Fähigkeiten. Falls ein Spieleffekt 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: Luke Skywalker führt eine Angriffsaktion durch, während die Kommandokarte „Der Sohn des Skywalker“ aktiv ist. Nachdem er die Angriffsaktion abgeschlossen hat, gewährt ihm die Kommandokarte 1 zusätzlichen Angriff. Dabei handelt es sich nicht um eine Angriffsaktion, d. h. der Angriff kann durchgeführt werden, obwohl Luke Skywalker bereits eine Angriffsaktion durchgeführt hat.

- Spieleffekte 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 der Durchführung einer solchen Aktion eintreten.

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Aktivierung von Einheiten](#), [Aktivierungsphase](#), [Zielen](#), [Angriff](#), [Kartenaktionen](#), [Tapferkeit](#), [Zerstört](#), [Ausweichen](#), [Freie Aktionen](#), [Freie Kartenaktionen](#), [Bewegung](#), [Erholung](#), [Bereitschaft](#), [Niederhalten](#)

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 gegnerischen 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 diese 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](#), [Tapferkeit](#), [Freie Aktionen](#), [Befehle erteilen und empfangen](#), [Befehlspool](#), [Befehlsmarker](#), [Panik](#), [Priorität](#), [Rang](#), [Niederhalten](#)

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 die Einheit eine Fähigkeit hat, die „sobald“ sie aktiviert wird, oder „zu Beginn“ ihrer Aktivierung ausgelöst wird, passiert das während dieses Schrittes.
 - » 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.

- » Nachdem eine Einheit aktiviert worden ist, platziert man ihren Befehlsmarker verdeckt (mit dem Rangsymbol nach unten) neben dem Einheitenführer auf dem Schlachtfeld.

Verwandte Themen: [Aktionen](#), [Aktivierungsphase](#), [Tapferkeit](#), [Zerstört](#), [Freie Aktionen](#), [Anspornen X \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Befehlspool](#), [Befehlsmarker](#), [Panik](#), [Niederhalten](#)

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: [Fähigkeiten](#), [Aktionen](#), [Kartenaktionen](#), [Ausweichen](#), [Reichweite](#)

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 Reichweitsensymbol (♣, ♠, ♡, ♣) 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.
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.
- » 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.
- » Falls der Verteidiger ein Truppler ist und die Angriffswürfel im Angriffspool zu irgendeinem Zeitpunkt während des Angriffs mindestens 1 Treffer (✖) oder kritischen Treffer (☠) erzielt haben, erhält der Verteidiger einen Niederhalten-Marker.

Verwandte Themen: [Aktionen](#), [Zielen](#), [Panzerung](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Arsenal X](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Angriffspool](#), [Explosion](#) ([Waffenschlüsselwort](#)), [Negieren](#), [Sturmangriff](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Deckung](#), [Deckung X](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Ablenken](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Würfel](#), [Ausweichen](#), [Feuerwinkel](#), [Fester Feuerwinkel](#): [Front/Heck](#) ([Waffenschlüsselwort](#)), [Beschützer X](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Wucht X](#) ([Waffenschlüsselwort](#)), [Nahkampf](#), [Nahkampfwaffe](#), [Durchschlagen X](#) ([Waffenschlüsselwort](#)), [Probemessungen](#), [Reichweite](#), [Fernkampfwaffe](#), [Unerbittlich](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Scharfschütze X](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Ruhige Hand](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Energie](#), [Niederhalten](#), [Einheitenführer](#), [Waffen](#), [Schwachstelle X](#): [Heck](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Wunden](#)

ANGRIFFSPOOL

Ein Angriffspool ist eine Anzahl Würfel, die von Waffen beige-steuert 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 identischen 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 beige-steuert wurden.

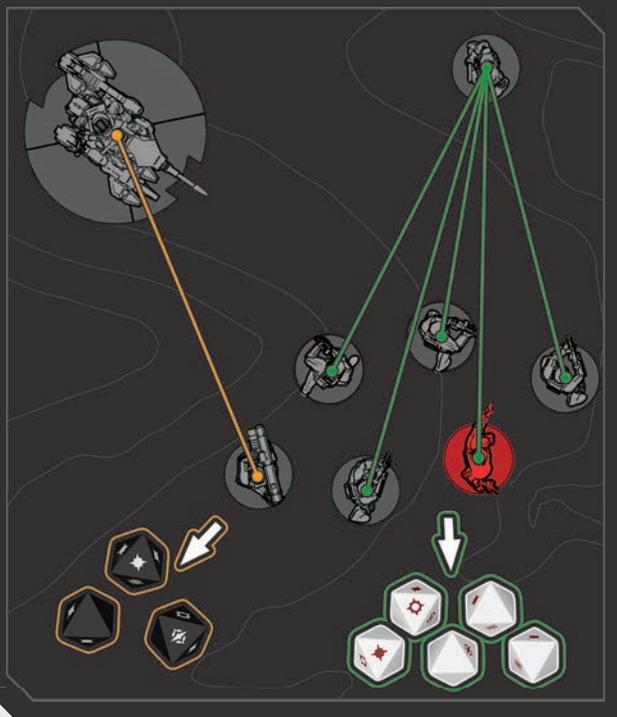
- » Hat eine Waffe ein Schlüsselwort, das die Auswirkungen des Angriffswurfes auf den Verteidiger verändert, wirkt sich der gesamte Angriffswurf auf diese Weise auf den Verteidiger aus, und nicht nur die Würfel, die von der Waffe mit diesem Schlüsselwort beigesteuert wurden.

*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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Erschöpfen](#), [Feuerwinkel](#), [Fester Feuerwinkel: Front/Heck](#) (Waffenschlüsselwort), [Schlüsselwörter](#), [Nahkampfwaffe](#), [Probemessungen](#), [Reichweite](#), [Fernkampfwaffe](#), [Waffen](#)

MEHRERE EINHEITEN ANGREIFEN

4. Eine Einheit aus sechs Sturmtruppen greift mit fünf ihrer Sturmtruppen eine Einheit von Rebellentruppen an und bildet mit fünf E-11-Blastergewehren einen Angriffspool.
5. 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.
6. Als nächstes handelt er die beiden Angriffspools nacheinander in beliebiger Reihenfolge ab. Das Schlüsselwort **WUCHT 3** des Raketenwerfers wird nur auf dessen Angriffspool angewandt.



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: [Fähigkeiten](#), [Aktivierung von Einheiten](#), [Aktivierungsphase](#), [Tapferkeit](#), [Panik](#), [Niederhalten](#)

ARMEEZUSAMMENSTELLUNG

Siehe „Armeezusammenstellung“ auf [S. <?>](#).

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.

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Angriffspool](#), [Waffen](#)

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 Spielbaus 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 Spielbaus 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 gegnerischen Einheit mehrmals hintereinander Einheiten auf, bis auch er seine letzte Einheit aufgestellt hat.
 - » Wurde während des Spielbaus 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 Miniaturenbasis muss vollständig innerhalb der Grenzen einer Aufstellungszone liegen – sie darf die gedanklichen Linien zwischen Aufstellungsmarkern und Schlachtfeldrändern nicht überschneiden.
 - » Jede Miniatur muss in Formation mit ihrem Einheitenführer platziert werden.

Verwandte Themen: [Schlachtfeld](#), [Schlachtfeld definieren](#), siehe „Spielbau“ auf [S. <?>](#).

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.

- Jede Einheitenkarte hat eine Aufwertungsleiste mit mehreren



• Schwere Waffe



• Ausrüstung



• Mannschaft



• Granaten



• Macht



• Kommunikation



• Kommando



• Pilot



• Waffenaufhängung

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 ausgerüstet werden.
 - » Aufwertungen mit der Beschränkung „Nur helle Seite“ können ausschließlich von Einheiten der Rebellenallianz ausgerüstet werden.
- 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 Symbol für Waffenaufhängung (⚔) oder Granaten (☠). 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: [Fähigkeiten](#), [Kartenaktionen](#), [Erschöpfen](#), [Fraktionen](#), [Freie Kartenaktionen](#), [Schlüsselwörter](#), [Miniatur](#), [Erholung](#), [Truppler](#), [Einzigartige Karten](#), [Einheit](#), [Fahrzeuge](#), [Waffen](#), siehe „Aufbau der Karten“ auf S. <?>, siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. <?>.

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](#), [Zielen](#), [Ablenken](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Deaktiviert](#), [Ausweichen](#), [Flink](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Bereitschaft](#)

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.
- Einheiten- und Waffenfähigkeiten können bewirken, dass Einheiten Ausweichmarker erhalten. Besagt ein Spieleffekt ausdrücklich, dass eine Einheit einen Ausweichmarker erhält, ist dies etwas anderes als eine Ausweichaktion, auch wenn das Ergebnis dasselbe 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](#), [Ablenken](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Würfel](#), [Flink](#) ([Einheitenschlüsselwort](#))

BARRIKADEN

Eine Barrikade ist eine Art von Gelände.

- Die Barrikaden aus dem Grundspiel bieten starke Deckung für Truppen. Andere Barrikaden können abhängig von ihren Eigenschaften andere Deckungsarten bieten (siehe S. <?>).
- Fahrzeugen bieten Barrikaden keine Deckung.
- Alle Einheiten können sich über Barrikaden bewegen.
 - » Für Truppler-Einheiten sind Barrikaden schwieriges Gelände.

Verwandte Themen: [Deckung](#), [Schwieriges Gelände](#), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. <?>.

BASIS

Jede Miniatur ist auf einer Basis befestigt.

