



STAR WARS

LEGION

REFERENZHANDBUCH

VERSION 1.2.0

ÄNDERUNGSÜBERSICHT

- | | | | | | |
|---|---|--|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Agent• Anführer• Auskundschaften X• Behandeln X: Kapazität Y• Bombenmarker• Detonieren• Detonieren X: Bombentyp | <ul style="list-style-type: none">• Diszipliniert X• Erinnerungstext• Errata• Fäden ziehen• Flächenwaffen• Gelände festlegen• Hochgeschwindigkeit | <ul style="list-style-type: none">• Immobilisiert-Marker• Kopfgeld• Neupositionieren• Raserei X• Reparatur X: Kapazität Y• Revolverheld• Sabotieren/Reparieren | <ul style="list-style-type: none">• Schadensmarker für Fahrzeuge• Scharf machen X: Bombentyp• Schwerer Infanterietrupp• Schwerfällig• Stationär• Stellungstruppler• Team-Gefecht | <ul style="list-style-type: none">• Teamwork: Einheitenname• Unauffällig• Unbezwingbar• Undurchdringlich• Unheimliches Glück X• Wachposten• Wiederherstellen | <ul style="list-style-type: none">• Zivilist• Zweitwaffe: Nahkampf/
Fernkampf <p>Neue Einträge und Änderungen zur vorherigen Version (1.0) sind in Rot gekennzeichnet.</p> <p>Neue Einträge und Änderungen zur vorherigen Version (1.1) sind in Blau gekennzeichnet.</p> |
|---|---|--|--|--|---|

VERWENDUNG DIESES REFERENZHANDBUCHES

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

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

Das Referenzhandbuch besteht aus acht Kapiteln:

AUFBAU DER KARTEN SEITE 4

In diesem Kapitel werden alle Kartenarten mit Bildern aufgeschlüsselt.

ARMEEZUSAMMENSTELLUNG SEITE 5

In diesem Kapitel 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 43

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

INDEX SEITE 44

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 Kommandokarte 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



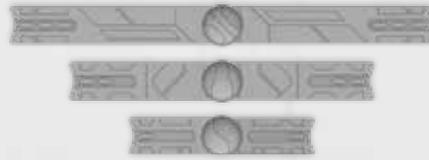
Würfel



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 (Fahrzeug) - AT-RT

- Fraktion: 1 (Rebel)
- Punktekosten: 55
- Aufwertungsleiste: 1 (Bodenfahrzeug)
- Einheitenschlüsselwörter: **GEÜBTER KLETTERER** (Solange du kletterst, wirfst du keine Verteidigungswürfel und erleidest keine Wunden.)
- Waffenname: GREIFKLAUEN, A-380-BLASTERGEWEHR
- Waffenreichweite: 1, 3
- Waffenschlüsselwörter: WUCHT 1
- Rang der Einheit: 1
- Miniaturenanzahl: 1
- Verteidigungswürfel: 6
- Einheitentyp: 1 (Fahrzeug)
- Wundschwelle: 4
- Robustheit: 4
- Energietabelle: 1, 2, 3, 4, 5, 6
- Geschwindigkeit: 1, 2, 3, 4
- Waffenwürfel: 1, 2, 3, 4, 5, 6

EINHEITENKARTE (TRUPPLER)

Einheitenkarte (Truppler) - LUKE SKYWALKER

- Fraktion: 1 (Rebel)
- Punktekosten: 160
- Aufwertungsleiste: 1 (Held)
- Einheitenschlüsselwörter: **SPRINGEN 1** (Führe eine Bewegungsaktion durchgeführte hat, darfst du eine freie Nihilumpf-Angriffsaktion durchführen.)
- Waffenname: ANAKINS LICHTSCHWERT, LUKES DL-44-BLASTERPISTOLE
- Waffenreichweite: 1, 2
- Waffenschlüsselwörter: WUCHT 2, DURCHSCHLAGEN 2
- Rang der Einheit: 1
- Miniaturenanzahl: 1
- Verteidigungswürfel: 6
- Einheitentyp: 1 (Truppler)
- Wundschwelle: 3
- Tapferkeit: 3
- Energietabelle: 1, 2, 3, 4, 5, 6
- Geschwindigkeit: 1, 2, 3, 4
- Waffenwürfel: 1, 2, 3, 4, 5, 6

KOMMANDOKARTE

Kommandokarte - NEUE WEGE DER MOTIVATION

- Kreise: 1 (Rebel)
- Kartennamen: NEUE WEGE DER MOTIVATION, DARTH VADER
- Commander: DARTH VADER
- Befehlsleiste: 2 TRUPPLER
- Effekt: Sobald eine befreundete Nicht-Darth-Vader-Truppler-Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker aktiviert wird, darf sie 1 Wunde erleiden, um 1 freie Aktion durchzuführen.

TRUPPLERAUFWERTUNG

Truppleraufwertung - H-12-STURMTRUPPLER

- Kartennamen: H-12-STURMTRUPPLER
- Waffenwürfel: 1, 2, 3, 4, 5, 6
- Waffenreichweite: 1, 2, 3, 4, 5, 6
- Beschränkung: NUR STURMTRUPPLER. Füge 1 H-12-Sturmtruppler-Miniatur hinzu.
- Effekt: **SPRINGEN** (Du kannst diese Waffe nicht verwenden und dich während derselben Aktivierung bewegen.)
- Aufwertungstyp: 1 (Truppler)
- Punktekosten: 34

WAFFENAUFWERTUNG

Waffenaufwertung - AT-RT-ROTATIONSBLASTER

- Kartennamen: AT-RT-ROTATIONSBLASTER
- Waffenwürfel: 1, 2, 3, 4, 5, 6
- Waffenreichweite: 1, 2, 3, 4, 5, 6
- Beschränkung: NUR AT-RT.
- Effekt: **FESTER FEUERWINKEL: FRONT** (Der Verteidiger muss innerhalb deines Front-Feuerwinkels sein.)
- Aufwertungstyp: 1 (Waffe)
- Punktekosten: 36

DIE GOLDENEN REGELN

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

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

STREITFRAGEN KLÄREN

In strittigen Situationen auf dem Schlachtfeld sollten die Spieler stets versuchen sich zu einigen. Gelingen 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 Einheit hat einen der folgenden Ränge:

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

AUFWERTUNGSKARTEN

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

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

EINZIGARTIGE KARTEN

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

• LUKE SKYWALKER
HELD DER REBELLION

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. Unter dem Kartennamen einer solchen Kommandokarte ist der entsprechende Charaktername angegeben. Nachdem man 6 Kommandokarten gewählt hat, nimmt man die Karte „Bereitschaft“ hinzu und hat nun eine Hand aus 7 Kommandokarten.



Kreise

DARTH VADER

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.
- Spielerfarben und Seiten bestimmen:** Der Spieler, dessen Armee die niedrigeren Gesamtkosten hat, entscheidet, ob er der rote oder der blaue Spieler sein will. Anschließend wählt der 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 ausgelegt.
- 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:

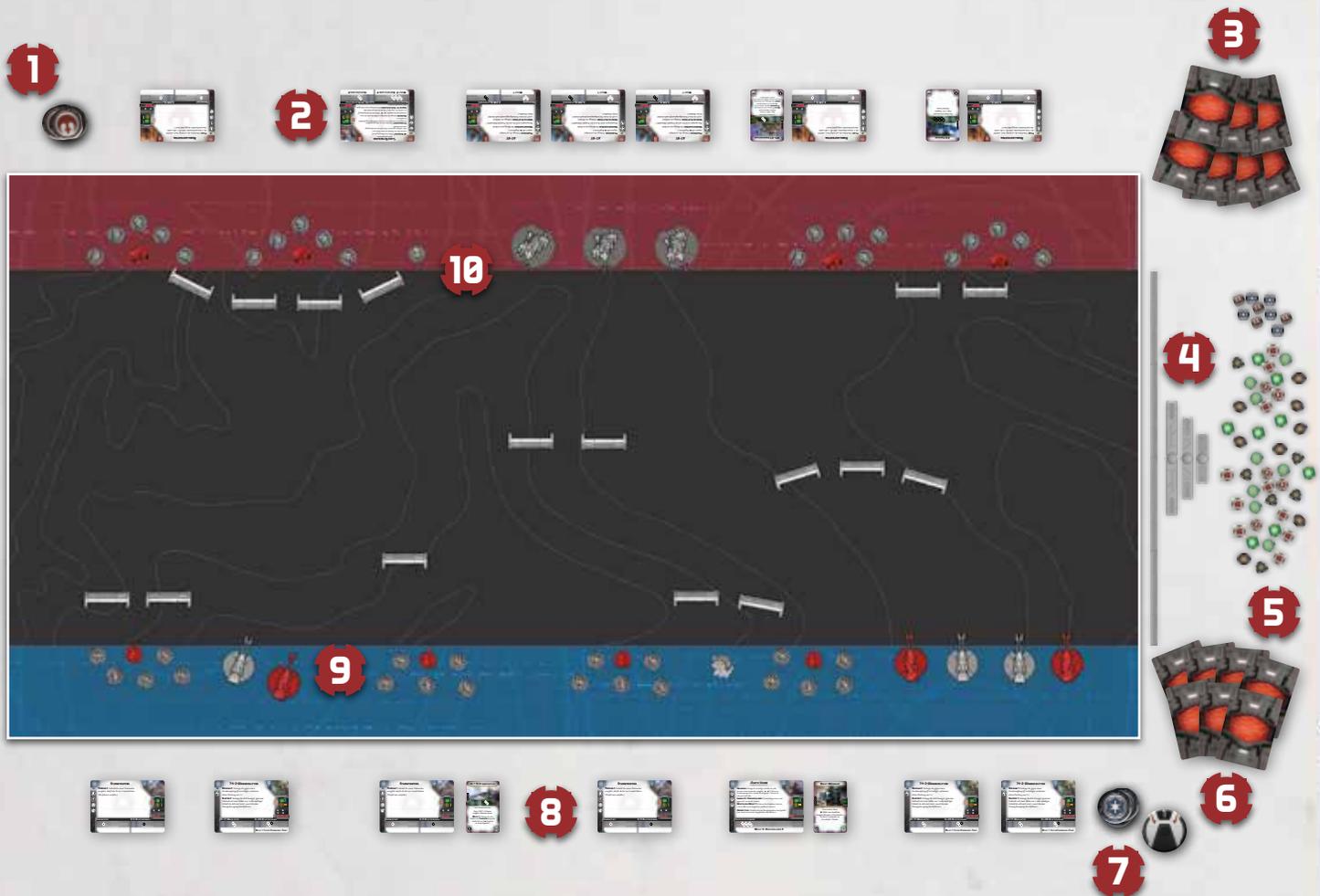
- 1** Der blaue Spieler wählt die Kategorie **Aufstellung** und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
- 2** Der rote Spieler wählt die Kategorie **Bedingung** und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
- 3** Der blaue Spieler wählt die Kategorie **Bedingung** und legt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

Die Karten sind in drei Kategorien unterteilt:

- Einsatzziel** (rote Karte)
- Aufstellung** (blaue Karte)
- Bedingung** (rote Karte)

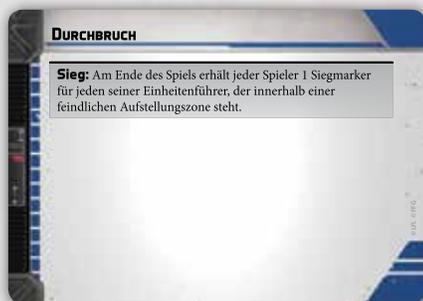
- Der blaue Spieler wählt die Kategorie **Aufstellung** und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
- Der rote Spieler wählt die Kategorie **Bedingung** und legt die ganz links liegende Karte dieser Kategorie ab.
- Der blaue Spieler wählt die Kategorie **Bedingung** und legt die ganz 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 | 7. Befehlsmarker des Imperiums und Rundenzähler |
| 2. Einheiten- und Aufwertungskarten der Rebellen | 8. Einheiten- und Aufwertungskarten des Imperiums |
| 3. Kommandokarten der Rebellen (auf der Hand) | 9. Einheiten des Imperiums (Miniaturen) |
| 4. Maßstab und Bewegungshilfen | 10. Einheiten der Rebellen (Miniaturen) |
| 5. Vorrat | |
| 6. Kommandokarten des Imperiums (auf der Hand) | |

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.

BEWEGUNGSEINSCHRÄNKUNG

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

OFFENES GELÄNDE

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

SCHWIERIGES GELÄNDE

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

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

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

UNPASSIERBARES GELÄNDE

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

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

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

GELÄNDEARTEN

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

FLÄCHE/FLÄCHEN-GELÄNDE

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

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

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

Gelände	Deckung	Bewegung (Truppler)	Bewegung (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

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

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

GRUBEN UND GRÄBEN

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

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

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

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

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

BARRIKADEN

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

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

Gelände	Deckung	Bewegung (Truppler)	Bewegung (Bodenfahrzeug)	Bewegung (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.

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

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

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

Gelände	Deckung	Bewegung (Truppler)	Bewegung (Bodenfahrz.)	Bewegung (Repulsorfahrz.)
Hügel/Düne	Leicht	Offen	Offen	Offen
Hohe Hecke	Leicht	Schwierig	Unpassierbar	Unpassierbar
Hoher Lehmwall	Leicht	Unpassierbar	Unpassierbar	Unpassierbar
Hohe Steinmauer	Stark	Unpassierbar	Unpassierbar	Unpassierbar
Gebäude	Stark	Unpassierbar	Unpassierbar	Unpassierbar

KOMPETITIVE GELÄNDEPLATZIERUNG

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

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

VERTIKALE BEWEGUNG

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

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

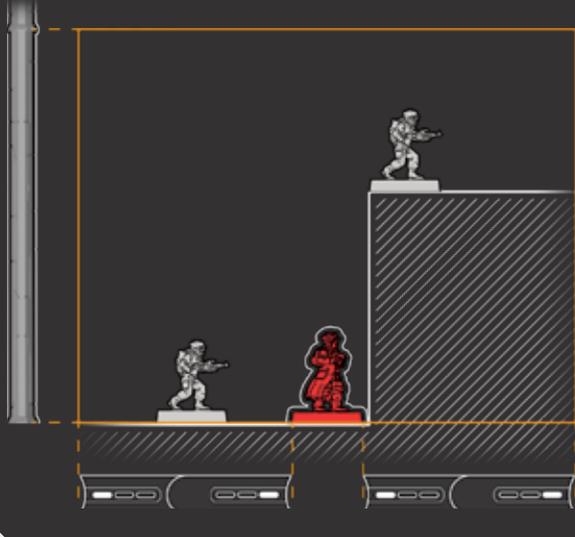
Am Ende der Bewegung wird der Einheitenführer vollständig auf dem flachen Untergrund oberhalb (oder unterhalb, falls bergab geklimmt wurde) der unpassierbaren Struktur, möglichst nahe an deren Rand, platziert. Die anderen Miniaturen der Einheit platziert man in Formation, d. h. in einem bestimmten Radius um den Einheitenführer. Dieser Radius entspricht der Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe (mehr dazu unter „Formation“ auf S.30). Außerdem muss jede Miniatur der Einheit innerhalb von Höhe 1 (gemessen von Basis zu Basis) zu ihrem Einheitenführer sein.

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

VERTIKALE FORMATION

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

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

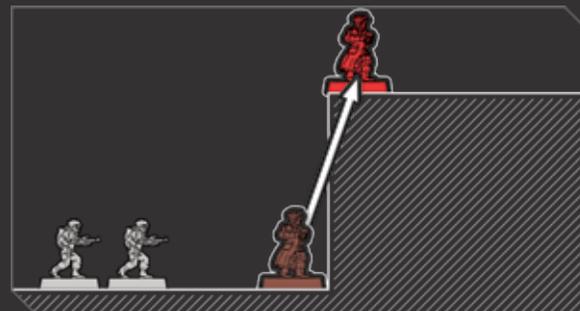


Manchmal lohnt es sich, ungesichert und schnell zu klettern. Einheiten können klettern, indem sie eine einzelne Bewegungsaktion durchführen, um eine vertikale Strecke von Höhe 1 zurückzulegen. Dies birgt jedoch Risiken – die Einheit muss für jede ihrer Miniaturen 1 weißen Verteidigungswürfel werfen und erleidet für jede gewürfelte Abwehr (♥) 1 Wunde. Die Einheit darf auch zwei Bewegungsaktionen ausgeben, um eine vertikale Strecke von bis zu Höhe 2 zurückzulegen. In dem Fall muss sie für jede ihrer Miniaturen 2 weiße Verteidigungswürfel werfen und erleidet 1 Wunde für jede gewürfelte Abwehr (♥). Mehr dazu unter „Klimmen und Klettern“ auf S. 35.

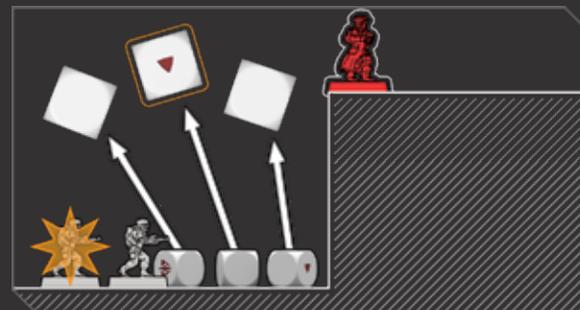
Über Leitern, Stufen und Tritte kann man klettern, ohne Würfel werfen zu müssen und Wunden zu erleiden. In Schritt 2 des Spieldaufbaus sollte genau definiert werden, auf welche Bereiche des Schlachtfeldes dies zutrifft.

KLETTERN

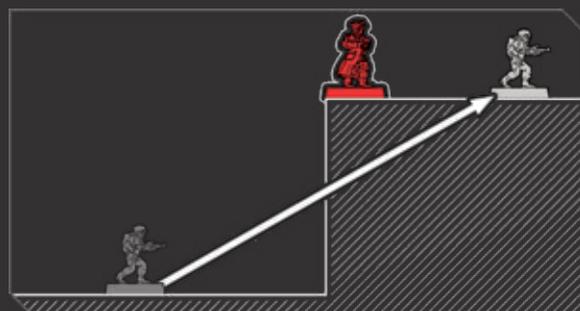
1. Der Einheitenführer der Rebellentruppen ist in Basiskontakt mit unpassierbarem Gelände, das eine Höhe von 1 hat. Der Rebellenspieler gibt 1 Bewegungsaktion aus, um schnell hinaufzuklettern, und platziert den Einheitenführer oben auf dem Gelände.



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

AGENT

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

- Jeder Agent hat drei spezifische Kommandokarten, die nur verwendet werden können, solange er Teil der Armee ist.
 - » Agenten-spezifische Kommandokarten erkennt man daran, dass der Agent oben rechts auf der Karte abgebildet ist (dieses Bild entspricht der Illustration seiner Einheitenkarte).
- Wird die Kommandokarte eines Agenten gespielt, benennt der Spieler keinen Commander. Stattdessen benennt er den Agenten, der Befehle erteilt.
- Wird eine nicht-agenten-spezifische Kommandokarte gespielt, kann der Spieler keinen Agenten benennen.
- Den Einheiten, die auf der Kommandokarte eines Agenten angegeben sind, können nur dann Befehle erteilt werden, falls sie in Reichweite 1–3 zu dem benannten Agenten sind. Ein benannter Agent ist in Reichweite 1–3 zu sich selbst.
- Falls alle Commander eines Spielers besiegt worden sind, kann ein Agent zum neuen Commander befördert werden. Falls er auf diese Weise befördert wird, verliert er den Rang eines Agenten, kann als ein Commander benannt werden und kann Befehle erteilen, indem er während der Kommandophase nicht-agenten-spezifische Kommandokarten verwendet.

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

AKTIONEN

Während der Aktivierungsphase kann jede Einheit Aktionen durchführen.

- Sobald eine Einheit aktiviert wird, kann sie zwei Aktionen aus folgender Liste durchführen:
 - » Bewegung
 - » Angriff
 - » Zielen
 - » Ausweichen
 - » Bereitschaft
 - » Erholung
 - » Kartenaktion
- Eine Einheit kann ein und dieselbe Aktion nicht mehrmals während ihrer Aktivierung durchführen. Einzige Ausnahme ist die Bewegungsaktion, die mehrfach durchgeführt werden kann.
- Steht vor einer Fähigkeit ein Symbol für Kartenaktionen (♣), handelt es sich um eine Kartenaktion.
 - » Jede Kartenaktion ist eine separate Aktion, d. h. eine Einheit kann während ihrer Aktivierung mehrere verschiedene Kartenaktionen durchführen. Jede individuelle Kartenaktion kann jedoch nur ein Mal pro Aktivierung durchgeführt werden.
- Steht vor einer Fähigkeit ein Symbol für freie Kartenaktionen (♣), handelt es sich um eine freie Kartenaktion. Freie Kartenaktionen zählen nicht zu den zwei Aktionen, die eine Einheit während ihrer Aktivierung durchführen kann.
 - » Jede freie Kartenaktion ist eine separate Aktion, d. h. eine Einheit kann während ihrer Aktivierung mehrere verschiedene freie Kartenaktionen durchführen. Jede individuelle freie Kartenaktion kann jedoch nur ein Mal pro Aktivierung durchgeführt werden.
- Niederhalten und Beschädigung können bewirken, dass einer Einheit während ihrer Aktivierung eine verringerte Anzahl an Aktionen zur Verfügung steht.
- Mit den freien Aktionen kann eine Einheit auch mehr als zwei Aktionen durchführen.
- Gewährt ein 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, Beschädigt, 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 ausliegenden 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, Beschädigt, 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

ANFÜHRER (AUFWERTUNGSSCHLÜSSELWORT)

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

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Einheit, Einheitenführer

ANGRIFF

Einheiten können Angriffe durchführen, um feindliche Einheiten zu besiegen.

- Normalerweise greift eine Einheit an, indem sie während ihrer Aktivierung eine Angriffsaktion durchführt.
- Durch Kartenfähigkeiten und andere Spieleffekte ist es möglich, dass eine Einheit während ihrer Aktivierung mehrere Angriffe durchführt. Trotzdem kann die Einheit nur 1 Angriffsaktion pro Aktivierung durchführen, egal ob es sich um eine normale oder um eine freie Aktion handelt.
- Während eines Angriffs ist die Einheit, die den Angriff durchführt, der Angreifer; das Ziel des Angriffs ist der Verteidiger.
 - » Es können auch mehrere Einheiten als Verteidiger gewählt werden (siehe Schritt 3).
- Es gibt zwei Arten von Angriffen: Fernkampf und Nahkampf.
 - » Während eines Fernkampfangriffs befinden sich Angreifer und Verteidiger nicht im Nahkampf und der Angreifer kann nur Waffen mit einem blauen Reichweitensymbol (☁, ☁, ☁, ☁, ☁) 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 einhalten. 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. **Würfel:** 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. **Würfel:** Für jeden Treffer (⚔) und kritischen Treffer (⚔) auf den Würfeln des Angreifers wirft der Verteidiger 1 Verteidigungswürfel. Welche Farbe dieser Würfel hat, ist auf der Einheitenkarte des Verteidigers angegeben.
 - b. **Neu würfeln:** Der Verteidiger kann sämtliche Fähigkeiten abhandeln, die es ihm erlauben, Verteidigungswürfel neu zu werfen.
 - c. **Verteidigungsenergie umwandeln:** Der Verteidiger ändert alle gewürfelte Verteidigungsenergie (⚡) auf das Ergebnis, das auf seiner Einheitenkarte angegeben ist. Ist dort kein Ergebnis genannt, dreht er die Würfel auf die Leerseite.
- 8. **Verteidigungswürfel modifizieren:** Der Verteidiger kann sämtliche Kartenfähigkeiten abhandeln, mit denen Verteidigungswürfel modifiziert werden. Dann kann der **Angreifer** sämtliche Kartenfähigkeiten abhandeln, mit denen Verteidigungswürfel modifiziert werden.
- 9. **Ergebnisse vergleichen:** Der Angreifer addiert seine gewürfelten Treffer (⚔) und kritischen Treffer (⚔), während der Verteidiger seine Abwehr (♥) zählt. Die Summe des Verteidigers wird von der des Angreifers abgezogen. Bleibt ein positiver Wert, erleidet der Verteidiger dementsprechend viele Wunden.
 - » Kritische Treffer (⚔) haben keine zusätzlichen Auswirkungen.
- 10. **Weiteren Angriffspool wählen:** Falls der Angreifer mehrere Verteidiger deklariert hat, wiederholt er die Schritte 4–9 mit einem anderen Angriffspool und würfelt gegen den Verteidiger, dem dieser Pool zugeteilt war.
 - » Nachdem jeder Angriffspool abgehandelt worden ist, erhält der Verteidiger einen Niederhalten-Marker, falls er ein Truppler ist, es ein Fernkampfangriff war und die Angriffswürfel im Angriffspool zu irgendeinem Zeitpunkt während des Angriffs mindestens 1 Treffer (⚔) oder kritischen Treffer (⚔) erzielt haben.
 - » Sobald eine angreifende Einheit mehrere Angriffspools bildet, wird die Abhandlung jedes Angriffspools für alle Spieleffekte und -fähigkeiten wie ein eigener Angriff betrachtet. Dennoch wird die Einheit so behandelt, als

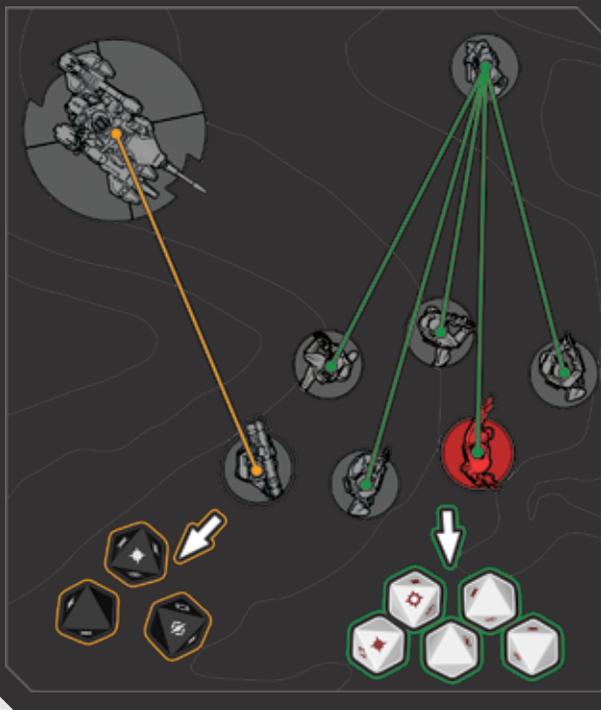
hätte sie nur einen einzigen Angriff oder eine einzige Angriffsaktion durchgeführt.