- Truppler-Miniaturen stehen auf kleinen runden Basen.
- Bodenfahrzeug-Miniaturen stehen auf mittelgroßen, großen oder riesigen Basen mit Einkerbungen.
- Repulsorfahrzeug-Miniaturen sind über transparente Haltestangen auf mittelgroßen, großen oder riesigen 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.

Verwandte Themen: [Basiskontakt](#), [Handgemenge](#), [Nahkampf](#), [Miniatur](#), [Bewegung](#), [Einkerbungen](#), [Drehung](#), [Truppler](#), [Fahrzeuge](#)

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.
- Befreunde Miniaturen aus verschiedenen Einheiten können nicht in Basiskontakt zueinander sein.

Verwandte Themen: [Basis](#), [Sturmangriff \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Klimmen und Klettern](#), [Deckung](#), [Handgemenge](#), [Immunität](#), [Nahkampf \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Einsatzzielmarker](#), [Nahkampf](#), [Nahkampfwaffe](#)

BEANSPRUCHEN

Siehe „Einsatzzielmarker“ auf S. 22.

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: [Schlachtfeld](#), [Gefechtskarten](#), [Bedingungsmarker](#), [Schlachtfeld definieren](#), siehe „Spielaufbau“ auf S. <?>.

BEDINGUNGSMARKER

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



Bedingungs-
marker

- Miniaturen können sich durch Bedingungsmarker hindurchbewegen, aber sie können sich nicht mit ihnen überschneiden.
- Bedingungsmarker können sich nicht mit Einsatzzielmarkern 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.

Verwandte Themen: [Schlachtfeld](#), [Gefechtskarten](#), [Bedingungskarten](#), [Schlachtfeld definieren](#), siehe „Spielaufbau“ auf S. <?>.

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.
- Hat ein Spieler keinen Commander auf dem Schlachtfeld, kann er während der Kommandophase keine Kommandokarte spielen.

Verwandte Themen: [Kommandokarten](#), [Kommandophase](#), [Commander](#), [Befehlsmarker](#), [Reichweite](#), [Rang](#)

BEFEHLSMARKER

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



Befehlsmarker

- 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 (♠), 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 das 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](#), [Kommandokarten](#), [Kommandophase](#), [Commander](#), [Befehle erteilen und empfangen](#), [Befehlspool](#), [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](#), [Kommandokarten](#), [Kommandophase](#), [Commander](#), [Befehle erteilen und empfangen](#), [Befehlsmarker](#), [Rang](#)

BEFÖRDERN

Siehe „Commander“ auf S. 42.

BEFREUNDET

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

Verwandte Themen: [Feindlich](#), [Einheit](#)

BEREITSCHAFT

Eine Truppler-Einheit, die während ihrer Aktivierung keinen Angriff durchgeführt hat, kann eine Bereitschaftsaktion durchführen. Dazu platziert man einen Bereitschaftsmarker neben dem Einheitenführer der Truppler-Einheit, welche die Bereitschaftsaktion durchführt.



Bereitschaftsmarker

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

- Eine Truppler-Einheit kann keine Bereitschaftsaktion durchführen, falls sie während ihrer Aktivierung einen Angriff durchgeführt hat.
- Wenn eine Truppler-Einheit einen Niederhalten-Marker erhält oder eine Bewegung, einen Angriff oder eine Aktion durchführt, muss sie alle ihre Bereitschaftsmarker ablegen.
- Eine Einheit kann nicht mehr als 1 Bereitschaftsmarker haben.
- 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.
- 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 Rebellen-Truppen-Einheit zu gelangen. Diese hat einen Bereitschaftsmarker. Bevor Vader sein Schlüsselwort **UNERBITTLICH** auslösen kann, um mit der Aufwertungskarte „Lichtschwertwurf“ einen Angriff durchzuführen, geben die Rebellen-Truppen 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.*

- » 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](#), [Freie Aktionen](#), [Bewegung](#), [Ausgeben](#), [Niederhalten](#), [Truppler](#)

BEREIT X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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: [Fähigkeiten](#), [Zielen](#), [Angriff](#), [Bereitschaft](#)

BESCHÄDIGT

Fahrzeugeinheiten können beschädigt werden, sobald die Anzahl ihrer Wundenmarker auf oder über ihrer Robustheit liegt (siehe „Robustheit“ auf S. <?>).



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.

Verwandte Themen: [Aktionen](#), [Aktivierung von Einheiten](#), [Würfel](#), [Robustheit](#), [Fahrzeuge](#), [Wunden](#)

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.
- 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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Würfel](#), [Negieren](#), [Durchschlagen X \(Waffenschlüsselwort\)](#), [Niederhalten](#), [Waffen](#)

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.
 - » Ragt am Ende einer Bewegung irgendein Teil der Basis des Einheitenführers über das Schlachtfeld hinaus, ist die Einheit besiegt.
- 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 besiegt, während er in Basiskontakt mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker ist, wird der Einsatzzielmarker vor dem Entfernen des Einheitenführers auf die nicht-beanspruchte Seite gedreht und zurück in Basiskontakt mit dem Einheitenführer gelegt. Dann wird der Einheitenführer vom Schlachtfeld entfernt. Der Einsatzzielmarker bleibt, wo er ist, und kann gemäß den normalen Regeln wieder beansprucht werden.
- Wird ein Commander besiegt, kann sein kontrollierender Spieler dessen spezifische Kommandokarten nicht mehr spielen.

Verwandte Themen: [Angriff](#), [Commander](#), [Verlassen des Schlachtfeldes](#), [Einsatzzielmarker](#), [Einheit](#), [Einheitenführer](#), [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, kann sie eine der folgenden Bewegungsarten durchführen: Standardbewegung, Rückwärtsbewegung, Drehung, Klimmen oder Klettern.
- 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. 31).
- » 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.
- Neben der Standardbewegung gibt es noch weitere Bewegungsarten:
 - » Truppen können klimmen und klettern.
 - » Truppen, die in ein Handgemenge verwickelt sind, können einen Rückzug durchführen.
 - » Repulsorfahrzeuge können Drehungen durchführen und sich durch Truppen hindurch bewegen.
 - » Bodenfahrzeuge können Drehungen und Rückwärtsbewegungen durchführen und Truppen verdrängen.
 - 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 hinderliche Objekt bewegen.
 - Ist beim Durchführen einer Standardbewegung oder Rückwärtsbewegung 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.
 - Endet die Bewegung eines Einheitenführers damit, dass ein Teil seiner Basis über das Schlachtfeld hinausragt, wird die gesamte Einheit zerstört.

TRUPPENBEWEGUNG (ÜBERSICHT)

- Eine Trupplerminiatur kann sich durch befreundete und feindliche Truppler-Miniaturen und Repulsorfahrzeug-Miniaturen hindurchbewegen.
- Eine Trupplerminiatur kann sich nicht durch befreundete oder feindliche Bodenfahrzeug-Miniaturen hindurchbewegen.
- Beim Durchführen einer Standardbewegung kann sich eine Trupplerminiatur auf oder über Gelände bewegen, das maximal so hoch wie die Miniatur ihres Einheitenführer ist.
- Eine Trupplerminiatur kann klimmen, um sich auf Gelände mit einer Höhe von 1 oder weniger zu bewegen.
- Eine Trupplerminiatur kann klettern, um sich auf Gelände mit einer Höhe von 2 oder weniger zu bewegen.

BODENFAHRZEUG-BEWEGUNG (ÜBERSICHT)

- Eine Bodenfahrzeug-Miniatur kann sich durch befreundete und feindliche Repulsorfahrzeug-Miniaturen hindurchbewegen.
- 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 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.
- 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 Einheitenführer ist.

REPULSORFAHRZEUG-BEWEGUNG (ÜBERSICHT)

- Eine Repulsorfahrzeug-Miniatur kann sich durch alle Einheitentypen hindurchbewegen.
- Eine Repulsorfahrzeug-Miniatur kann keine Rückwärtsbewegungen durchführen und nicht klimmen oder klettern.
- 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.

Verwandte Themen: [Aktionen](#), [Barrikaden](#), [Basis](#), [Klimmen und Klettern](#), [Zwangsbewegung](#), [Schwieriges Gelände](#), [Verdrängung](#), [Unpassierbares Gelände](#), [Springen X \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Einkerbungen](#), [Freies Gelände](#), [Drehung](#), [Probemessungen](#), [Rückwärtsbewegung](#), [Gleiter X \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Truppler](#), [Einheit](#), [Fahrzeuge](#), [Rückzug](#), siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. <?>.

BLAUER UND ROTER SPIELER

Siehe „Spieldaufbau“ auf S. 6.

BODENFAHRZEUGE

Siehe „Fahrzeuge“ auf S. 43.

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.



- Jeder einzigartige Commander hat drei 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 Kopie 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 man eine beliebige Truppler-Einheit auf dem Schlachtfeld und platziert den Commander-Marker neben sie.
 - » Sobald man einen Commander befördert, legt man den Befehlsmarker dieser Einheit ab und ersetzt ihn durch einen Commander-Befehlsmarker.
 - » Die beförderte Einheit wird ab jetzt mit einem Commander-Befehlsmarker aktiviert anstatt mit dem Befehlsmarker, der ihrem aufgedruckten Rang entspricht.
 - » Die beförderte Einheit verliert ihren bisherigen Rang und 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.
- 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.



Commander-Marker

Verwandte Themen: [Kommandokarten](#), [Kommandophase](#), [Tapferkeit](#), [Befehle erteilen und empfangen](#), [Panik](#), [Probemessungen](#), [Reichweite](#), [Rang](#), [Niederhalten](#), siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. <?>.