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

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

MEHRERE EINHEITEN ANGREIFEN

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



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 identischem Namen ihre Würfel zum selben Angriffspool beisteuern.
- Eine Waffe kann nur dann Würfel zu einem Angriffspool beisteuern, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:
 - » Die Angriffsreichweite muss gleich oder größer sein als die Minimalreichweite der Waffe und gleich oder geringer als die Maximalreichweite der Waffe.
 - » Die Miniatur, welche die Waffe verwendet, muss zu mindestens einer Miniatur der verteidigenden Einheit Sichtlinie haben.
 - » Falls die Waffe erschöpft werden kann, muss sie spielbereit sein.
 - » Hat die Waffe das Schlüsselwort **FESTER FEUERWINKEL: X**, muss der Verteidiger im angegebenen Feuerwinkel der angreifenden Miniatur sein.
- Jede Waffe, die Würfel zu einem Angriffspool beisteuert, wendet auch ihre Schlüsselwörter auf diesen Angriffspool an.
 - » Hat eine Waffe ein Schlüsselwort, das die Modifizierung eines oder mehrerer Würfel im Angriffspool erlaubt, kann dieser Effekt zur Modifizierung beliebiger Würfel im Angriffspool verwendet werden, nicht nur der Würfel, die von der Waffe selbst beige-steuert wurden.
 - » 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 beige-steuert 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

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. 5.

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 Spielaufbaus ausgewählt wurde. Die Farben der Aufstellungszonen entsprechen den Spielerfarben.
- Auf der Aufstellungskarte sind die Maße der Aufstellungszonen in Form von Reichweiten angegeben. Vor dem Aufstellen von Einheiten sollte jeder Spieler seine Aufstellungszonen mit dem Maßstab vermessen und mit Aufstellungsmarkern abstecken.
- Der blaue Spieler (wer das ist, wurde während des Spielaufbaus festgelegt) wählt 1 seiner Einheiten und stellt sie auf. Dann wählt der rote Spieler 1 seiner Einheiten und stellt sie auf. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis beide Spieler alle Einheiten aufgestellt haben.
 - » Hat ein Spieler mehr Einheiten als sein Gegner, stellt er nach der Aufstellung der letzten gegnerischen Einheit mehrmals hintereinander Einheiten auf, bis auch er seine letzte Einheit aufgestellt hat.
 - » Wurde während des Spielaufbaus die Bedingungskarte „Schnelle Verstärkung“ ausgewählt, legt jeder Spieler bis zu zwei Einheiten beiseite, um sie später während des Spiels aufstellen zu können.
- Um eine Einheit aufzustellen, wählt man eine seiner Einheiten und platziert jede Miniatur dieser Einheit innerhalb der Grenzen einer Aufstellungszone der eigenen Spielerfarbe.
 - » Jede 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 „Spielaufbau“ auf S. 6.

AUFWERTUNGSKARTEN

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

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



• Schwere Waffe



• Granaten



• Mannschaft



• Kommunikation



• Macht



• Pilot



• Kommando



• Training



• Waffenaufhängung



• Generator



• Ausrüstung

- Jede Einheitenkarte hat eine Aufwertungsleiste mit mehreren Aufwertungssymbolen. Für jedes dieser Symbole kann die Einheit 1 Aufwertung mit demselben Symbol ausrüsten.
 - » Eine Einheit kann von jeder Aufwertungskarte nicht mehr als 1 Kopie ausrüsten.
 - » Jede Aufwertung verfügt über Punktekosten, angegeben in der unteren rechten Kartenecke. Beim Zusammenstellen der Armee darf man Punkte ausgeben, um Einheiten mit Aufwertungskarten auszurüsten.
- Manche Aufwertungen haben zusätzliche Beschränkungen in ihrem Kartentext, z. B. „Nur Sturmtruppen“, „Nur helle Seite“ oder „Nur dunkle Seite“. Diese Beschränkungen müssen beim Ausrüsten von Aufwertungen beachtet werden.
 - » Aufwertungen, die auf Einheiten mit bestimmten Namen beschränkt sind, können ausschließlich von Einheiten mit diesem Namen ausgerüstet werden (z. B. kann nur eine Einheit mit dem Namen „Sturmtruppen“ eine „Nur Sturmtruppen“-Karte ausrüsten).
 - » Aufwertungen mit der Beschränkung „Nur dunkle Seite“ können ausschließlich von Einheiten des galaktischen Imperiums 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 Truppelaufwertungen.
 - » Truppelaufwertungen 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. 4, siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. 5.

AUSGEBEN

Oftmals verlangen Spieleffekte, dass Einheiten Marker oder Aktionen ausgeben.

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

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

Verwandte Themen: Aktionen, Angriff, Zielen, Ablenken (Einheitenschlüsselwort), Deaktiviert, Ausweichen, Flink (Einheitenschlüsselwort), Bereitschaft

AUSKUNDSCHAFTEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

- Diese Bewegung darf eine volle Bewegung oder eine Teilbewegung sein.
- Eine Einheit kann diese Bewegung unabhängig von ihrer Maximalgeschwindigkeit durchführen.
 - » Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **AUSKUNDSCHAFTEN X** und einer Maximalgeschwindigkeit von 0 kann noch immer eine Geschwindigkeit-X-Bewegung durchführen, sobald sie aufgestellt wird.
- Das Schlüsselwort **AUSKUNDSCHAFTEN X** ist kumulativ. Deshalb hat eine Einheit mit **AUSKUNDSCHAFTEN 2**, die **AUSKUNDSCHAFTEN 1** erhält, **AUSKUNDSCHAFTEN 3**.
 - » Der Wert „X“ im Schlüsselwort **AUSKUNDSCHAFTEN X** kann 3 nicht übersteigen. Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **AUSKUNDSCHAFTEN X** den Wert „3“ übersteigen würde, hat jene Einheit stattdessen **AUSKUNDSCHAFTEN 3**.
- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **STATIONÄR** kann keine Standardbewegungen durchführen, selbst wenn sie das Schlüsselwort **AUSKUNDSCHAFTEN X** hat.
- Die Effekte von schwierigem Gelände werden während dieser Bewegung ignoriert.
- Eine Bewegung, die durch das Schlüsselwort **AUSKUNDSCHAFTEN X** durchgeführt wird, ist eine Bewegung, aber keine Bewegungsaktion.

- Das Schlüsselwort **AUSKUNDSCHAFTEN X** wird nur verwendet, nachdem eine Einheit aufgestellt worden ist. Falls eine Einheit durch einen Spieleffekt auf dem Schlachtfeld platziert wird (z. B. durch die Bedingungskarte „Schnelle Verstärkung“), wird das Schlüsselwort **AUSKUNDSCHAFTEN X** nicht angewendet.

Verwandte Themen: Bewegung

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. 8).
- **Barrikaden bieten Stellungstrupplern Deckung.**
- Barrikaden bieten Fahrzeugen 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. 8.

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, Nahkampfwanne

BEANSPRUCHEN

Siehe „Einsatzzielmarker“ auf S. 26.

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. Genauer ist auf der jeweiligen Karte angegeben.

- Manche Bedingungskarten verwenden Bedingungsmarker.

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

BEDINGUNGSMARKER

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

- 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.
- **Werden Bedingungsmarker auf dem Schlachtfeld platziert, dürfen sie nicht unter Geländeteilen platziert werden.**

Verwandte Themen: Schlachtfeld, Gefechtskarten, Bedingungs-karten, Schlachtfeld definieren, siehe „Spielaufbau“ auf S. 6.



Bedingungs-
marker

BEFEHLE ERTEILEN

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

- Eine Einheit muss folgende Kriterien erfüllen, um einen Befehl empfangen zu können:
 - » Der Typ der Einheit muss dem Einheitentyp entsprechen, der auf der aufgedeckten Kommandokarte genannt ist.
 - » Die Einheit muss in Reichweite 1–3 zu dem benannten Commander des Spielers sein.
 - » Die Einheit darf während der aktuellen Spielrunde noch keinen Befehl empfangen haben.
- Sobald eine Einheit einen Befehl empfängt, platziert man einen Befehlsmarker, welcher der Fraktion und dem Rang der Einheit entspricht, neben ihr auf dem Schlachtfeld. Der Marker wird so platziert, dass das Rangsymbol nach oben zeigt.
- **Sobald ein Spieler eine Kommandokarte eines Agenten spielt, benennt er keinen Commander. Stattdessen benennt er einen Agenten. Jener Agent erteilt Befehle.**
- **Hat ein Spieler keinen Commander oder Agenten auf dem Schlachtfeld, kann er während der Kommandophase keine Kommandokarte spielen.**

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 (◀), Agent (▲), Korps (▲), Spezialeinsatzkräfte (▼), Unterstützung (●) oder Schwer (●). Ein Befehlsmarker liegt offen aus, solange sein Rangsymbol sichtbar ist.**
- Sobald man während der Kommandophase eine Kommandokarte spielt und damit einer Einheit einen Befehl erteilt, platziert man einen Befehlsmarker mit dem entsprechenden Rang neben der Einheit auf dem Schlachtfeld. Der Marker wird so platziert, dass das Rangsymbol sichtbar ist.
- Nach dem Erteilen von Befehlen während der Kommandophase platziert man alle Befehlsmarker, die nicht auf dem Schlachtfeld sind, in den Befehlspool.
- Während der Aktivierungsphase kann man entweder eine befreundete Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker aktivieren oder einen zufälligen Befehlsmarker aus dem Befehlspool ziehen und eine befreundete Einheit mit entsprechendem Rang aktivieren, die keinen ausliegenden Befehlsmarker hat.
- Nachdem man eine Einheit aktiviert hat, platziert man ihren Befehlsmarker neben der Einheit auf dem Schlachtfeld, sodass das Fraktionssymbol sichtbar ist. Der verdeckte Befehlsmarker zeigt an, dass die Einheit während dieser Spielrunde bereits aktiviert worden ist.
- Sobald eine Einheit besiegt wird, entfernt man ihren Befehlsmarker aus dem Spiel. Dies geschieht entweder, sobald

man einen Befehlsmarker aus dem Pool zieht, zu dem es keine Einheit mit entsprechendem Rang auf dem Schlachtfeld gibt, oder aber in der Endphase.

Verwandte Themen: Aktivierung von Einheiten, Aktivierungsphase, 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. 22.

BEFREUNDET

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

Verwandte Themen: Feindlich, Einheit

BEHADELN X: KAPAZITÄT Y (AUFWERTUNGS- SCHLÜSSELWORT)

BEHADELN X: KAPAZITÄT Y ist eine freie Kartenfähigkeit und kann als freie Aktion während der Aktivierung einer Einheit verwendet werden. Sobald eine Einheit die Fähigkeit **BEHADELN X: KAPAZITÄT Y** verwendet, wird 1 Wundenmarker auf der Karte platziert, die das Schlüsselwort **BEHADELN X: KAPAZITÄT Y** hat. Dann wird eine befreundete Nicht-Stellungstruppler-Einheit in Sichtlinie und in Reichweite 1 gewählt und es werden bis zu X Wundenmarker von ihr entfernt oder bis zu X Miniaturen der Einheit wiederhergestellt. Die Fähigkeit kann nicht verwendet werden, falls die Karte mit dem Schlüsselwort **BEHADELN X: KAPAZITÄT Y** mindestens Y Wundenmarker auf sich liegen hat.

- Wundenmarker auf Karten gelten nicht als Wundenmarker auf Einheiten und zählen nicht gegen die Wundschwelle einer Einheit. Sie können auch nicht von Fähigkeiten entfernt werden, die Wundenmarker von Einheiten entfernen.
- Um eine Miniatur einer Einheit wiederherzustellen, müssen 1 oder mehr Miniaturen jener Einheit in dieser Runde besiegt worden sein. Dazu wählt man eine Miniatur, die während der aktuellen Runde besiegt worden ist, und platziert sie auf

dem Schlachtfeld in Formation mit ihrem Einheitenführer. Dann werden der Miniatur Wunden in Höhe ihrer Wundschwelle minus 1 gegeben. Die Wundschwelle ist auf der Einheitenkarte angegeben.