DEAKTIVIERT

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



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

Verwandte Themen: [Aktionen](#), [Würfel](#), [Bewegung](#), [Drehung](#), [Robustheit](#), [Rückwärtsbewegung](#), [Fahrzeuge](#), [Wunden](#)

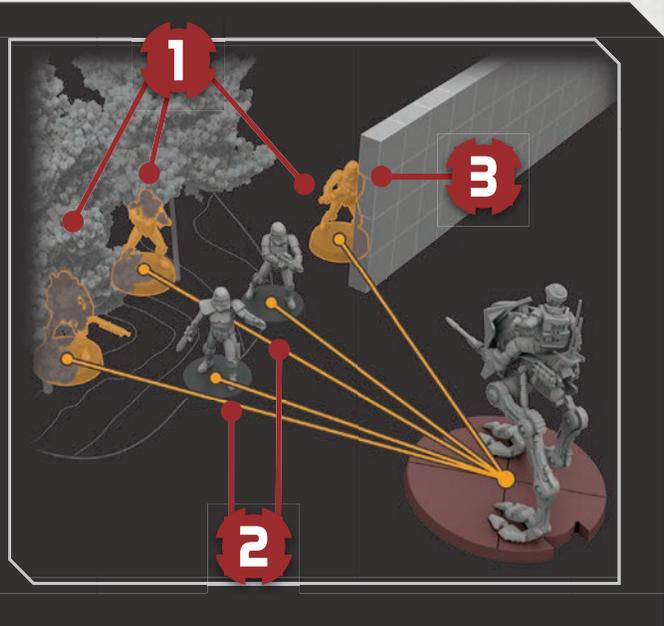
DECKUNG

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 Truppler-Einheiten starke Deckung.
 - » Selbstgebautes Gelände kann leichte oder starke Deckung bieten. Vor Spielbeginn sollte genau definiert werden, welche Art von Deckung jedes Geländeteil bietet.
- 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.
 - » 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:** Zuerst zieht man eine gedankliche Linie vom Basismittelpunkt des Einheitenführers des Angreifers zum Basismittelpunkt einer Miniatur des Verteidigers. Überschneidet sich diese Linie mit einem Geländeteil oder der Basis einer anderen Miniatur, ist die 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.

GELÄNDE UND DECKUNG

2. Mindestens die Hälfte der Miniaturen (drei von fünf) des Verteidigers sind verborgen. Somit profitiert die gesamte Einheit von Deckung.
3. 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.
4. 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.



- » Nur Bodenfahrzeuge können Einheiten verbergen. Führt die gedankliche Linie durch die Basis eines Bodenfahrzeugs, ist die Miniatur der verteidigenden Einheit verborgen. Führt sie nur durch die Basis eines Trupplers oder eines Repulsorfahrzeugs, ist die Miniatur der verteidigenden Einheit nicht verborgen.
5. **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:
 - » Sind die verborgenen Miniaturen hinter einem Bodenfahrzeug verborgen, hat die Einheit leichte Deckung.
 - » Falls die verborgenen Miniaturen hinter einer Barrikade verborgen sind und der Verteidiger eine Truppler-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.

Verwandte Themen: [Angriff](#), [Barrikaden](#), [Basis](#), [Basiskontakt](#), [Explosion](#) (Waffenschlüsselwort), [Negieren](#), [Deckung X](#) (Einheitenschlüsselwort), [Würfel](#), [Scharfschütze X](#) (Einheitenschlüsselwort), [Niederhalten](#), [Einheitenführer](#), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. <?>.

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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Explosion](#) (Waffenschlüsselwort), [Negieren](#), [Deckung](#), [Scharfschütze X](#) (Einheitenschlüsselwort)

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 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 Speleffekt durch die Bewegung einer Einheit ausgelöst, kann er auch durch eine Drehung ausgelöst werden.

Verwandte Themen: [Volle Drehung](#) (Einheitenschlüsselwort), [Bewegung](#), [Einkerbungen](#), [Einheitenführer](#), [Fahrzeuge](#)

DURCHSCHLAGEN X (WAFFEN-SCHLÜSSELWORT)

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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Negieren](#), [Würfel](#), [Beschützer X \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Waffen](#)

EINHEIT

Eine Einheit ist eine Miniatur oder eine Gruppe von Miniaturen, die gemeinsam als Team 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
 -  • 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: [Formation](#), [Commander](#), [Fraktionen](#), [Miniatur](#), [Befehlsmarker](#), [Rang](#), [Einzigartige Karten](#), [Truppler](#), [Fahrzeuge](#), [Einheit](#), [Einheitenführer](#), siehe „Aufbau der Karten“ auf S. <?>, siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. <?>.

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](#), [Formation](#), [Klimmen und Klettern](#), [Deckung](#), [Besiegt](#), [Verdrängung](#), [Verlassen des Schlachtfeldes](#), [Sichtlinie](#), [Bewegung](#), [Probemessungen](#), [Reichweite](#), [Rang](#), [Einheit](#), [Wunden](#)

EINHEITENKARTE

Siehe „Aufbau der Karten“ auf S. <?> und „Einheit“ auf S. <?>.

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.

Verwandte Themen: [Basis](#), [Formation](#), [Feuerwinkel](#), [Bewegung](#), [Rückwärtsbewegung](#), [Fahrzeuge](#)

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: [Schlachtfeld](#), [Schlachtfeld definieren](#), [Einsatzzielmarker](#), [Siegmarker](#), [Spielsieg](#), siehe „Spielaufbau“ auf S. <?>.

EINSATZZIELMARKER

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

- Miniaturen können sich durch Einsatzzielmarker hindurchbewegen, aber sie können sich nicht mit ihnen überschneiden.



beanspruchter Einsatzzielmarker



nicht-beanspruchter Einsatzzielmarker
- Jeder Einsatzzielmarker hat zwei Seiten: eine beanspruchte und eine nicht-beanspruchte.
- Manche Einsatzzielkarten besagen ausdrücklich, dass die Einsatzzielmarker von Einheiten beansprucht werden können. Dafür gelten folgende Regeln:

- » 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 in Basiskontakt mit dem Einheitenführer. Dort bleibt er liegen und bewegt sich mit dem Einheitenführer über das Schlachtfeld, es sei denn, dieser verfällt in Panik oder wird besiegt.
 - » Wird ein Einheitenführer mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker besiegt oder verfällt er in Panik, wird der Marker auf die nicht-beanspruchte Seite gedreht und wieder in Basiskontakt mit dem besieigten oder in Panik verfallenen Einheitenführer platziert, bevor dieser wegbewegt oder entfernt wird. Der Einsatzzielmarker bleibt, wo er ist, und kann regulär wieder beansprucht 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.

Verwandte Themen: [Schlachtfeld](#), [Schlachtfeld definieren](#), [Einsatzzielkarten](#), [Truppler](#), [Siegmarker](#), [Spielsieg](#), siehe „Spiel Aufbau“ auf S. <?>.

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. <?>.

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 besieigten 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: [Kommandokarten](#), [Commander](#), [Besiegt](#), [Befehlspool](#), [Befehlsmarker](#), [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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Ablenken](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Würfel](#), [Robustheit](#), [Waffen](#)

ERHOLUNG

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

- Einheitenfähigkeiten und andere Spieleffekte können ebenfalls bewirken, dass eine Einheit sich erholt. Besagt ein Spieleffekt ausdrücklich, dass eine Einheit sich 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](#), [Erschöpfen](#), [Niederhalten](#), [Aufwertungskarten](#)

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 nutzen zu können.
- Um eine Karte zu erschöpfen, dreht man sie um 90° im Uhrzeigersinn, sodass sie waagrecht 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: [Fähigkeiten](#), [Kartenaktionen](#), [Freie Kartenaktionen](#), [Erholung](#), [Aufwertungskarten](#), [Waffen](#)

EXPLOSION (WAFFEN-SCHLÜSSELWORT)

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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Angriffspool](#), [Deckung](#), [Deckung X \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Würfel](#), [Waffen](#)

FAHRZEUGE

Ein Fahrzeug ist ein Einheitentyp, bestehend aus einer oder mehreren Miniaturen, die auf einer mittelgroßen, großen oder riesigen Basis befestigt sind.

- Es gibt zwei Subtypen von Fahrzeugen: Repulsorfahrzeug und Bodenfahrzeug. Der Typ oder Subtyp jeder Einheit steht auf ihrer Einheitenkarte unter der Illustration.
- Jedes Fahrzeug hat einen Robustheitswert. Dieser gibt an, wie viele Wunden dem Fahrzeug zugeteilt werden können, bevor es beschädigt, deaktiviert oder eine seiner Waffen zerstört wird.
- 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.
- » Repulsorfahrzeuge können sich durch Truppen und Fahrzeuge hindurchbewegen. Repulsorfahrzeuge sind die einzigen Einheiten, die sich durch Bodenfahrzeuge hindurchbewegen können.
- Fahrzeuge können sich im Nahkampf befinden, aber nicht in ein Handgemenge verwickelt sein.
- Bodenfahrzeuge können andere Figuren verbergen und somit anderen Einheiten leichte Deckung bieten; Repulsorfahrzeuge verbergen keine anderen Figuren und bieten keine Deckung.
- Fahrzeuge können die Sichtlinie versperren.

Verwandte Themen: [Basis](#), [Formation](#), [Deckung](#), [Zerstört](#), [Deaktiviert](#), [Verdrängung](#), [Feuerwinkel](#), [Sichtlinie](#), [Nahkampf](#), [Bewegung](#), [Einkerbungen](#), [Drehung](#), [Robustheit](#), [Rückwärtsbewegung](#), [Truppler](#), [Einheit](#), [Einheitenführer](#), [Waffe zerstört](#), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. <?>.