- Falls alle Miniaturen einer Einheit besiegt worden sind, ist jene Einheit nicht länger im Spiel und kann nicht gewählt werden, sobald die Fähigkeit **BEHADELN X: KAPAZITÄT Y** verwendet wird.
- Falls ein Spieler eine Einheit mit der Fähigkeit **BEHADELN X: KAPAZITÄT Y** in seiner Armee hat, wird empfohlen, dass der Spieler klar kenntlich macht, welche seiner Truppler-Miniaturen in der aktuellen Runde besiegt worden sind, damit darüber keine Missverständnisse aufkommen können. Miniaturen können z. B. auf ihre Seite gelegt werden oder auf ihre Einheitenkarte gestellt werden.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Besiegt, Truppler, Wunden

BEREITSCHAFT

Truppler und Bodenfahrzeuge können eine Bereitschaftsaktion durchführen.

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



Bereitschaftsmarker

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

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

Beispiel: Darth Vader führt eine Bewegungsaktion durch, um in Reichweite 2 zu einer Rebellentruppen-Einheit zu gelangen. Diese hat einen Bereitschaftsmarker. Bevor Vader sein Schlüsselwort **UNERBITTLICH** auslösen kann, um mit der Aufwertungskarte „Lichtschwertwurf“ einen Angriff durchzuführen, geben

die Rebellentruppen ihren Bereitschaftsmarker aus, um eine Bewegung durchzuführen, die sie jenseits von Reichweite 2 zu Darth Vader bringt. Da keine feindlichen Einheiten mehr in Reichweite 1–2 zu Darth Vader sind, kann er seine Angriffsaktion nicht mehr durchführen.

- » Der Erhalt eines Niederhalten-Markers ist Teil eines Angriffs und ist kein Effekt, der nach einem Angriff ausgelöst wird. Deshalb kann eine Truppler-Einheit nach der Verteidigung gegen einen Angriff **keinen** Bereitschaftsmarker ausgeben, **bevor** sie einen Niederhalten-Marker erhalten und ihren Bereitschaftsmarker entfernen würde.
- » Wird eine Einheit besiegt, weil eine feindliche Einheit einen Bereitschaftsmarker zum Durchführen eines Angriffs ausgegeben hat, kann die besiegte Einheit keine weiteren Effekte auslösen.

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

Verwandte Themen: Aktionen, Angriff, 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. 43).



Beschädigungsmarker

- Sobald eine Fahrzeugeinheit beschädigt wird, erhält sie einen Beschädigungsmarker, der neben dem Einheitenführer auf dem Schlachtfeld platziert wird. Dort bleibt er liegen und bewegt sich mit der Einheit über das Schlachtfeld.
- Sobald eine beschädigte Einheit aktiviert wird, muss sie noch vor dem Durchführen von Aktionen einen weißen Verteidigungswürfel werfen. Ist das Ergebnis eine Leerseite, führt die Einheit während ihrer Aktivierung eine Aktion weniger durch.
 - » Einheiten, die auf diese Weise Aktionen verlieren, können weiterhin beliebig viele freie Aktionen durchführen.
- Ein Beschädigungsmarker ist 1 von 3 unterschiedlichen Arten von Schadensmarkern für Fahrzeuge.

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

BESCHÜTZER X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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.
- **Führt eine Einheit eine Bewegung durch, die dazu führt, dass irgendein Teil der Basis des Einheitenführers über das Schlachtfeld hinausragt, ist die Einheit besiegt. Dies gilt auch, während sie sich entlang der Bewegungshilfe bewegt.**
- In seltenen Fällen kann es passieren, dass ein Einheitenführer besiegt wird, obwohl noch Miniaturen in seiner Einheit sind. In dem Fall muss der kontrollierende Spieler der Einheit sofort eine andere Miniatur aus der Einheit zum Einheitenführer

ernennen – die gewählte Miniatur wird durch die des Einheitenführers ersetzt.

- » Wird ein Einheitenführer mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker besiegt, wird der Einsatzzielmarker vor dem Entfernen oder Bewegen des Einheitenführers auf die nicht-beanspruchte Seite gedreht und auf das Schlachtfeld an dieselbe Position in Basiskontakt mit dem Einheitenführer zurückgelegt. Der Einsatzzielmarker bleibt auf dem Schlachtfeld und kann gemäß den normalen Regeln wieder beansprucht werden.
- Wird ein Commander 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. 30).
 - » 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:
 - » Nicht-Stellungstruppen können klimmen und klettern.
 - » Stellungstruppen können Drehungen durchführen.
 - » Truppen, die in ein Handgemenge verwickelt sind, können einen Rückzug durchführen.
 - » Repulsorfahrzeuge können Drehungen durchführen.
 - » Bodenfahrzeuge können Drehungen und Rückwärtsbewegungen durchführen.
 - Eine Einheit kann während ihrer Aktivierung auch mehrere Bewegungsaktionen durchführen. Anders als bei anderen Aktionen ist eine Einheit **nicht** auf 1 Bewegungsaktion pro Aktivierung beschränkt.
 - Wird eine Miniatur auf ihrer von der Bewegungshilfe vorgegebenen Route von einem Objekt behindert, muss sie ihre Bewegung vorzeitig abbrechen, es sei denn, sie kann sich regulär durch, über oder auf das behindernde Objekt bewegen.
 - Ist beim Durchführen einer Standardbewegung 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.
 - Falls eine Einheit eine Bewegung durchführt, die dazu führt, dass ein Teil ihrer Basis über das Schlachtfeld hinausragt (auch während sie sich entlang der Bewegungshilfe bewegt), wird die gesamte Einheit zerstört.
 - Eine Einheit darf sich nach einer Bewegung in ihrer Endposition nicht mit den Basen anderer Miniaturen überschneiden, es sei denn, die Einheit hat eine Möglichkeit, andere Miniaturen zu verdrängen.
 - Eine Einheit darf sich nach einer Bewegung in ihrer Endposition nicht mit Einsatzziel- oder Bedingungsmarkern überschneiden.
 - Die Basis einer Miniatur darf nicht so platziert werden, dass ein Teil davon über eine Kante hinausragt.
 - Nach der Durchführung einer beliebigen Art von Bewegung muss die Einheit so flach wie möglich auf dem Schlachtfeld platziert werden. Nicht jedes Gelände, auf dem eine Einheit ihre Bewegung beenden kann, ist völlig flach. Deshalb sollten sich die Spieler vor dem Spiel darauf einigen, auf welchem Gelände

Einheiten ihre Bewegung beenden können. Als generelle Regel gilt aber: Falls eine sich mit Gelände überschneidende Miniatur instabil steht oder umzufallen droht oder die Basis der Miniatur über 45 Grad gekippt ist, darf jene Miniatur ihre Bewegung an jener Position nicht beenden.

- Falls ein Spieleffekt einer Einheit eine Geschwindigkeit-X-Bewegung erlaubt oder sie dazu zwingt, führt jene Einheit eine volle oder Teil-Standardbewegung mit einer Geschwindigkeit von X oder weniger durch. Klimmen, Klettern, Rückwärtsbewegung und Drehung sind keine Standardbewegungen und können deshalb nicht anstelle einer Geschwindigkeit-X-Bewegung durchgeführt werden.

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.

STELLUNGSTRUPPEN-BEWEGUNG (ÜBERSICHT)

- Eine Stellungstruppler-Miniatur kann sich durch befreundete und feindliche Truppler-Miniaturen und Repulsorfahrzeug-Miniaturen hindurchbewegen.
- Eine Stellungstruppler-Miniatur kann sich nicht durch befreundete oder feindliche Bodenfahrzeug-Miniaturen hindurchbewegen.
- Beim Durchführen einer Standardbewegung kann sich eine Stellungstruppler-Miniatur auf oder über Gelände bewegen, das maximal so hoch wie die Miniatur ihres Einheitenführers ist.
- Eine Stellungstruppler-Miniatur kann nicht klimmen oder klettern.
- Eine Stellungstruppler-Miniatur kann Drehungen durchführen.

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 Drehungen 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.
 - » Bodenfahrzeug-Miniaturen können sich nicht durch

Stellungstruppler-Miniaturen hindurchbewegen und diese auch nicht verdrängen.

- Eine Bodenfahrzeug-Miniatur kann sich nicht durch befreundete oder feindliche Bodenfahrzeug-Miniaturen hindurchbewegen.
- Beim Durchführen einer Standardbewegung kann sich eine Bodenfahrzeug-Miniatur auf oder über Gelände bewegen, das maximal **halb** so hoch wie die Miniatur ihres Einheitenführers ist.

REPULSORFAHRZEUG-BEWEGUNG (ÜBERSICHT)

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

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

BLAUER UND ROTER SPIELER

Siehe „Spelaufbau“ auf S. 6.

BODENFAHRZEUGE

Siehe „Fahrzeuge“ auf S. 28.

BOMBENMARKER

Jeder Bombenmarker gehört einem bestimmten Typ an und kann am entsprechenden Symbol auf dem Bombenmarker erkannt werden. Jeder Typ von Bombenmarkern passt zu einem Schlüsselwort **SCHARF MACHEN X: BOMBENTYP** und einem Schlüsselwort **DETONIEREN X:**



Bombenmarker

BOMBENTYP. Diese Schlüsselwörter geben an, wie der Marker auf dem Schlachtfeld platziert wird und wie er detoniert.

- Bombenmarker dürfen sich nicht mit Einsatzziel-, Bedingungs-

oder anderen Bombenmarkern überschneiden und müssen bündig auf einer flachen Oberfläche platziert werden.

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

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

COMMANDER

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



Commander-Symbol

- Jeder einzigartige Commander hat 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 Exemplar von jeder Karte.
- Wird der letzte Commander eines Spielers besiegt, kann dieser Spieler während der Endphase einen neuen Commander befördern.
 - » Um einen Commander zu befördern, wählt man eine beliebige Truppler-Einheit auf dem Schlachtfeld und platziert den Commander-Marker neben ihr.
 - » 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. 5.

DEAKTIVIERT

Fahrzeugeinheiten können deaktiviert werden, sobald die Anzahl ihrer Wundenmarker auf oder über ihrer Robustheit liegt (siehe „Robustheit“ auf S. 43).



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

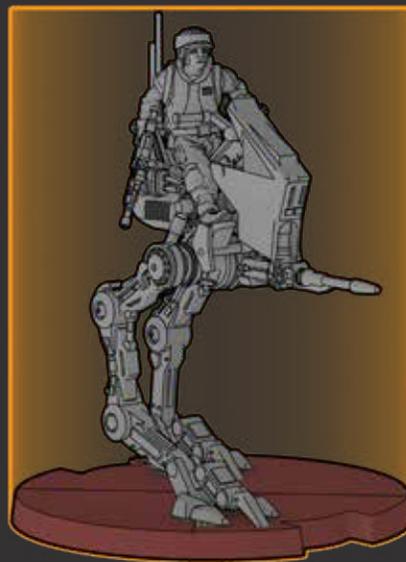
Verwandte Themen: Aktionen, Würfel, Bewegung, Drehung, Robustheit, Rückwärtsbewegung, Fahrzeuge, Wunden

DECKUNG

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

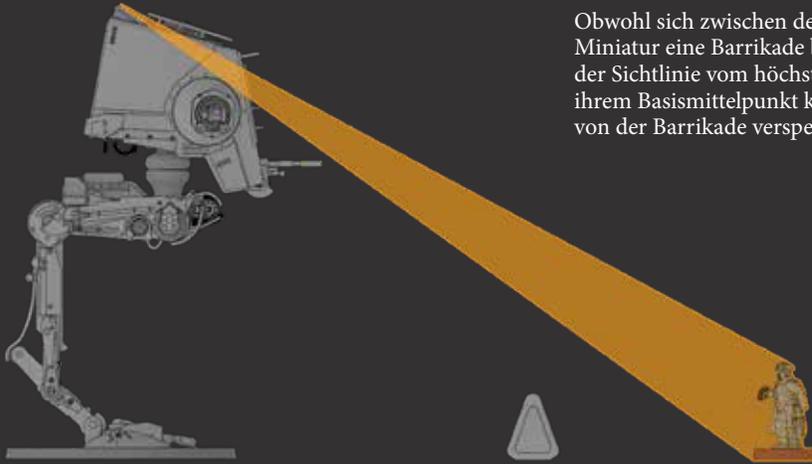
- Es gibt zwei Arten von Deckung: leichte Deckung und starke Deckung. Meistens entsteht Deckung durch Gelände.
 - » Barrikaden bieten Truppler-Einheiten, die sie verbergen, starke Deckung.
 - » Stellungstruppler bieten Einheiten, die sie verbergen,

EINHEITEN ALS GELÄNDETEIL



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

SICHTLINIE ÜBERPRÜFEN ZUR BESTIMMUNG VON DECKUNG



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

leichte Deckung.