FÄHIGKEITEN

Karten enthalten Fähigkeiten, die man abhandeln kann, um verschiedene Spieleffekte auszulösen.

- 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. Bei jeder Fähigkeit ist einzeln angegeben, wann und wie sie abgehandelt wird.
- 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.

- Erlaubt eine Fähigkeit das Auslösen eines Spieleffekts, nachdem sich eine Einheit bewegt hat, kann dieser Effekt ausgelöst werden, nachdem die Einheit eine der folgenden Bewegungsarten durchgeführt hat: Standardbewegung, Zwangsbewegung, Klimmen, Klettern, Drehung oder Rückwärtsbewegung (nicht aber nach einem Rückzug).
- Gewährt eine Fähigkeit einer Einheit während ihrer Aktivierung eine Bewegung oder einen Angriff, ist das Durchführen dieser Bewegung oder dieses Angriffs keine Aktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer Bewegungs- oder Angriffsaktion eintreten. Dies trifft z. B. auf Bewegungen und Angriffe zu, die von Kommandokarten gewährt werden.
- Einheiten- und Waffenfähigkeiten 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](#), [Angriff](#), [Kartenaktionen](#), [Kommandokarten](#), [Schlüsselwörter](#), [Erschöpfen](#), [Freie Aktionen](#), [Freie Kartenaktionen](#), [Bewegung](#), [Aufwertungskarten](#), [Waffen](#)

FEINDLICH

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

Verwandte Themen: [Befreundet](#), [Einheit](#)

FERNKAMPFWAFFE

Eine Waffe mit einem blauen Fernkampfsymbol (👁️) ist eine Fernkampfwaffe und kann nur während eines Fernkampfangriffs verwendet werden.



Fernkampfwaffe

- 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](#), [Würfel](#), [Sichtlinie](#), [Probemessungen](#), [Waffen](#)

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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Angriffspool](#), [Basis](#), [Feuerwinkel](#), [Einkerbungen](#), [Fahrzeuge](#), [Waffen](#)

FLINK (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Ausweichen](#)

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 gerade so noch in Formation, wenn auch auf maximaler Distanz.
- 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. 36).
- 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 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.
 - » 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,

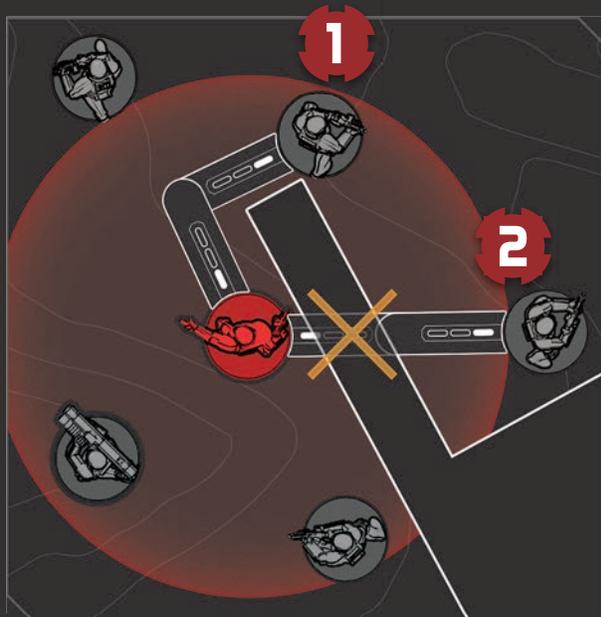
dass der Einheitenführer mit einer Geschwindigkeit-1-Bewegung um das Gelände herum ihre Position erreichen könnte, befindet sie sich in Formation. Wäre dies mit einer regulären Geschwindigkeit-1-Bewegung nicht möglich, besteht keine Formation zwischen der Miniatur und ihrem Einheitenführer.

- » 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 diesen Punkt platziert werden.
- » Sobald eine Miniatur nach dem Klimmen oder Klettern in Formation platziert wird, kann sie nicht auf eine höhere Ebene klimmen als ihr Einheitenführer (oder auf eine niedrigere, falls der Einheitenführer nach unten geklettert ist).

Verwandte Themen: [Klimmen und Klettern](#), [Verdrängung](#), [Höhe](#), [Bewegung](#), [Einheitenführer](#), siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. <?>.

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.



FRAKTIONEN

Es gibt zwei Spielfraktionen: das Galaktische Imperium (imperial) und die Rebellenallianz (Rebellen).

- Jede Fraktion verfügt über ein eigenes Fraktionssymbol.



Galaktisches Imperium



Rebellenallianz

- Alle Einheiten einer Armee müssen derselben Fraktion angehören.
- Aufwertungen mit der Beschränkung „Nur dunkle Seite“ können ausschließlich von Einheiten des galaktischen Imperiums ausgerüstet werden.
- Aufwertungen mit der Beschränkung „Nur helle Seite“ können ausschließlich von Einheiten der Rebellenallianz 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 Spieleffekt 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 Spieleffekte 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 nutzen, um eine weitere Angriffsaktion durchzuführen.
- Gewährt ein Spieleffekt 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 Spieleffekte 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 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: [Fähigkeiten](#), [Aktionen](#), [Aktivierung von Einheiten](#), [Aktivierungsphase](#), [Angriff](#), [Tapferkeit](#), [Zerstört](#), [Freie Kartenaktionen](#), [Bewegung](#), [Bereitschaft](#), [Niederhalten](#), [Aufwertungskarten](#)

FREIES GELÄNDE

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

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

Beispiel: Eine Barrikade ist für Boden- und Repulsorfahrzeugeinheiten freies Gelände, während sie für Truppler-Einheiten als schwierig gilt.

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

Verwandte Themen: [Schwieriges Gelände](#), [Unpassierbares Gelände](#), [Bewegung](#), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. <?>.

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 zählen 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 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: [Fähigkeiten](#), [Aktionen](#), [Aktivierung von Einheiten](#), [Kartenaktionen](#), [Erschöpfen](#), [Freie Aktionen](#), [Schlüsselwörter](#), [Aufwertungskarten](#)

FEUERWINKEL

Ein Feuerwinkel ist ein kegelförmiger Bereich, ausgehend von den Feuerwinkellinien, die auf den Basen mancher Miniaturen aufgebracht 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 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](#), [Fester Feuerwinkel: Front/Heck \(Waffenschlüsselwort\)](#), [Sichtlinie](#), [Einkerbungen](#), [Fahrzeuge](#), [Waffen](#)

FÜHRER

Siehe „Einheitenführer“ auf S. 43.

GEBIRGSFAHRZEUG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Klimmen und Klettern](#), [Geübter Kletterer \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Höhe](#), [Bewegung](#), [Fahrzeuge](#), siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. <?>.

GEFECHTSKARTEN

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

- Es gibt drei Arten von Gefechtskarten: Bedingungskarten, Aufstellungskarten und Einsatzzielkarten.

Verwandte Themen: [Bedingungskarten](#), [Bedingungsmarker](#), [Schlachtfeld definieren](#), [Aufstellung](#), [Einsatzzielkarten](#), [Einsatzzielmarker](#)

GELÄNDE

Siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

GELÄNDEFLÄCHEN

Siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

GESCHWINDIGKEIT

Siehe „Bewegung“ auf S. 36.

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 keine Wunden, beim Klettern.

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Klimmen und Klettern](#), [Gebirgsfahrzeug \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Höhe](#), [Bewegung](#), siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. [<?>](#).

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.

- Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **GLEITER X** aktiviert wird, muss sie eine Zwangsbewegung durchführen.
 - » Eine Zwangsbewegung ist eine Bewegung, aber keine Bewegungsaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer Bewegungsaktion eintreten. Außerdem 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.
- 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.

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Zwangsbewegung](#), [Besiegt](#), [Verdrängung](#), [Höhe](#), [Verlassen des Schlachtfeldes](#), [Bewegung](#), [Einheitenführer](#), [Fahrzeuge](#), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. [<?>](#)

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 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.
- Um sich aus einem Handgemenge zu lösen, muss eine Einheit einen Rückzug durchführen, d. h. ihre ganze Aktivierung aufwenden, um eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchzuführen. Außer dieser Geschwindigkeit-1-Bewegung kann sie während des Schrittes „Aktionen durchführen“ **nichts** tun.

Verwandte Themen: [Aktionen](#), [Angriff](#), [Basiskontakt](#), [Verdrängung](#), [Freie Aktionen](#), [Nahkampf](#), [Truppler](#), [Fahrzeuge](#), [Rückzug](#)

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: [Klimmen und Klettern](#), [Springen X \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Gleiter X \(Einheitenschlüsselwort\)](#), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. [<?>](#), siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. [<?>](#).

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 „Spieldaufbau“ auf S. [6](#)

IMMUNITÄT: ABLENKEN (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Während eines Angriffs mit einem Angriffspool, der eine Waffe mit dem Schlüsselwort **IMMUNITÄT: ABLENKEN** enthält, kann der Verteidiger die Fähigkeit **ABLENKEN** nicht verwenden.

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Ablenken](#) ([Einheitenschlüsselwort](#))

IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN** verteidigt, kann der Angreifer das Schlüsselwort **DURCHSCHLAGEN** nicht verwenden, um Abwehr (♥) zu negieren.

- Trotzdem darf das Schlüsselwort **DURCHSCHLAGEN** verwendet werden, um die Abwehr einer Einheit, die das Schlüsselwort **BESCHÜTZER** verwendet, zu negieren, auch wenn der Verteidiger das Schlüsselwort **IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN** hat.