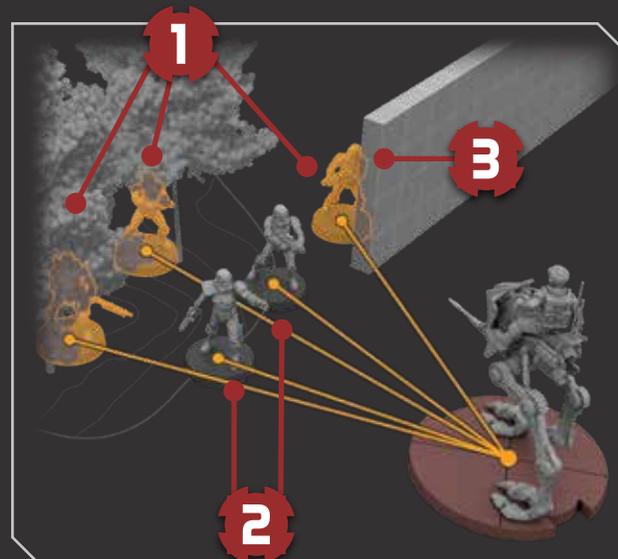
- » Bodenfahrzeuge bieten Einheiten, die sie verbergen, leichte oder starke Deckung.
- » Selbstgebautes Gelände kann leichte oder starke Deckung bieten. Vor Spielbeginn sollte genau definiert werden, welche Art von Deckung jedes Geländeteil bietet.
- Während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden“ 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:** Der Spieler überprüft, ob es eine Sichtlinie vom Einheitenführer des Angreifers zu jeder Miniatur in der verteidigenden Einheit gibt. Falls ein beliebiger Teil der verteidigenden Miniatur (einschließlich ihrer Basis) durch ein Geländeteil versperrt wird, zieht der Spieler eine gedankliche Linie vom Basismittelpunkt des Einheitenführers des Angreifers zum Basismittelpunkt der verteidigenden Miniatur. Überschneidet sich diese Linie mit dem Geländeteil, das die Sichtlinie versperrt, ist die verteidigende Miniatur dahinter verborgen. Dieser Vorgang wird für jede Miniatur des Verteidigers wiederholt. Am Ende wird gezählt, wie viele Miniaturen des Verteidigers verborgen sind.
 - » Berührt die Basis des Einheitenführers des Angreifers ein Geländeteil, können Miniaturen des Verteidigers nicht hinter diesem Geländeteil verborgen sein, außer die Sichtlinie zwischen dem Einheitenführer und der Miniatur ist komplett versperrt.
 - » Bodenfahrzeuge und Stellungstruppler können Deckung bieten. Bei der Bestimmung, ob eine verteidigende Miniatur verborgen ist, wird jede Bodenfahrzeug- und jede Stellungstruppler-Einheit so behandelt, als wäre sie ein Geländeteil.

GELÄNDE UND DECKUNG

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



- » Bei der Bestimmung, ob ein Geländeteil die Sichtlinie zu einer verteidigenden Miniatur versperrt, die durch einen durchsichtigen Haltestab von ihrer Basis getrennt wird, werden der durchsichtige Haltestab und die Basis nicht als Teil der Miniatur behandelt.
- » Bei der Bestimmung, ob sich die gedankliche Linie zwischen den Basismittelpunkten zweier Miniaturen mit einem Geländeteil überschneidet, wird sie als Linie auf einem zweidimensionalen Schlachtfeld behandelt. Beim Blick von oben sollten die Spieler bestimmen können, ob sich die gedankliche Linie mit einem Geländeteil überschneidet.

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

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

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

DECKUNG X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

DETONIEREN

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

die Waffenschlüsselwörter der Karte verwendet, die zu dem detonierenden Bombenmarker gehört.

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

- Ein gelbes Fernkampfsymbol (1234) gibt an, dass eine Waffe eine Flächenwaffe ist. Sobald ein Bomben- oder Bedingungsmarker detoniert, wird die Flächenwaffe auf der Karte verwendet, die zu dem Marker gehört.
- Sobald eine Flächenwaffe verwendet wird, werden separate Angriffe gegen jede Einheit in Sichtlinie und in Reichweite der bei den Fernkampfsymbolen angegebenen Zahl durchgeführt, ausgehend von der Kante des detonierenden Bomben- oder Bedingungsmarkers.
- Für jeden Angriff, der von der Detonation eines Bomben- oder Bedingungsmarkers ausgeht, gilt jener Marker als der Angreifer.
- Jeder Angriff, der von der Detonation eines Bomben- oder Bedingungsmarkers ausgeht, ist ein Fernkampfangriff.
- Fernkampfangriffe, die von Flächenwaffen ausgehen, werden gegen jede Einheit in Reichweite und in Sichtlinie durchgeführt, selbst wenn jene Einheit in ein Handgemenge verwickelt ist.
- Sobald ein Bomben- oder Bedingungsmarker detoniert, wird die zu dem Marker gehörende Energieumwandlungstabelle zurate gezogen, unabhängig davon, ob eine Einheit jenen Marker platziert oder eine Fähigkeit verwendet hat, um ihn detonieren zu lassen.
- Sobald ein Bomben- oder Bedingungsmarker detoniert, können Einheiten keine Zielmarker ausgeben, um Angriffswürfel zu modifizieren, unabhängig davon, ob eine Einheit jenen Marker platziert oder eine Fähigkeit verwendet hat, um ihn detonieren zu lassen.
- Falls ein Bomben- oder Bedingungsmarker detonieren würde, nachdem eine Einheit eine Bewegung oder eine beliebige Aktion durchgeführt hat, detoniert der Marker noch vor jeder anderen Fähigkeit oder jedem anderen Effekt, der nach der Bewegung einer Einheit oder dem Durchführen einer Aktion eintritt, mit einer Ausnahme: Ein Bereitschaftsmarker darf ausgegeben werden, bevor der Marker detoniert.
- Bomben- und Bedingungsmarker können keine Wunden erleiden.
- Um die Sichtlinie von Bomben- oder Bedingungsmarkern zu einer Einheit zu bestimmen, wird stattdessen die Sichtlinie von der Einheit zum Marker bestimmt. Falls eine Miniatur in der Einheit Sichtlinie zu dem Marker hat, dann hat der Marker Sichtlinie zu jener Einheit und jenen Miniaturen.

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

DETONIEREN X: BOMBENTYP (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit, die von einem beliebigen Spieler kontrolliert wird, eine Aktion durchgeführt hat, darf jede Einheit, die eine Waffe mit dem Schlüsselwort **DETONIEREN X: BOMBENTYP** hat, X befreundete Bombenmarker des entsprechenden Typs detonieren lassen. Siehe dazu „Detonieren“ in der linken Spalte.

- Schlüsselwörter der Einheit, die den Bombenmarker detonieren lässt, werden bei Angriffen, die von der Detonation des Bombenmarkers ausgehen, nicht angewendet.
- Sobald ein Bombenmarker detoniert, kann die Einheit, die den Marker detonieren lässt, keinen Zielmarker ausgeben, um Angriffswürfel neu zu werfen.

- Sobald ein Bombenmarker detoniert, kann die Einheit, die den Marker detonieren lässt, keine anderen Waffen zu den Angriffspools beisteuern.
- Sobald ein Bombenmarker detoniert, wird nicht die Energieumwandlungstabelle der Einheit zurate gezogen, die jenen Marker detonieren lassen hat. Jeder Bombentyp hat seine eigene Energieumwandlungstabelle auf derselben Karte, wo auch das Angriffsprofil des Bombentyps aufgeführt ist.
- Nachdem eine Einheit eine Aktion durchgeführt hat, kann man einen Bombenmarker noch vor jeder anderen Fähigkeit oder jedem anderen Effekt detonieren lassen, der nach der Bewegung einer Einheit oder dem Durchführen einer Aktion eintritt, mit einer Ausnahme: Ein Bereitschaftsmarker darf ausgegeben werden, bevor der Marker detoniert.
- Falls – nachdem eine Einheit eine Aktion durchgeführt hat – beide Spieler Einheiten mit dem Schlüsselwort **DETONIEREN X: BOMBENTYP** haben, die Bombenmarker detonieren lassen können, darf der Spieler, der nicht die Einheit kontrolliert, die gerade eine Aktion durchgeführt hat, das Schlüsselwort **DETONIEREN X: BOMBENTYP** seiner Einheit zuerst verwenden.

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

DISZIPLINIERT X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Befehle erteilen, Niederhalten

DREHUNG

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

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

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

DURCHSCHLAGEN X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

- Das Schlüsselwort **DURCHSCHLAGEN X** kann auch verwendet werden, um die Abwehr (♥) einer Einheit, die **BESCHÜTZER**

X verwendet, zu negieren. Negierte Abwehr-Ergebnisse (♥) werden wie Leerseiten behandelt. Nachdem **DURCHSCHLAGEN X** auf diese Weise verwendet worden ist, kann der unverbrauchte Teil von X immer noch verwendet werden, um die Abwehr (♥) des Verteidigers zu negieren.

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

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

EINHEIT

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

- Zu jeder Einheit gibt es eine Einheitenkarte (siehe „Aufbau der Karten“ auf S. 4).
- Jede Einheit hat einen Rang, angezeigt durch eines der folgenden Symbole in der oberen rechten Kartenecke.



- Commander



- Agent



- Korps



- Spezialeinsatzkräfte



- Unterstützung



- Schwer

- Unter dem Rang jeder Einheitenkarte steht eine Zahl. Diese gibt an, aus wie vielen Miniaturen die Einheit besteht.
 - » Der Einheitenführer ist in dieser Zahl inbegriffen.
- Oben links auf jeder Einheitenkarte stehen die Punktekosten der Einheit.
 - » Die Punktekosten sind relevant für das Zusammenstellen der Armeen sowie beim Ermitteln des Spielsiegers, falls am Ende der Partie beide Spieler gleich viele Siegmarker haben.
- Jede Einheit hat 1 Einheitenführer.
 - » Bei Truppler-Einheiten wird der Einheitenführer durch eine Miniatur mit Rangabzeichen, Schulterklappen oder anderen Symbolen eines höheren Dienstgrades dargestellt.
 - » Bei Einheiten mit nur 1 Miniatur ist diese Miniatur gleichzeitig der Einheitenführer.
- Der Typ oder Subtyp jeder Einheit steht auf ihrer Einheitenkarte unter der Illustration.

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

EINHEITENFÜHRER

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

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

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

EINHEITENKARTE

Siehe „Aufbau der Karten“ auf S. 4 und „Einheit“ auf S. 25.

EINKERBUNGEN

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

- Sobald eine Miniatur, die eine Basis mit Einkerbungen hat, eine Bewegung durchführt, steckt man die Bewegungshilfe entweder in die vordere oder in die hintere Einkerbung der Basis.
 - » Eine Standardbewegung beginnt damit, dass man die Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung der Miniaturenbasis steckt. Am Ende einer vollen Bewegung platziert man die Miniatur so, dass die hintere Einkerbung der Basis das Ende der Bewegungshilfe umschließt.
 - » Eine Rückwärtsbewegung beginnt damit, dass man die Bewegungshilfe in die hintere Einkerbung der Miniaturenbasis steckt. Am Ende einer vollen Rückwärtsbewegung platziert man die Miniatur so, dass die vordere Einkerbung der Basis das Ende der Bewegungshilfe umschließt.
- Sobald eine Miniatur, die eine Basis mit Einkerbungen hat, in Formation platziert wird, muss ihre Basis parallel zu der des Einheitenführers ausgerichtet werden, sodass sie dieselbe Blickrichtung haben.
- Sobald eine Miniatur, die eine Basis mit Einkerbungen hat, klimmt oder klettert, muss ihre Basis in dieselbe Blickrichtung ausgerichtet sein wie vor dem Klimmen oder Klettern.

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. 6.

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 auf dem Schlachtfeld an **derselben** Position in Basiskontakt mit dem Einheitenführer. Der Marker bleibt in Basiskontakt mit dem Einheitenführer und bewegt sich mit ihm über das Schlachtfeld, es sei denn, dieser verfällt in Panik oder wird besiegt.
 - » Nachdem der Einheitenführer eines Spielers mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker eine Bewegung durchgeführt hat, nimmt jener Spieler den beanspruchten Einsatzzielmarker und platziert ihn **irgendwo** auf dem Schlachtfeld in Basiskontakt mit dem Einheitenführer.
 - » Wird ein Einheitenführer mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker besiegt oder verfällt er in Panik, wird der Marker auf die nicht-beanspruchte Seite gedreht und wieder auf dem Schlachtfeld an **derselben** Position in Basiskontakt mit dem Einheitenführer platziert, bevor dieser wegbewegt oder entfernt wird. Der Einsatzzielmarker bleibt auf dem Schlachtfeld, wo er ist, und kann regulär wieder beansprucht werden.
 - » Ein Einsatzzielmarker, der von einem Einheitenführer beansprucht worden ist, kann das Schlachtfeld nicht verlassen und kann zu keinem Zeitpunkt teilweise oder vollständig außerhalb des Schlachtfeldes platziert werden.
- Einsatzzielmarker können nur dann beansprucht werden, wenn die Einsatzzielkarte es ausdrücklich erlaubt. Andernfalls werden die Einsatzzielmarker verwendet, um Gebiete zu markieren, oder sie haben andere Zwecke, die auf der Einsatzzielkarte beschrieben sind.
 - Auf manchen Einsatzzielkarten wird angegeben, dass Einheiten mit dem Schlüsselwort **SABOTIEREN/REPARIEREN** mit Einsatzzielmarkern interagieren können. Für die Verwendung dieses Schlüsselwortes gelten folgende Regeln:
 - » Nur ein Einheitenführer in Basiskontakt mit einem Einsatzzielmarker kann das Schlüsselwort **SABOTIEREN/REPARIEREN** verwenden.
 - » Wundenmarker werden nur durch das Schlüsselwort **SABOTIEREN/REPARIEREN** auf Einsatzzielmarkern platziert. Einsatzzielmarker können durch Angriffe und Spieleffekte (außer durch das Schlüsselwort **SABOTIEREN/REPARIEREN**) keine Wunden erleiden.
 - » Einsatzzielmarker können nicht weniger als 0 Wundenmarker haben.