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

IMMUNITÄT: NAHKAMPF (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Basiskontakt](#), [Nahkampf](#)

IN (REICHWEITE)

Die 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](#), [Jenseits \(Reichweite\)](#), [Reichweite](#), [Waffen](#), [Innerhalb \(Reichweite\)](#)

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 diese Einheit 1 oder mehrere Ionenmarker hat. Wenn ja, verliert sie für jeden Ionenmarker 1 Aktion. Am Ende ihrer Aktivierung legt die Einheit alle ihre Ionenmarker ab.



Ionen-
marker

- Ein Fahrzeug, das verteidigt und dabei Wunden erleidet, erhält X Ionenmarker, falls der Angriffspool eine Waffe mit dem Schlüsselwort **IONEN X** enthält.
- Verliert eine Einheit beide Aktionen, kann sie immer noch freie Aktionen durchführen, sofern ihr diese von Fähigkeiten gewährt werden.

Verwandte Themen: [Aktionen](#), [Aktivierung von Einheiten](#), [Aktivierungsphase](#), [Ionen X \(Waffenschlüsselwort\)](#), [Fahrzeuge](#)

IONEN X (WAFFEN- SCHLÜSSELWORT)

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

- Ein Fahrzeug, das verteidigt und dabei Wunden erleidet, erhält X Ionenmarker, falls der Angriffspool eine Waffe mit dem Schlüsselwort **IONEN X** enthält.

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Angriffspool](#), [Ionenmarker](#), [Fahrzeuge](#), [Waffen](#)

JENSEITS (REICHWEITE)

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

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

Verwandte Themen: [Angriff](#), [In \(Reichweite\)](#), [Reichweite](#), [Innerhalb \(Reichweite\)](#)

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.
- Gewährt eine Kartenaktion eine Bewegung oder einen Angriff, 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: [Fähigkeiten](#), [Aktionen](#), [Aktivierung von Einheiten](#), [Erschöpfen](#), [Freie Aktionen](#), [Freie Kartenaktionen](#), [Schlüsselwörter](#), [Aufwertungskarten](#)

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 es 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 Spieldaufbaus sollte genau definiert werden, wo sich derartige Kletterhilfen befinden.
- Nachdem ein Einheitenführer geklimmt 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. 8).
 - » 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 diesen Punkt platziert werden.
 - » Beim Platzieren einer Miniatur in Formation, darf sie nicht auf erhöhtem Gelände platziert werden, es sei denn, der Einheitenführer der Miniatur hat gerade dieselbe Ebene des erhöhten Geländes erklommen oder erklettert.
- 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 Spieldaufbaus klar definiert werden.
- Alle Miniaturen einer klimmenden oder kletternden Einheit müssen am Ende komplett auf einer flachen Oberfläche stehen; ihre Basen dürfen nicht über eine Kante hinausragen. Hat die Basis des Einheitenführers nicht genügend Platz auf der flachen Oberfläche, welche die Einheit erklimmen oder erklettern will, oder kann die Basis irgendeiner Miniatur der Einheit nicht komplett auf einer flachen Oberfläche 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.
- Wird ein Spieleffekt durch die Bewegung einer Einheit ausgelöst, kann er auch durch Klimmen oder Klettern ausgelöst werden.

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

KOMMANDOKARTEN

Jeder Spieler handelt in jeder Spielrunde, während der Kommando- phase, eine Kommandokarte ab.

- Folgende vier Kommandokarten stehen jedem Commander zur Verfügung: „Hinterhalt“, „Vorstoß“, „Offensive“ und „Bereitschaft“.
- Zudem verfügt jeder Commander über drei spezielle Kommandokarten, die nur dann genutzt werden können, wenn dieser Commander 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 auf seiner Einheitenkarte) und am Namen des Commanders, der direkt unter dem Namen der Kommandokarte steht.
- Bei Spielbeginn hat jeder Spieler 7 Kommandokarten auf der Hand.
 - » Jede Hand muss 2 Karten mit 1 Kreis, 2 Karten mit 2 Kreisen, 2 Karten mit 3 Kreisen sowie die Karte „Bereitschaft“ enthalten.
- 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.
- Die auf der Kommandokarte genannten Einheiten können nur dann Befehle empfangen, falls sie sich in Reichweite 1–3 zu dem benannten Commander befinden.
- Ein Spieler muss möglichst allen auf der Kommandokarte genannten Einheiten Befehle erteilen (oder so vielen wie möglich).
- Manche Kommandokarten haben Fähigkeiten, die besondere Spieleffekte mit sich bringen. Bei jeder Fähigkeit ist genau angegeben, wann und wie sie abgehandelt werden kann.
- 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. <?>).
- 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.

Verwandte Themen: [Kommandophase](#), [Commander](#), [Befehle erteilen und empfangen](#), [Befehlspool](#), [Befehlsmarker](#), [Probemessungen](#), [Priorität](#), [Reichweite](#), siehe „Aufbau der Karten“ auf S. <?>, siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. <?>.

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 auf dem Schlachtfeld, darf er keine Kommandokarte auswählen oder abhandeln.
 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 sechseckigen 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 und lässt ihn Befehle erteilen. Wie viele Befehle erteilt werden, ist in der Befehlsleiste der gewählten Kommandokarte angegeben.
 - » Gehört die gewählte Kommandokarte zu einem speziellen Commander, muss jener Commander benannt werden.
 - » Der Commander kann nur zulässigen Einheiten Befehle erteilen. Zulässig sind nur die Einheiten, die alle folgenden Voraussetzungen erfüllen:
 - Die Einheit darf während der aktuellen Kommando- phase noch keinen Befehl empfangen haben.
 - Die Einheit muss in Reichweite 1–3 zu dem benannten Commander sein.
 - Ist auf der gespielten Kommandokarte ein Einheitentyp (z. B. Truppler) genannt, muss die Einheit, die den Befehl empfängt, diesen Typ haben.
 4. **Befehlspool zusammenstellen:** Jeder Spieler stellt einen Befehlspool zusammen. Dieser besteht aus allen Befehls- markern, die er beim Abhandeln seiner Kommandokarte nicht auf das 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: [Kommandokarten](#), [Commander](#), [Würfel](#), [Befehle erteilen und empfangen](#), [Befehlspool](#), [Befehlsmarker](#), [Probemessungen](#), [Priorität](#), [Reichweite](#)

MEISTER DER MACHT X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Während der Endphase darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **MEISTER DER MACHT X** bis zu X ihrer erschöpften Macht- Aufwertungskarten (☺) spielbereit machen.

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Kartenaktionen](#), [Endphase](#), [Erschöpfen](#), [Freie Kartenaktionen](#), [Aufwertungskarten](#)

MINIATUR

Jede Plastikfigur ist eine Miniatur.

- Jede Miniatur steht fest auf einer Basis und ist Teil einer Einheit.
- Truppler-Miniaturen stehen auf kleinen runden Basen.
- Bodenfahrzeug-Miniaturen stehen auf mittelgroßen, großen oder riesigen Basen mit Einkerbungen.
- Repulorfahrzeug-Miniaturen sind über transparente Haltestangen auf mittelgroßen, großen oder riesigen Basen mit Einkerbungen befestigt.

Verwandte Themen: [Basis](#), [Einkerbungen](#), [Truppler](#), [Einheit](#), [Fahrzeuge](#)

NAHKAMPF

Beim Nahkampf stehen sich verfeindete Einheiten unmittelbar gegenüber und kämpfen Mann gegen Mann. Sobald eine Miniatur in Basiskontakt mit einer Miniatur aus einer gegnerischen 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 sie in Basiskontakt mit mehreren feindlichen Einheiten gerät – und damit mehrere Nahkämpfe beginnen würde.
- Es ist möglich, mit mehreren Einheiten im Nahkampf zu sein, falls eine weitere Einheit später in den Nahkampf eingreift.
- Eine Einheit, die keine Nahkampfwaffe hat, kann keine Bewegung durchführen, durch die sie einen Nahkampf beginnen würde.

- 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. 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.

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

ERWEITERTE NAHKAMPFREGELN



Eine Einheit von Sturmtruppen ist mit einer Einheit von Rebellen 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.

NAHKAMPFWAFFE

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



Nahkampfwaffe

- 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](#), [Würfel](#), [Nahkampf](#), [Waffen](#)

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: [Panzerung \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Angriff](#), [Deckung](#), [Würfel](#), [Ausweichen](#), [Durchschlagen X \(Waffenschlüsselwort\)](#)

NIEDERHALTEN

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



Niederhalten-Marker

- Sobald eine Einheit einen Niederhalten-Marker erhält, nimmt man einen Niederhalten-Marker aus dem Vorrat und platziert ihn neben die Einheit auf das 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.
 - » Während des Schrittes „Aktionen durchführen“ der Aktivierung einer Truppler-Einheit wird überprüft, ob die Anzahl der Niederhalten-Marker, die dieser Einheit zugeteilt sind, mindestens so hoch wie ihr Tapferkeitswert ist. Wenn ja, kann die Einheit nur eine Aktion durchführen anstatt zwei (zuzüglich beliebig vieler freier Aktionen).
- Ist die Anzahl der Niederhalten-Marker, die einer Einheit zugeteilt sind, mindestens doppelt so hoch wie ihr Tapferkeitswert, verfällt die Einheit in Panik.
 - » 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.
- Nach einem Angriff erhält der Verteidiger einen Niederhalten-Marker, falls die Angriffswürfel 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 in den Vorrat.

Verwandte Themen: [Aktionen](#), [Aktivierung von Einheiten](#), [Aktivierungsphase](#), [Angriff](#), [Tapferkeit](#), [Deckung](#), [Würfel](#), [Verdrängung](#), [Endphase](#), [Freie Aktionen](#), [Anspornen X \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Bewegung](#), [Panik](#), [Erholung](#), [Niederhaltend \(Waffenschlüsselwort\)](#), [Truppler](#), [Einheit](#), [Fahrzeuge](#)

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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Angriffspool](#), [Tapferkeit](#), [Niederhalten](#), [Waffen](#)

PANIK

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



Panik-Marker

- 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.