- Beim Platzieren von Bedingungsmarkern können Bedingungsmarker nicht unter Gelände platziert werden.

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

EINZIGARTIGE KARTEN

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

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

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

ENDPHASE

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

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

Verwandte Themen: 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 sich eine Einheit erholt, entfernt man eine beliebige Anzahl Niederhalten-Marker von ihr und macht eine beliebige Anzahl ihrer erschöpften Aufwertungskarten wieder spielbereit.

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

Verwandte Themen: Aktionen, Erschöpfen, Niederhalten, Aufwertungskarten

ERINNERUNGSTEXT

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

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

Verwandte Themen: Schlüsselwörter

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 (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

FÄDEN ZIEHEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

Verwandte Themen: Fähigkeit, Aktivierung von Einheiten, Freie Aktionen

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: Repulsorfahrzeuge und Bodenfahrzeuge. 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 klettern 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.

- Bodenfahrzeuge können eine Bereitschaftsaktion durchführen, Repulsorfahrzeuge dagegen nicht.
- Fahrzeuge können sich im Nahkampf befinden, aber nicht in ein Handgemenge verwickelt sein.
- Bodenfahrzeuge können andere Figuren verbergen und somit anderen Einheiten leichte Deckung bieten; Repulsorfahrzeuge verbergen keine anderen Figuren und bieten keine Deckung.
- Fahrzeuge können die Sichtlinie versperren.

Verwandte Themen: Basis, Formation, Deckung, Beschädigt, Deaktiviert, Verdrängung, Feuerwinkel, Sichtlinie, Nahkampf, Bewegung, Einkerbungen, Drehung, Robustheit, Rückwärtsbewegung, Truppler, Einheit, Einheitenführer, Waffe zerstört, siehe „Weitere Geländeregel“ auf S. 8.

FÄHIGKEITEN

Karten enthalten Fähigkeiten, die man abhandeln kann, um verschiedene Speleffekte 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 (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

FLÄCHENWAFFEN

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



Flächenwaffe

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

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

FLINK (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Angriff, Ausweichen

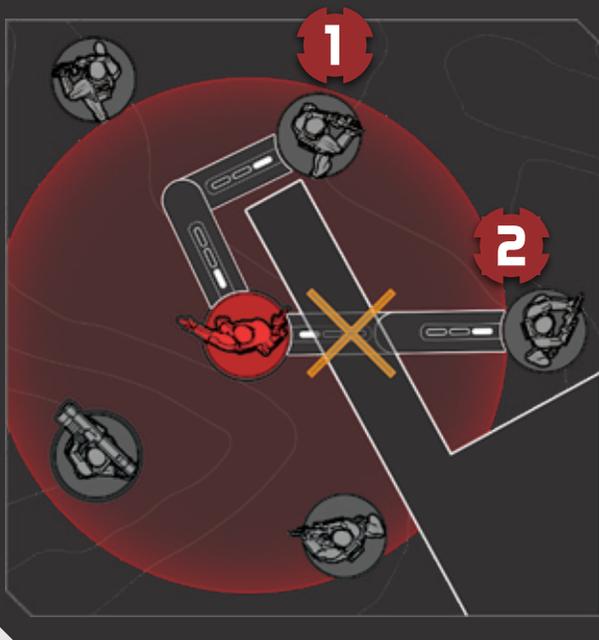
FORMATION

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 auf maximaler Distanz in Formation.
- Wird eine Miniatur, die eine Basis mit Einkerbungen hat, in Formation platziert, muss ihre Basis exakt in die gleiche Richtung wie die Basis ihres Einheitenführers ausgerichtet werden.
- Miniaturen, die in Formation platziert werden, können nicht in Basiskontakt mit feindlichen Miniaturen platziert werden, es sei denn, die Einheit befindet sich im Nahkampf (siehe „Nahkampf“ auf S. 38).
- Sobald ein Einheitenführer bewegt wird, kann man die Miniaturen seiner Einheit beiseite rücken, um Platz für die Bewegungshilfe zu schaffen.

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.



- 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.
- Die Basis einer Miniatur darf nicht so platziert werden, dass sie über ein beliebiger Teil von ihr über eine Kante hinausragt.
- 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 diesem Punkt platziert werden.
 - » Beim Platzieren einer Miniatur in Formation kann sie nicht auf einer höheren Ebene platziert werden als bis zu der Ebene, zu welcher der Einheitenführer geklimmt oder geklettert ist (oder auf eine niedrigere Ebene, falls der Einheitenführer nach unten geklimmt oder geklettert ist).
 - » Beim Platzieren einer Miniatur in Formation darf sie nicht auf einer unterschiedlichen Ebene des Geländes platziert werden als die des Einheitenführers, es sei denn, der Einheitenführer jener Miniatur ist gerade geklimmt oder geklettert. Miniaturen können immer auf die gleiche Ebene wie ihre Einheitenführer platziert werden, wenn sie in Formation platziert werden.

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

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

FREIE KARTENAKTIONEN

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

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

Beispiel: Führt Darth Vader eine Bewegungsaktion durch, kann er die freie Kartenaktion auf seiner Aufwertungskarte Machtstoß nicht verwenden, bevor seine Fähigkeit UNERBITTLICH ausgelöst worden ist. Er muss seine freie Kartenaktion entweder vor seiner Bewegung verwenden oder nachdem die Fähigkeit UNERBITTLICH abgehandelt worden ist.

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

Verwandte Themen: 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 aufgeprägt sind.

- Manche Miniaturenbasen verfügen über Feuerwinkellinien. Diese werden verwendet, um den Feuerwinkel der jeweiligen Miniatur zu bestimmen.
- Jede Feuerwinkellinie beginnt am Basismittelpunkt und endet am Rand der Basis.
 - » Der Feuerwinkel, der von den beiden vorderen Feuerwinkellinien gebildet wird, ist der Front-Feuerwinkel der Miniatur. Zwischen den beiden Feuerwinkellinien, die den Front-Feuerwinkel bilden, befindet sich immer eine Einkerbung.
 - » Der Feuerwinkel, der von den beiden hinteren Feuerwinkellinien gebildet wird, ist der Heck-Feuerwinkel der Miniatur. Zwischen den beiden Feuerwinkellinien, die den Heck-Feuerwinkel bilden, befindet sich immer eine Einkerbung.
 - » Die Feuerwinkel, die von den beiden linken bzw. den beiden rechten Feuerwinkellinien gebildet werden, sind die Seiten-Feuerwinkel der Miniatur. Zwischen diesen Feuerwinkellinien befinden sich 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. 26.

GEBIRGSFAHRZEUG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

GEFOLGE: EINHEITENNAME (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

- Befehle, die mit dem Schlüsselwort **GEFOLGE** erteilt werden, gelten als von der Einheit erteilt, die das Schlüsselwort **GEFOLGE** hat.
- Spieleffekte, die ausgelöst werden, sobald einer Einheit ein Befehl erteilt wird (z. B. die Befehle auf einer Kommandokarte), werden ausgelöst, sobald einer Einheit ein Befehl mit dem Schlüsselwort **GEFOLGE** erteilt wird.

- Wird ein Befehl mit dem Schlüsselwort **GEFOLGE** erteilt, **muss** der Befehl der Einheit erteilt werden, deren Name hinter dem Schlüsselwort **GEFOLGE** steht. Andere Spieleffekte, die auslösen, **sobald** einer Einheit ein Befehl erteilt wird, können aber dazu führen, dass ein Befehl stattdessen einer anderen Einheit erteilt wird.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Kommandokarten, Kommandophase, Befehle erteilen

GELÄNDE

Siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

GELÄNDE FESTLEGEN

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

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

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Deckung, Sichtlinie, Spielaufbau

FLÄCHEN-GELÄNDEN

Siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

GESCHWINDIGKEIT

Siehe „Bewegung“ auf S. 20.

GEÜBTER KLETTERER (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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.
 - Truppen, die in ein Handgemenge verwickelt sind, können durch eine Zwangsbewegung nicht verdrängt werden. Überschneidet sich ein Repulsorfahrzeug nach dem Durchführen einer Zwangsbewegung an seiner Endposition mit Truppen, die in ein Handgemenge verwickelt sind, muss es stattdessen eine Teilbewegung durchführen.
- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **GLEITER X** kann sich während einer Bewegung über Gelände mit einer Höhe von X oder niedriger hinwegbewegen.
- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **GLEITER X** darf ihre Bewegung auf einem Geländeteil beenden, dessen Höhe X oder weniger beträgt.
- Nach der Durchführung einer beliebigen Art von Bewegung muss eine Einheit mit dem Schlüsselwort **GLEITER X** immer noch so flach wie möglich auf dem Schlachtfeld platziert werden. Nicht jedes Gelände, auf dem eine Einheit ihre Bewegung beenden kann, ist völlig flach. Deshalb sollten sich die Spieler vor dem Spiel darauf einigen, auf welchem Gelände Einheiten ihre Bewegung beenden können. Als generelle Regel

aber gilt: Falls eine sich mit Gelände überschneidende Miniatur instabil steht oder umzufallen droht oder die Basis der Miniatur über 45 Grad gekippt ist, darf jene Miniatur ihre Bewegung an jener Position nicht beenden.

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

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Zwangsbewegung, Besiegt, Verdrängung, Höhe, Verlassen des Schlachtfeldes, Bewegung, Einheitenführer, Fahrzeuge, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8

GRUBEN UND SCHÜTZENGRÄBEN

Siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

HANDGEMENGE

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

- Truppler-Einheiten können nur mit anderen Truppler-Einheiten in ein Handgemenge verwickelt sein. Ein Handgemenge zwischen Truppler-Einheiten und Fahrzeugen oder zwischen Fahrzeugen und anderen Fahrzeugen ist nicht möglich, auch wenn beide Einheiten im Nahkampf miteinander sind.
- 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

HOCHGESCHWINDIGKEIT (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

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

Verwandte Themen: Angriff, Ausweichen, Waffen

HÖHE

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

- Um die Höhe eines Objekts zu bestimmen, platziert man das Ende des Maßstabes möglichst nah an dem Objekt auf dem Schlachtfeld und bringt den Maßstab in senkrechte Position. Das Maßstabssegment, in dem sich der höchste Punkt des Objekts befindet, bestimmt die Höhe des Objekts.
 - » Liegt der höchste Punkt des Objekts direkt auf der Trennlinie zwischen zwei Maßstabssegmenten, bestimmt das niedrigere der beiden Maßstabssegmente die Höhe. Nur wenn das Objekt über die Trennlinie hinausragt, wird seine Höhe durch das höhere der beiden Maßstabssegmente bestimmt.
- Manche Geländeteile haben mehrere Ebenen mit unterschiedlichen Höhen. Muss von 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. 8, siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. 10.

ID-MARKER

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



ID-Marker

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

IMMOBILISIERT-MARKER

Die Maximalgeschwindigkeit einer Einheit wird für jeden Immobilisiert-Marker, den sie hat, um 1 verringert. Eine Einheit mit Maximalgeschwindigkeit 0 und mindestens 1 Immobilisiert-Marker kann nicht klimmen, klettern sowie keine Rückwärtsbewegung und keine Drehung durchführen. Am Ende der Aktivierung einer Einheit werden alle Immobilisiert-Marker von ihr entfernt.



Immobilisiert-Marker

- Eine Einheit mit 1 oder mehr Immobilisiert-Markern kann noch immer Geschwindigkeit-X-Bewegungen durchführen und mit ihr können außerhalb der normalen Aktivierung durch andere Spieleffekte noch immer Geschwindigkeit-X-Bewegungen durchgeführt werden, selbst wenn ihre Maximalgeschwindigkeit 0 ist.

Verwandte Themen: Bewegung

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)

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

- Eine Einheit ist „in“ einer Reichweite, falls der Punkt der Miniaturenbasis, der dem Ausgangspunkt der Messung am nächsten ist, im entsprechenden Maßstabssegment 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 Maßstabssegments 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 Maßstabssegments 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. Falls ja, verliert sie für jeden Ionenmarker 1 Aktion. Am Ende ihrer Aktivierung werden alle Ionenmarker entfernt, welche die Einheit hat.