- 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 Aktion durchführen.
- Ist zum Verlassen des Schlachtfeldes eine vertikale Bewegung nötig, muss die in Panik verfallene Einheit klettern.

Verwandte Themen: [Aktivierungsphase](#), [Aktivierung von Einheiten](#), [Klimmen und Klettern](#), [Commander](#), [Tapferkeit](#), [Verlassen des Schlachtfeldes](#), [Bewegung](#), [Niederhalten](#), [Rückzug](#)

PANZERUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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** nutzen, um Treffer (✖) in kritische Treffer (☒) zu ändern, bevor der Verteidiger das Schlüsselwort **PANZERUNG** nutzen kann, um Treffer (✖) zu negieren.
- Sobald ein Spieler einen Treffer (✖) negiert, wird dieser Würfel aus dem Angriffspool entfernt.

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Negieren](#), [Würfel](#), [Wucht X \(Waffenschlüsselwort\)](#), [Schwachstelle X: Heck \(Einheitenschlüsselwort\)](#)

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: [Fähigkeiten](#), [Zielen](#), [Angriff](#), [Würfel](#)

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](#)

PROBEMESSUNGEN

Mit dem Maßstab dürfen jederzeit Probemessungen durchgeführt werden. Die Bewegungshilfen können jedoch nur während der Aktivierung einer Einheit an deren Einheitenführer angelegt und frei justiert werden.

Verwandte Themen: [Angriff](#), [Befehle erteilen und empfangen](#), [Bewegung](#), [Reichweite](#)

RANG

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

- Es gibt folgende Ränge:

-  Commander
-  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.
 - »  **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](#), [Kommandokarten](#), [Kommandophase](#), [Commander](#), [Befehlspool](#), [Befehlsmarker](#), [Befehle erteilen und empfangen](#), [Einheit](#), siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. <?>.

REICHWEITE

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

- 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 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.
- Auf Karten werden Waffenreichweiten durch folgende Symbole dargestellt:
 - » **1**: Reichweite 1
 - » **2**: Reichweite 2
 - » **3**: Reichweite 3
 - » **4**: Reichweite 4
 - » **+**: Jenseits von Reichweite 4
- » 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.
- Beim Abmessen der Reichweite mit dem Maßstab sollte nur eine Kante des Maßstabes berücksichtigt werden. Breite und Höhe des Maßstabes spielen keine Rolle.
- 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 Maßstabssegments 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 Maßstabssegments 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 vorderen Ende des Maßstabes und dem Ende des entsprechenden Segments liegt.

Verwandte Themen: [In \(Reichweite\)](#), [Angriff](#), [Jenseits \(Reichweite\)](#), [Zerstört](#), [Befehle erteilen und empfangen](#), [Sichtlinie](#), [Probemessungen](#), [Fernkampfwaffe](#), [Einheitenführer](#), [Waffen](#), [Innerhalb \(Reichweite\)](#)

REPULSORFAHRZEUGE

Siehe „Fahrzeuge“ auf S. 43.

ROBUSTHEIT

Robustheit ist ein Attribut, das auf jeder Fahrzeugeinheitenkarte zu finden ist.

- Die Robustheit einer Fahrzeugeinheit wird durch den Wert neben dem Robustheitssymbol angegeben.



Robustheitswert

- 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 die 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 ZERSTÖRT**: Ist das Ergebnis Verteidigungsenergie (♣), wird eine Waffe zerstört. Der Gegenspieler wählt eine Waffe der Einheit und platziert einen Waffe-zerstört-Marker auf der zugehörigen Karte; diese Waffe kann nicht verwendet werden.
- Hat ein Fahrzeug bereits einen Beschädigungsmarker, Deaktivierungsmarker oder Waffe-zerstört-Marker, kann es durch das Erleiden von Wunden keinen weiteren solchen Marker erhalten. Durch andere Spieleffekte kann es trotzdem einen solchen Marker erhalten.
- 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 zerstört werden.

Verwandte Themen: [Angriff](#), [Zerstört](#), [Würfel](#), [Deaktiviert](#), [Waffe zerstört](#), [Waffen](#), [Wunden](#)

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 Bodenfahrzeuge können Rückwärtsbewegungen durchführen.
- Wird ein Spieleffekt durch die Bewegung einer Einheit ausgelöst, kann er auch durch eine Rückwärtsbewegung ausgelöst werden.
- Sobald eine Einheit eine Rückwärtsbewegung durchführt, verringert sich für die Dauer dieser Bewegung ihre Maximalgeschwindigkeit um 1 (Minimum: 1).
 - » In Kombination mit anderen Effekten, welche die Maximalgeschwindigkeit einer Einheit verringern, kann dies zu einer Maximalgeschwindigkeit unter 1 führen.

Verwandte Themen: [Aktionen](#), [Schwieriges Gelände](#), [Deaktiviert](#), [Bewegung](#), [Einkerbungen](#), [Fahrzeuge](#)

RÜCKZUG

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

- Um sich aus einem Handgemenge zu lösen, muss die Einheit ihre gesamte Aktivierung aufwenden und eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.
- Eine Einheit, die einen Rückzug durchführt, kann während ihrer Aktivierung keine anderen Aktionen (auch keine freien Aktionen) durchführen und keinerlei Fähigkeiten abhandeln. Das Einzige, was sie abhandeln kann, ist der Rückzug.
- Wird ein Spieleffekt durch die Bewegung einer Einheit ausgelöst, kann er nicht durch einen Rückzug ausgelöst werden.
- Eine in Panik verfallene Einheit muss einen Rückzug durchführen und sich dabei auf den nächsten Schlachtfeldrand zubewegen.

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Aktionen](#), [Aktivierung von Einheiten](#), [Basiskontakt](#), [Handgemenge](#), [Freie Aktionen](#), [Nahkampf](#), [Bewegung](#), [Panik](#), [Truppler](#)

RUHIGE HAND (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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: [Fähigkeiten](#), [Aktionen](#), [Angriff](#), [Freie Aktionen](#), [Bewegung](#)

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](#), [Kommandophase](#), [Endphase](#), [Einsatzzielkarten](#), [Einsatzzielmarker](#), [Rundenzähler](#), [Siegmarker](#), [Spielsieg](#), siehe „Die Spielrunde“ auf S. <?>.

RUNDENZÄHLER

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

- 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.



Rundenzähler

Verwandte Themen: [Aktivierungsphase](#), [Kommandophase](#), [Endphase](#), [Priorität](#), [Runde](#), [Spielsieg](#), siehe „Die Spielrunde“ auf S. <?>.

SAMMELN

Siehe „Aktivierungsphase“ auf S. 12.

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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Explosion](#) (Waffenschlüsselwort), [Deckung](#), [Deckung X](#) (Einheitenschlüsselwort), [Waffen](#), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. <?>.

SCHLACHTFELD

Schlachtfeld nennt 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.

Verwandte Themen: [Schlachtfeld definieren](#), [Aufstellung](#), [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 horizontale 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. <?>).

- 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: [Schlachtfeld](#), [Bedingungskarten](#), [Bedingungsmarker](#), [Aufstellung](#), [Einsatzzielkarten](#), [Einsatzzielmarker](#), siehe „Spielaufbau“ auf S. <?>

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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Volle Drehung](#) (Einheitenschlüsselwort), [Wucht X](#) (Waffenschlüsselwort), [Bewegung](#), [Drehung](#), [Waffen](#)

SCHLÜSSELWÖRTER

Ein Schlüsselwort ist eine Fähigkeit einer Waffe oder Einheit.

- Es gibt zwei Arten von Schlüsselwörtern: Einheitenschlüsselwörter und Waffenschlüsselwörter.
 - » Ein Einheitenschlüsselwort ist eine eingebaute Fähigkeit einer Einheit und kann entweder auf der Einheitenkarte stehen oder durch eine Aufwertungskarte hinzugefügt werden.
 - » Ein Waffenschlüsselwort ist eine eingebaute Fähigkeit einer Waffe und kann bei der Waffenbeschreibung einer Einheitenkarte oder Aufwertungskarte stehen.
- Jedes Einheitenschlüsselwort verleiht einer Einheit eine Fähigkeit. Es beschreibt es 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.
- 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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Angriffspool](#), [Einheit](#), [Waffen](#)

SCHWACHSTELLE X: HECK (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **SCHWACHSTELLE X: HECK** verteidigt, erhält der Angriffspool **WUCHT X**, falls der Einheitenführer des Angreifers im Heck-Feuerwinkel des Verteidigers ist. Das X von Wucht entspricht dem X von Schwachstelle X: Heck.

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Panzerung](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Angriff](#), [Angriffspool](#), [Würfel](#), [Feuerwinkel](#), [Wucht X](#) ([Waffenschlüsselwort](#)), [Waffen](#)

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).
- 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 außerhalb ihrer normalen Aktivierung eine Standardbewegung mit einer bestimmten Geschwindigkeit durchführt, wird diese Bewegung nicht durch schwieriges Gelände beeinträchtigt.
- Schwieriges Gelände beeinträchtigt auch Fahrzeuge, die eine Rückwärtsbewegung durchführen.
- Drehungen, Klimmen und Klettern sind auf schwierigem Gelände ohne zusätzliche Einschränkungen möglich.
- Ob ein Geländeteil schwierig ist, hängt vom Typ der Einheit (Truppler, Bodenfahrzeug oder Repulsorfahrzeug) ab. Siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. <?>.