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

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

IONEN X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

- Ein Fahrzeug, 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)

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

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

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

KARTENAKTIONEN

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

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

Beispiel: Falls Darth Vader nach der Durchführung einer Bewegung mit der Karte Lichtschwertwurf aufgewertet ist, kann er die Fähigkeit UNERBITTLICH verwenden, um einen Fernkampfangriff durchzuführen, indem er die Kartenaktion auf „Lichtschwertwurf“ verwendet.

- Gewährt eine Kartenaktion eine Bewegung oder einen Angriff, die/der **nicht** als eine Bewegungsaktion bzw. eine Angriffsaktion behandelt wird, ist dies etwas anderes als eine Bewegungs- oder Angriffsaktion, auch wenn das Ergebnis dasselbe ist.
- Kartenaktionen können bewirken, dass Einheiten Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsmarker erhalten. Besagt eine Kartenaktion ausdrücklich, dass eine Einheit einen Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsmarker erhält, ist dies ein anderer Effekt als das Durchführen einer Ziel-, Ausweich- oder Bereitschaftsaktion und löst somit keine Fähigkeiten aus, die nach dem Durchführen einer solchen Aktion eintreten.

Verwandte Themen: 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 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 Spielbaus sollte genau definiert werden, wo sich derartige Kletterhilfen befinden.

- Ist ein Truppler-Einheitenführer in Basiskontakt mit einem vertikalen Geländeteil **ohne** einen flachen Untergrund, um den Einheitenführer darauf platzieren zu können (z. B. ein Zaun oder eine schmale Mauer), darf er über jenes Gelände **KLETTERN** und seine Bewegung auf der anderen Seite beenden, vorausgesetzt das Gelände hat Höhe 1 oder weniger.
 - » Um über ein vertikales Gelände ohne einen flachen Untergrund zu klettern, kann eine Einheit **zwei** Aktionen ausgeben, um sich über das Gelände zu bewegen. Am Ende der Bewegung wird der Einheitenführer auf der anderen Seite der vertikalen Struktur so dicht wie möglich an der Struktur auf einem flachen Untergrund platziert.
 - » Nachdem eine Einheit auf diese Art geklettert ist, werden für jede Miniatur in der Einheit 2 weiße Verteidigungswürfel geworfen. Für jede gewürfelte Abwehr (▼) erleidet die Einheit 1 Wunde.
- Nachdem ein Einheitenführer 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. 10).
 - » Liegt eine vertikale Distanz zwischen Miniatur und Einheitenführer, muss der Einheitenführer die Position der Miniatur mit einer regulären Klimm-Bewegung erreichen können. Befindet sich der Einheitenführer oben auf erhöhtem Gelände, müssen alle untenstehenden Miniaturen seiner Einheit in Basiskontakt mit dem Gelände sein, sodass der Einheitenführer ihre Position mit einer regulären Klimm-Bewegung erreichen könnte.
 - Damit der Einheitenführer die Position einer Miniatur mit einer regulären Klimm-Bewegung erreichen kann, darf die Höhe zwischen den beiden Miniaturen maximal 1 betragen.
 - » Standardmäßig wird der Einheitenführer nach dem Klimmen oder Klettern an den Rand des Geländes platziert, der am nächsten zu dem Punkt ist, mit dem er vor dem Klimmen oder Klettern in Basiskontakt war. Miniaturen, die nicht am selben Rand wie der Einheitenführer platziert werden, müssen in Basiskontakt mit dem Geländeteil und so nah wie möglich an diesem Punkt platziert werden.
 - » Beim Platzieren einer Miniatur in Formation kann sie nicht auf einer höheren Ebene platziert werden als bis zu der Ebene, zu welcher der Einheitenführer geklimmt oder geklettert ist (oder auf eine niedrigere Ebene, falls der Einheitenführer nach unten geklimmt oder geklettert ist).
 - » Beim Platzieren einer Miniatur in Formation darf sie nicht auf einer **unterschiedlichen** Ebene des Geländes platziert werden als die des Einheitenführers, es sei denn, der Einheitenführer jener Miniatur ist gerade geklimmt oder geklettert. Miniaturen können immer auf die gleiche Ebene wie ihre Einheitenführer platziert werden, wenn sie in Formation platziert werden.
- Ist ein Geländeteil gleich hoch oder niedriger als die Miniatur des Einheitenführers, muss die Einheit nicht über das Gelände klimmen oder klettern.

Beispiel: Eine Sturmtruppen-Einheit kann sich mit einer Standardbewegung über eine Barrikade bewegen. Allerdings

verringert sich ihre Maximalgeschwindigkeit dabei um 1, da die Barrikade für Truppler-Einheiten als schwieriges Gelände gilt.

- Sanfte Steigungen wie z. B. Hügel müssen nicht erklommen oder erklettert werden. Als Faustregel gilt: Wenn eine Miniatur ohne umzukippen auf einer Steigung stehen kann, lässt sich die Steigung mit einer Standardbewegung überwinden. Derartige Geländeteile sollten während des 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.
- **Sobald eine Miniatur, die eine Basis mit Einkerbung hat, klimmt oder klettert, muss ihre Basis exakt in die gleiche Richtung orientiert sein wie vor dem Klimmen oder Klettern.**
- Wird ein Speleffekt 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“.
- **Jeder Commander verfügt über drei spezielle Kommandokarten, die nur dann genutzt werden können, falls 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.
- **Jeder Agent verfügt über drei spezielle Kommandokarten, die nur dann genutzt werden können, falls dieser Agent Teil der Armee ist.**
 - » Agenten-spezifische Kommandokarten erkennt man daran, dass der Agent oben rechts auf der Karte abgebildet ist (dieses Bild entspricht der Illustration auf seiner Einheitenkarte) und am Namen des Agenten, der direkt unter dem Namen der Kommandokarte steht.
- Bei Spielbeginn hat jeder Spieler 7 Kommandokarten auf der Hand.
 - » Ein Spieler muss 2 Karten mit 1 Kreis, 2 Karten mit 2 Kreisen, 2 Karten mit 3 Kreisen sowie die Karte „Bereitschaft“ für seine Starthand auswählen.
 - » Ein Spieler darf nicht mehr als 1 Exemplar einer bestimmten Kommandokarte für seine Starthand auswählen.

- Jede Kommandokarte hat eine Anzahl an Kreisen in der oberen linken Kartenecke. Diese werden verwendet, um zu bestimmen, welcher Spieler in dieser Runde Priorität hat.
- Auf jeder Kommandokarte ist entweder die Anzahl und der Typ der Einheiten angegeben, der Befehle erteilt werden können, oder es sind der Name oder die Namen bestimmter Einheiten angegeben, der Befehle erteilt werden können.
- **Jeder auf der Kommandokarte genannten Einheit kann nur dann Befehle erteilt werden, falls sie sich in Reichweite 1–3 zu der benannten Einheit befindet.**
- Ein Spieler muss möglichst allen auf der Kommandokarte genannten Einheiten Befehle erteilen (oder so vielen wie möglich).
- Manche Kommandokarten haben 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. 41).
- Wird ein Commander besiegt, kann sein kontrollierender Spieler sämtliche Kommandokarten, die zu diesem Commander gehören, während der Kommandophase nicht mehr spielen.
- Wird während der Kommandophase eine nicht zulässige Kommandokarte aufgedeckt, ersetzt man sie durch die Karte „Bereitschaft“, falls möglich.
- **Sobald eine Kommandokarte eines Agenten gespielt wird, benennt der Spieler keinen Commander; stattdessen benennt er einen Agenten und jener Agent erteilt Befehle.**
- **Sobald eine nicht-agenten-spezifische Kommandokarte gespielt wird, kann der Spieler keinen Agenten benennen, um Befehle zu erteilen.**

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

KOMMANDOPHASE

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

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

1. **Kommandokarte auswählen:** Jeder Spieler wählt im Geheimen eine Kommandokarte von seiner Hand und platziert sie verdeckt auf dem Tisch. Dann werden beide Karten gleichzeitig aufgedeckt.
 - » **Hat ein Spieler keinen Commander oder Agenten auf dem Schlachtfeld, darf er keine Kommandokarte auswählen oder abhandeln.**

- » **Ein Spieler muss falls möglich eine Kommandokarte wählen.**

2. **Priorität ermitteln:** Priorität hat der Spieler, dessen Karte die **wenigsten** Kreise hat.
 - » Haben beide Karten gleich viele Kreise, wirft der Spieler, der den Rundenanzeiger 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 oder Agenten und lässt jene Einheit Befehle erteilen. Wie viele Befehle erteilt werden, ist in der Befehlsleiste der gewählten Kommandokarte angegeben.
 - » Falls ein Spieler eine commander-spezifische oder agenten-spezifische Kommandokarte spielt, muss er einen Commander bzw. einen Agenten benennen.
 - » Falls ein Spieler eine nicht-agenten-spezifische Kommandokarte spielt, darf er keinen Agenten benennen, um Befehle zu erteilen.
 - » Der Commander oder Agent kann nur zulässigen Einheiten Befehle erteilen. Zulässig sind nur die Einheiten, die alle folgenden Voraussetzungen erfüllen:
 - Der Einheit darf während der aktuellen Kommandophase noch kein Befehl erteilt worden sein.
 - Die Einheit muss in Reichweite 1–3 zu dem benannten Commander bzw. Agenten sein.
 - Ist auf der gespielten Kommandokarte ein Einheiten-typ (z. B. Truppler) genannt, muss die Einheit, welcher der Befehl erteilt wird, von diesem Typ sein.
 4. **Befehlspool zusammenstellen:** Jeder Spieler stellt einen Befehlspool zusammen. Dieser besteht aus allen Befehlsmarkern, die er beim Abhandeln seiner Kommandokarte nicht auf dem Schlachtfeld platziert hat.
 - » Wir empfehlen, die Befehlsmarker in einen undurchsichtigen Beutel zu geben. Alternativ können sie auch verdeckt gemischt und neben dem Schlachtfeld gestapelt werden.
- Nachdem diese vier Schritte abgehandelt worden sind, geht es weiter mit der Aktivierungsphase.

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

KOPFGELD (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nach dem Spielaufbau wählt eine Einheit mit dem Schlüsselwort **KOPFGELD** einen feindlichen Commander oder feindlichen Agenten und markiert jene Einheit mit einem Siegmarker. Der Marker wird auf dem Schlachtfeld neben dem Einheitenführer platziert und verbleibt bei der Einheit, während sich diese auf dem Schlachtfeld bewegt.

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **KOPFGELD** eine Einheit mit einem Siegmarker besiegt hat (normalerweise bei der Durchführung eines Angriffs gegen jene Einheit), wird der Siegmarker auf die Einheit mit **KOPFGELD** verschoben. Der Marker wird auf dem Schlachtfeld neben dem Einheitenführer platziert und verbleibt bei der Einheit, während sich diese auf dem Schlachtfeld bewegt.

Falls ein Spieler am Ende des Spiels eine Einheit kontrolliert, die das Schlüsselwort **KOPFGELD** und einen Siegmarker durch das Besiegen einer anderen Einheit hat, und jene Einheit selbst nicht besiegt worden ist, erhält jener Spieler 1 Siegmarker. Ein Spieler erhält auf diese Weise für jede Einheit, die er kontrolliert und diese Bedingungen erfüllt, 1 Siegmarker.

- Falls nach dem Spielaufbau beide Spieler Einheiten mit dem Schlüsselwort **KOPFGELD** haben, platziert zuerst der blaue Spieler die Siegmarker, dann der rote Spieler.
- Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **KOPFGELD** eine beliebige Einheit mit einem Siegmarker besiegt, wird der Siegmarker auf die Einheit verschoben, die dazu geführt hat, dass die andere Einheit besiegt worden ist. Dies schließt andere Einheiten mit dem Schlüsselwort **KOPFGELD** mit ein, die einen Siegmarker haben, weil sie zuvor eine Einheit besiegt haben.
- Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **KOPFGELD** einen Angriff durchführt und eine andere Einheit mit einem Siegmarker verwendet das Schlüsselwort **BESCHÜTZER X** und erleidet so viele Wunden, dass sie dadurch besiegt wird, wird der Siegmarker auf die Einheit mit dem Schlüsselwort **KOPFGELD** verschoben.
- Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **KOPFGELD** einen Angriff gegen eine Einheit mit einem Siegmarker durchführt und jene Einheit die Aufwertungskarte Notfallstims verwendet, wird der Siegmarker (falls möglich) auf die Einheit mit **KOPFGELD** verschoben, sobald die Einheit die Wunden von Notfallstims am Ende ihrer nächsten Aktivierung erleidet und dabei besiegt wird.

Verwandte Themen: Besiegt, Spielaufbau, Siegmarker, Spielsieg

MEISTER DER MACHT X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

Verwandte Themen: 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.
- Repulsorfahrzeug-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.