Beispiel: Eine Barrikade ist für Truppler-Einheiten schwieriges Gelände, während Boden- und Repulsorfahrzeugeinheiten sich 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](#), [Unpassierbares Gelände](#), [Bewegung](#), [Freies Gelände](#), [Rückwärtsbewegung](#), [Ungehindert](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. <?>.

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 gegnerischen Miniatur (oder ihrer Basis) sehen, hat die Miniatur Sichtlinie zu der gegnerischen 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.

Verwandte Themen: [Angriff](#), [Basis](#), [Feuerwinkel](#), [Miniatur](#), [Streuung](#) ([Waffenschlüsselwort](#)), [Waffen](#), [Wunden](#), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. <?>.

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

- 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 die 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](#)

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: [Fähigkeiten](#), [Aktionen](#), [Zielen](#), [Kartenaktionen](#), [Reichweite](#)

SPERRIG (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit, die eine Waffe mit dem Schlüsselwort **SPERRIG** hat, kann sich nicht bewegen und innerhalb derselben Aktivierung einen Angriff mit dieser Waffe durchführen.

- 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.
- Führt eine Einheit während ihrer Aktivierung eine Bewegung durch, kann sie während dieser Aktivierung keinen Angriff mit einer Waffe mit dem Schlüsselwort **SPERRIG** mehr durchführen.

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Bewegung](#), [Waffen](#)

SPIELAUFBAU

Siehe „Spielbau“ auf S. <?>.

SPIELBEREIT

Siehe „Erschöpfen“ auf S. 29.

SPIELFLÄCHE

Siehe „Schlachtfeld“ auf S. 20.

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. <?> für Punktekosten

SPRINGEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (gemessen von der Ausgangsposition der Einheit) überqueren oder ihre Bewegung darauf 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 Ausgangsposition beenden. Der Wert von X spielt hierbei keine Rolle.

*Beispiel: Luke Skywalker verwendet das Schlüsselwort **SPRINGEN 1**, um eine Bewegung durchzuführen. Lukes Ausgangsposition ist ein Geländeteil mit Höhe 2. Er darf seine Bewegung an einem beliebigen Punkt des Schlachtfeldes unterhalb seiner Ausgangsposition beenden, auch wenn die Höhendifferenz zwischen Ausgangs- und Endposition größer als 1 ist.*

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Aktionen](#), [Kartenaktionen](#), [Höhe](#), [Bewegung](#), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. <?>.

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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Angriffspool](#), [Würfel](#), [Sichtlinie](#), [Miniatur](#), [Waffen](#)

STURMANGRIFF (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem sich eine Einheit mit dem Schlüsselwort **STURMANGRIFF** in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit bewegt hat, um einen Nahkampf zu beginnen, darf sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion gegen jene 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: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Basiskontakt](#), [Freie Aktionen](#), [Nahkampf](#), [Nahkampfwaffe](#), [Bewegung](#)

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.
- Nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Truppler-Einheit wird überprüft, ob die Anzahl der Niederhalten-Marker, die dieser Einheit zugeteilt sind, mindestens so hoch wie ihre Tapferkeit ist. Wenn ja, ist die Einheit niedergehalten. Eine niedergehaltene Einheit führt während ihrer Aktivierung 1 Aktion weniger durch.
- Nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Truppler-Einheit wird überprüft, ob die Anzahl der Niederhalten-Marker, die dieser Einheit zugeteilt sind, mindestens doppelt so hoch wie ihre Tapferkeit ist. Falls ja, verfällt sie in Panik. Eine in Panik verfallene Einheit ist immer noch niedergehalten (und erleidet die entsprechenden Effekte). Zusätzlich kann sie während ihrer Aktivierung keine freien Aktionen durchführen und muss ihre verbleibende Aktion ausgeben, 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: [Aktionen](#), [Aktivierung von Einheiten](#), [Aktivierungsphase](#), [Commander](#), [Verlassen des Schlachtfeldes](#), [Panik](#), [Reichweite](#), [Niederhalten](#), [Truppler](#)

TRUPPLER

Ein Truppler ist ein Einheitentyp, bestehend aus einer oder mehreren Miniaturen, die auf einer kleinen runden Basis befestigt sind.

- Der Typ oder Subtyp jeder Einheit steht auf ihrer Einheitenkarte unter der Illustration.
- Jeder Truppler hat einen Tapferkeitswert. Dieser gibt an, wie viele Niederhalten-Marker dem Truppler zugeteilt werden können, bevor er niedergehalten wird oder in Panik verfällt.
- Für Truppen gelten folgende Bewegungsregeln:
 - » Truppen können klimmen und klettern.
 - » Truppen können keine Drehungen oder Rückwärtsbewegungen durchführen.
 - » Truppen können sich durch Repulsorfahrzeuge hindurchbewegen, aber nicht durch Bodenfahrzeuge.
 - » Truppen können sich durch andere Truppen hindurchbewegen.
- Truppen können im Nahkampf sein. Befinden sie sich im Nahkampf mit anderen Truppen, sind sie in ein Handgemenge verwickelt. Nur Truppler-Einheiten können in ein Handgemenge verwickelt sein.
- Truppen verbergen keine anderen Miniaturen und gewähren keine Deckung.
- Truppler-Miniaturen versperren nicht die Sichtlinie.

Verwandte Themen: [Barrikaden](#), [Basis](#), [Klimmen und Klettern](#), [Formation](#), [Tapferkeit](#), [Deckung](#), [Verdrängung](#), [Handgemenge](#), [Sichtlinie](#), [Nahkampf](#), [Miniatur](#), [Bewegung](#), [Panik](#), [Bereitschaft](#), [Niederhalten](#), [Fahrzeuge](#), [Einheit](#), [Einheitenführer](#), [Rückzug](#), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. <?>.

UNERBITTLICH (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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: [Fähigkeiten](#), [Aktionen](#), [Angriff](#), [Freie Aktionen](#), [Bewegung](#)

UNGEHINDERT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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: [Fähigkeiten](#), [Schwieriges Gelände](#), [Bewegung](#), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. <?>.

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. <?>.

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 Einheiten-typ als unpassierbares Gelände gilt.

Verwandte Themen: [Schwieriges Gelände](#), [Bewegung](#), [Freies Gelände](#), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

VERBORGEN

Siehe „Deckung“ auf S. 28

VERDRÄNGUNG

Bewegt sich ein Bodenfahrzeug durch Truppler-Miniaturen hindurch, werden diese verdrängt.

- Sobald sich eine Bodenfahrzeugminiatur 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.
 - » Beim Durchführen einer anderen Bewegungsart können Repulsorfahrzeuge keine Truppen verdrängen. Dies ist nur bei einer Zwangsbewegung möglich.
- Truppler-Einheiten, die in ein Handgemenge verwickelt sind, können nicht verdrängt werden. Andere Miniaturen können sich nicht durch sie hindurchbewegen.
- 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:** Das Bodenfahrzeug, das für die Verdrängung der Truppler-Miniaturen verantwortlich ist, setzt seine Bewegung wie gewohnt fort und wird durch die verdrängten Miniaturen nicht behindert.
 3. **Einheiten platzieren:** Der Spieler, der das Fahrzeug 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 innerhalb von Reichweite 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 diese Einheit 1 Niederhalten-Marker.
- » Eine Einheit kann nicht mehr als 1 Niederhalten-Marker durch Verdrängung erhalten, auch wenn mehrere ihrer Miniaturen verdrängt wurden.

Verwandte Themen: [Handgemenge](#), [Formation](#), [Zwangsbewegung](#), [Bewegung](#), [Gleiter X \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Niederhalten](#), [Truppler](#), [Einheitenführer](#), [Fahrzeuge](#)

VERLASSEN DES SCHLACHTFELDES

Ragt zu irgendeinem Zeitpunkt irgendein Teil der Basis eines Einheitenführers über das Schlachtfeld hinaus, ist die Einheit besiegt.

Verwandte Themen: [Zwangsbewegung](#), [Besiegt](#), [Bewegung](#), [Panik](#), [Gleiter X \(Einheitenschlüsselwort\)](#), [Einheitenführer](#)

VERSPERRT

Siehe „Sichtlinie“ auf S. 36.

VERTIKALE BEWEGUNG

Siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. 10 und „Klimmen und Klettern“ auf S. 31.

VOLLE DREHUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **VOLLE DREHUNG** eine Drehung durchführt, kann sie sich um bis zu 360° drehen.

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Bewegung](#), [Drehung](#)

WAFFEN

Jede Einheit verfügt über eine oder mehrere Waffen, angegeben auf ihrer Einheitenkarte.

- Jede Waffe hat einen Namen und ein Symbol, welches anzeigt, ob es sich um eine Nahkampf- oder eine Fernkampfwaffe handelt.
- Jede Waffe hat eine Reichweite (oder eine Spanne von Reichweiten), in der sie verwendet werden kann.
- 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 Angriffswurfs 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.*

- 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.
- Granaten- und Waffenaufhängungsaufwertungen bieten der gesamten Einheit eine zusätzliche Waffenoption. Reichweite, Angriffswürfel, Schlüsselwörter und andere Spezialregeln der zusätzlichen Waffe stehen auf der Aufwertungskarte.
 - » Solange eine Einheit mit ausgerüsteter Granaten- oder Waffenaufhängungsaufwertung angreift, darf jede ihrer Miniaturen diese zusätzliche Waffe anstelle einer Waffe auf ihrer Einheitenkarte oder einer anderen ausgerüsteten Aufwertungskarte verwenden.

Verwandte Themen: [Fähigkeiten](#), [Angriff](#), [Angriffspool](#), [Erschöpfen](#), [Feuerwinkel](#), [Schlüsselwörter](#), [Sichtlinie](#), [Nahkampf](#), [Nahkampfwanne](#), [Miniatur](#), [Probemessungen](#), [Reichweite](#), [Fernkampfwanne](#), [Truppler](#), [Aufwertungskarten](#), [Fahrzeuge](#), [Waffe zerstört](#)

WAFFE ZERSTÖRT

Sobald die Anzahl der Wundenmarker einer Fahrzeugeinheit auf oder über ihrer Robustheit liegt, können die Waffen des Fahrzeugs zerstört werden (siehe „Robustheit“ auf S. 35).



Waffe-zerstört-Marker

- Sobald die Waffe einer Fahrzeugeinheit zerstört wird, platziert man einen Waffe-zerstört-Marker auf der zugehörigen Aufwertungskarte bzw. dem zugehörigen Abschnitt der Einheitenkarte des Fahrzeugs.
 - » Waffen, auf denen ein Waffe-zerstört-Marker liegt, können nicht verwendet werden.

Verwandte Themen: [Angriff](#), [Würfel](#), [Robustheit](#), [Aufwertungskarten](#), [Fahrzeuge](#), [Waffen](#), [Wunden](#)

WUCHT X (WAFFEN-SCHLÜSSELWORT)

Während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ eines Angriffs kann eine Einheit, deren Angriffspool eine Waffe mit dem

Schlüsselwort **WUCHT X** enthält, die Ergebnisse des Angriffswurfs modifizieren, indem sie Treffer (☛) in kritische Treffer (☛) ändert. Dabei kann sie bis zu X Würfel 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: [Fähigkeiten](#), [Panzerung](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Angriff](#), [Würfel](#), [Waffen](#)

WUNDEN

Jede Miniatur hat eine Wundschwelle, angegeben auf ihrer Einheitenkarte.



Wundschwelle

- Die Wundschwelle besagt, wie viele Wunden eine Miniatur erleiden kann. Hat eine Miniatur Wunden in Höhe ihrer Wundschwelle erlitten, ist sie besiegt und wird vom Schlachtfeld entfernt.

- 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 die Leerseite, führt die Einheit während dieser Aktivierung eine Aktion weniger durch.
- » **DEAKTIVIERT:** Ist das Ergebnis die 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 ZERSTÖRT:** Ist das Ergebnis Verteidigungsenergie (♣), wird eine Waffe zerstört. Der Gegenspieler wählt eine Waffe der Einheit und platziert einen Waffe-zerstört-Marker darauf; diese Waffe kann nicht verwendet werden.

Verwandte Themen: [Angriff](#), [Deckung](#), [Zerstört](#), [Besiegt](#), [Ablenken](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Würfel](#), [Deaktiviert](#), [Sichtlinie](#), [Miniatur](#), [Robustheit](#), [Einheit](#), [Einheitenführer](#), [Waffe zerstört](#), [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. 18 oder „Robustheit“ auf S. <?> und „Waffe zerstört“ auf S. <?>.

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 Spieleffekte können bewirken, dass Einheiten Zielmarker erhalten. Besagt ein Spieleffekt 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 Neuwürfels 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](#), [Würfel](#), [Präzise X](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Bereit X](#) ([Einheitenschlüsselwort](#)), [Späher X](#) ([Einheitenschlüsselwort](#))

ZWANGSBEWEGUNG

Manche Spieleffekte verlangen, dass eine Einheit eine Zwangsbewegung durchführt, sobald sie aktiviert wird.

- Beim Durchführen einer Zwangsbewegung führt die Einheit gemäß den normalen Bewegungsregeln eine volle Bewegung mit maximaler Geschwindigkeit durch.
- Ist das Durchführen einer vollen Bewegung nicht möglich, kann die Einheit stattdessen eine Teilbewegung durchführen. Dabei muss sie sich so weit wie möglich entlang der Bewegungshilfe bewegen.
 - » Wird eine Zwangsbewegung als Teilbewegung durchgeführt, weil eine volle Bewegung nicht möglich ist, erleidet die Einheit sofort Wunden in Höhe ihrer Maximalgeschwindigkeit.
 - » Ragt am Ende dieser Bewegung irgendein Teil der Basis des Einheitenführers über das Schlachtfeld hinaus, ist die Einheit besiegt.
- Eine Zwangsbewegung ist keine Aktion.
- Durch eine Zwangsbewegung können Truppler-Miniaturen verdrängt werden.

Verwandte Themen: [Aktivierung von Einheiten](#), [Verdrängung](#), [Verlassen des Schlachtfeldes](#), [Bewegung](#), [Gleiter X](#) ([Einheitenschlüsselwort](#))

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 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. In Schritt 8 stellt jeder Spieler seine Einheiten innerhalb von Reichweite 2 zu einem der kurzen Schlachtfeldränder, gegenüber von seinem Gegner, auf.

RÄNGE

Jede epische Armee muss Folgendes beinhalten:

-  • **Commander:** 1–3 Einheiten
-  • **Korps:** 5–10 Einheiten
-  • **Spezialeinsatzkräfte:** 0–5 Einheiten
-  • **Unterstützung:** 0–5 Einheiten
-  • **Schwer:** 0–3 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 Truppler-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 für epische Armeen übersprungen.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger.



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/SWLEGION

INDEX

A

Ablenken.....	11
Aktionen.....	11
Aktivierungsphase.....	12
Aktivierung von Einheiten.....	12
Alle in Deckung x.....	12
Angriff.....	12
Angriffspool.....	13
Anspornen X.....	14
Armeezusammenstellung.....	14
Arsenal X.....	14
Aufstellung.....	15
Aufwertungskarten.....	15
Ausgeben.....	15
Ausweichen.....	15

B

Barrikaden.....	16
Basis.....	16
Basiskontakt.....	16
Beanspruchen.....	16
Bedingungskarten.....	16
Bedingungsmarker.....	16
Befehle erteilen und empfangen.....	16
Befehlsmarker.....	16
Befehlspool.....	17
Befördern.....	17
Befreundet.....	17
Bereitschaft.....	17
Bereit X.....	17
Beschädigt.....	18
Beschützer X.....	18
Besiegt.....	18
Bewegung.....	18
Blauer und roter Spieler.....	20
Bodenfahrzeuge.....	20

C

Commander.....	20
----------------	----

D

Deaktiviert.....	20
Deckung.....	20
Deckung X.....	21
Drehung.....	21
Durchschlagen X.....	21

E

Einheit.....	22
Einheitenführer.....	22
Einheitenkarte.....	22

Einkerbungen.....	22
Einsatzzielkarten.....	22
Einsatzzielmarker.....	22
Einzigartige Karten.....	23
Endphase.....	23
Energie.....	23
Erholung.....	23
Erschöpfen.....	24
Explosion.....	24

F

Fähigkeiten.....	24
Fahrzeuge.....	24
Feindlich.....	25
FernkampfWaffe.....	25
Fester Feuerwinkel: Front/Heck.....	25
Flink.....	25
Formation.....	25
Fraktionen.....	26
Freie Aktionen.....	26
Freie Kartenaktionen.....	27
Freies Gelände.....	27
Feuerwinkel.....	27
Führer.....	27

G

Gebirgsfahrzeug.....	27
Gefechtskarten.....	27
Gelände.....	27
Geländeflächen.....	27
Geschwindigkeit.....	27
Geübter Kletterer.....	28
Gleiter X.....	28
Gruben und Schützengräben.....	28

H

Handgemenge.....	28
Höhe.....	28

I

ID-Marker.....	28
Immunität: Ablenken.....	29
Immunität: Durchschlagen.....	29
Immunität: Explosion.....	29
Immunität: Nahkampf.....	29
Innerhalb (Reichweite).....	29
In (Reichweite).....	29
Ionenmarker.....	29
Ionen X.....	29

J

Jenseits (Reichweite).....	29
----------------------------	----

K

Kartenaktionen.....	29
---------------------	----

Klimmen und Klettern	30
Kommandokarten	31
kommandophase	31

M

Meister der Macht X	31
Miniatur	32

N

Nahkampf.....	32
Nahkampfwaffe.....	32
Negieren.....	33
Niederhalten.....	33
Niederhaltend	33

P

Panik.....	33
Panzerung.....	34
Präzise X.....	34
Priorität.....	34
Probemessungen.....	34

R

Rang	34
Reichweite.....	34
Repulsorfahrzeuge.....	35
Robustheit	35
Rückwärtsbewegung	35
Rückzug	35
Ruhige Hand	36
Runde	36
Rundenzähler	36

S

Sammeln	36
Scharfschütze X	36
Schlachtfeld	36
Schlachtfeld definieren	36
Schleppkabel	36
Schlüsselwörter	37
Schwachstelle X: Heck	37
Schwieriges Gelände	37
Sichtlinie	37
Siegmarker.....	37
Späher X.....	38
Sperrig.....	38
Spielaufbau	38
Spielbereit	38
Spielfläche.....	38
Spielsieg	38
Springen X.....	38
Streitfragen klären	38
Streuung.....	38
Sturmangriff.....	39

T

Tapferkeit.....	39
Truppler	39

U

Unerbittlich	39
Ungehindert	39
Unpassierbares Gelände	40

V

Verborgen	40
Verdrängung	40
Verlassen des Schlachtfeldes	40
Versperrt.....	40
Vertikale Bewegung.....	40
Volle drehung.....	40

W

Waffen	40
Waffe Zerstört	41
Wucht X.....	41
Wunden	41
Würfel	42

Z

Zerstört	42
Zielen	42
Zwangsbewegung	42