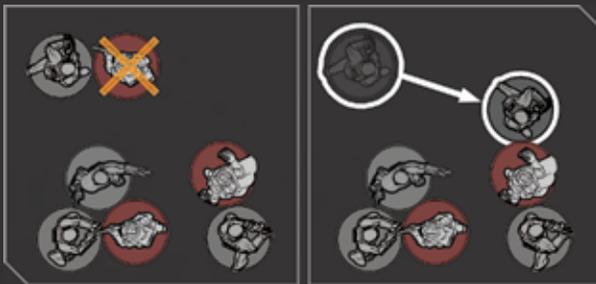
- » Miniaturen, die nicht mehr in Basiskontakt sind, sollten falls möglich stets wieder in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur gebracht werden, selbst wenn jede feindliche Miniatur, die in Basiskontakt war, gerade besiegt worden ist. Das kann passieren, sobald die verteidigende Einheit keine Nahkampfwaffe hat und nicht alle verteidigenden Miniaturen in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur sind.

Beispiel: Luke Skywalker ist in Basiskontakt mit einer feindlichen 74-Z-Düsen Schlitten-Miniatur, während eine andere Miniatur derselben Einheit nicht in Basiskontakt mit Luke Skywalker ist. Nachdem Luke Skywalker einen Angriff durchgeführt hat, besiegt er die feindliche 74-Z-Düsen Schlitten-Miniatur. Da es aber noch eine andere 74-Z-Düsen Schlitten-Miniatur in jener Einheit gibt, sollte Luke Skywalker sofort in Basiskontakt mit jener Miniatur gebracht werden.

- » Falls Miniaturen aus irgendeinem Grund nicht mehr in Basiskontakt mit feindlichen Miniaturen gebracht werden können und keine der Miniaturen, die zu der Einheit gehören, in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur sind, bleiben die Miniaturen dort, wo sie sich gerade auf dem Schlachtfeld befinden, und die Einheit befindet sich nicht länger in einem Nahkampf.

Verwandte Themen: Angriff, Basis, Basiskontakt, 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 Nahkampfes verwendet werden.

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



Nahkampfwaffe

wie eine Nicht-Nahkampfwaffe.

Verwandte Themen: Angriff, Würfel, Nahkampf, Waffen

NEGIEREN

Mit manchen Fähigkeiten kann man Würfelresultate negieren.

- Sobald ein Spieler ein Würfelresultat 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)

NEUPOSITIONIEREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

- Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **NEUPOSITIONIEREN** kann nicht sowohl eine freie Drehungsaktion vor als auch nach der Durchführung derselben Standardbewegung durchführen.
- Eine mit dem Schlüsselwort **NEUPOSITIONIEREN** durchgeführte Drehung ist eine Bewegung.

Verwandte Themen: Bewegung

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 dem Schlachtfeld.
- Hat eine Truppler-Einheit einen oder mehrere zugewiesene Niederhalten-Marker, verbessert sie ihre Deckung um 1, sobald sie sich gegen Fernkampfangriffe verteidigt.
- Während des Schrittes „Sammeln“ der Aktivierung einer Einheit wirft der kontrollierende Spieler 1 weißen Verteidigungswürfel für jeden Niederhalten-Marker, den die Einheit hat. Für jede erzielte Abwehr (♥) oder Verteidigungsenergie (♥) wird 1 Niederhalten-Marker von der Einheit entfernt.
- Falls die Anzahl an Niederhalten-Markern, die einer Truppler-Einheit zugewiesen wurden, jemals mindestens so hoch ist wie der Tapferkeitswert der Einheit, dann ist sie niedergehalten.
- Sofort nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Truppler-Einheit verliert sie 1 ihrer beiden Aktionen ihrer Aktivierung, falls sie niedergehalten ist.
- Nachdem eine Einheit ihren Schritt „Sammeln“ bereits durchgeführt hat, kann sie keine Aktion dadurch verlieren, dass sie Niederhalten-Marker erhält und somit niedergehalten wird. Sie kann auch keine verlorenen Aktionen dadurch zurückerhalten, dass sie Niederhalten-Markern entfernt und somit nicht mehr niedergehalten ist.

- **Sofort nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Truppler-Einheit verfällt sie in Panik, falls die Anzahl an Niederhalten-Marker, die der Truppler-Einheit zugewiesen wurden, mindestens doppelt so hoch ist wie der Tapferkeitswert der Einheit. Eine in Panik verfallene Einheit 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.**
- **Nach einem Angriff erhält der Verteidiger einen Niederhalten-Marker, falls er ein Truppler ist, es ein Fernkampfangriff war und die Angriffswürfel im Angriffspool mindestens 1 Treffer (✖) oder kritischen Treffer (☠) erzielt haben.**
 - » Der Verteidiger erhält den Niederhalten-Marker erst, nachdem die Angriffsaktion abgehandelt worden ist.
 - » Der Verteidiger erhält den Niederhalten-Marker auch dann, wenn er alle Treffer (✖) und kritischen Treffer (☠) negieren konnte und keine Wunden erlitten hat.
- Wird ein Truppler von einem Fahrzeug verdrängt, erhält die Einheit des verdrängten Trupplers 1 Niederhalten-Marker.
 - » Eine Einheit kann nicht mehr als 1 Niederhalten-Marker durch Verdrängung erhalten, auch wenn mehrere ihrer Miniaturen verdrängt wurden.
- Während der Endphase entfernt jeder Spieler 1 Niederhalten-Marker von jeder befreudeten Einheit, die 1 oder mehrere Niederhalten-Marker hat.
- Um einen Niederhalten-Marker von einer Einheit zu entfernen, nimmt man den Marker vom Schlachtfeld und platziert ihn im Vorrat.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierung von Einheiten, Aktivierungsphase, 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

OFFENES GELÄNDE

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

- Einheiten können sich ungehindert durch offenes Gelände bewegen.

- Ob es sich bei einem Geländeteil um offenes Gelände handelt, hängt vom Einheiten-typ (Truppler, Bodenfahrzeug oder Repulsorfahrzeug) ab. Siehe „Weitere Bewegungsregeln“ auf S. 8.

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

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

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

PANIK

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



Panikmarker

- Nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Einheit wird überprüft, ob die Anzahl der Niederhalten-Marker, die dieser Einheit zugeteilt sind, mindestens doppelt so hoch wie ihre Tapferkeit ist. Wenn ja, verfällt sie in Panik.
 - » Ist die Einheit in Reichweite 1–3 zu einem befreudeten 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 Aktionen durchführen.
- Ist zum Verlassen des Schlachtfeldes eine vertikale Bewegung nötig, muss die in Panik verfallene Einheit klettern.
- **Eine in Panik verfallene Einheit, die in ein Handgemenge verwickelt ist, muss einen Rückzug durchführen und sich dabei auf den nächsten Schlachtfeldrand zubewegen.**

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.

Jede Einheit hat einen der folgenden Ränge:



• **Commander**



• **Agent**



• **Korps**



• **Spezialeinsatzkräfte**



• **Unterstützung**



• **Schwer**

- Auf jedem Befehlsmarker ist ein Rangsymbol abgebildet. Befehlsmarker werden verwendet, um während der Aktivierungsphase Einheiten des entsprechenden Ranges zu aktivieren.
- Beim Zusammenstellen einer Standardarmee gelten bestimmte Anforderungen und Beschränkungen, was die Ränge der Einheiten betrifft:
 - » **Commander:** Jede Armee muss 1–2 Commander-Einheiten enthalten.
 - » **Agent:** Jede Armee darf 1–2 Agenten-Einheiten enthalten.
 - » **Korps:** Jede Armee muss 3–6 Korps-Einheiten enthalten.
 - » **Spezialeinsatzkräfte:** Jede Armee darf bis zu 3 Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.
 - » **Unterstützung:** Jede Armee darf bis zu 3 Unterstützung-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. 5.

RASEREI X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Tapferkeit, Niederhalten, Wunden

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.
 - » Beim Abmessen der Reichweite mit dem Maßstab sollte nur eine Kante des Maßstabes berücksichtigt werden. Breite und Höhe des Maßstabes spielen keine Rolle.
 - » Die Reichweite wird immer mit dem Blick von oben auf das Schlachtfeld gemessen. Falls sich 2 Miniaturen auf unterschiedlicher Höhe befinden, sollte der Spieler den Maßstab über beiden Miniaturen parallel zum Schlachtfeld halten und sich die Situation von oben betrachten, um die Reichweite zu bestimmen.
- Auf Karten werden Waffenreichweiten durch folgende Symbole dargestellt:
 - » : Reichweite 1
 - » : Reichweite 2
 - » : Reichweite 3
 - » : 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.
- Wird die Reichweite von oder zu einer Einheit aufgrund einer Fähigkeit oder eines Speleffekts gemessen, wird die Reichweite von der nächstgelegenen Miniatur in der Einheit oder zu der nächstgelegenen Miniatur in der Einheit gemessen.
 - » Die Reichweite wird nur dann vom Einheitenführer gemessen, sobald ein Angriff durchgeführt wird oder falls eine Fähigkeit oder ein Speleffekt dies ausdrücklich angibt.
- 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 ersten Segment 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)

REPARATUR X: KAPAZITÄT Y (AUFWERTUNGS- SCHLÜSSELWORT)

REPARATUR X: KAPAZITÄT Y ist eine freie Kartenfähigkeit und kann als freie Aktion während der Aktivierung einer Einheit verwendet werden. Sobald eine Einheit die Fähigkeit **REPARATUR X: KAPAZITÄT Y** verwendet, wird 1 Wundenmarker auf der Karte platziert, die das Schlüsselwort **REPARATUR X: KAPAZITÄT Y** hat. Dann wird eine befreundete Bodenfahrzeug-Einheit in Sichtlinie und in Reichweite 1 gewählt und von ihr werden bis zu X Wundenmarker, Ionenmarker, und/oder Schadensmarker für Fahrzeuge entfernt. Die Fähigkeit kann nicht verwendet werden, falls die Karte mit dem Schlüsselwort **REPARATUR X: KAPAZITÄT Y** mindestens Y Wundenmarker auf sich liegen hat.

- Wundenmarker auf Karten befinden sich nicht auf Einheiten und zählen nicht gegen die Wundschwelle einer Einheit. Sie können auch nicht von Fähigkeiten entfernt werden, die Wundenmarker von Einheiten entfernen.
- Zu Schadensmarkern für Fahrzeuge zählen Beschädigungsmarker, Deaktivierungsmarker und Waffe-zerstört-Marker.

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

REPULSORFAHRZEUGE

Siehe „Fahrzeuge“ auf S. 28.

REVOLVERHELD (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

Verwandte Themen: Angriff

ROBUSTHEIT

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



Robustheitswert

- Die Robustheit einer Fahrzeugeinheit wird durch den Wert neben dem Robustheitssymbol angegeben.
- Sobald ein Fahrzeug Wunden erleidet, wird überprüft, ob die Anzahl seiner Wunden mindestens so hoch wie seine Robustheit ist. Wenn ja, wirft sein kontrollierender Spieler einen roten Verteidigungswürfel und wendet eines der folgenden Ergebnisse an:
 - » **BESCHÄDIGT:** Ist das Ergebnis Abwehr (♥), wird die Einheit beschädigt und erhält einen Beschädigungsmarker. Sobald man eine beschädigte Einheit aktiviert, muss man einen weißen Verteidigungswürfel werfen. Ist das Ergebnis die Leerseite, führt die Einheit während dieser Aktivierung eine Aktion weniger durch.
 - » **DEAKTIVIERT:** Ist das Ergebnis eine Leerseite, ist die Einheit deaktiviert und erhält einen Deaktivierungsmarker. Eine deaktivierte Einheit kann keine Rückwärtsbewegung durchführen und muss zwei Aktionen ausgeben, um eine Standardbewegung durchzuführen.
 - » **WAFFE ZERSTÖRT:** Ist das Ergebnis Verteidigungsenergie (♣), wird eine Waffe zerstört. Der Gegenspieler wählt eine Waffe der Einheit und platziert einen Waffe-zerstört-Marker auf einer Waffe der gewählten Einheit; diese Waffe kann nicht verwendet werden.
- Beschädigungsmarker, Deaktivierungsmarker und Waffe-zerstört-Marker sind verschiedene Arten von Schadensmarkern für Fahrzeuge.
- Hat ein Fahrzeug bereits einen Schadensmarker für Fahrzeuge durch das Erleiden von Wunden mindestens in Höhe seines Robustheitswerts erhalten, kann es keinen weiteren Schadensmarker für Fahrzeuge der gleichen oder anderen Art durch das Erleiden von weiteren Wunden erhalten. Durch andere Spezialeffekte kann es trotzdem einen solchen Marker erhalten.
 - » Falls ein Fahrzeug bereits Wunden mindestens in Höhe seines Robustheitswerts hat und einen Schadensmarker für Fahrzeuge erhalten hat, braucht der Spieler den roten Verteidigungswürfel nicht werfen, sobald das Fahrzeug Wunden erleidet.
- Falls ein Schadensmarker für Fahrzeuge, der durch das Erleiden von Wunden erhalten worden ist, von einem Fahrzeug entfernt wird, erhält es keinen weiteren Schadensmarker für Fahrzeuge, sobald das Fahrzeug mindestens Wunden in Höhe seines Robustheitswerts erleidet.
- Manche Fahrzeugeinheiten haben keinen Robustheitswert. Auf ihren Einheitenkarten steht ein „-“ an der Stelle, an der normalerweise ein Robustheitswert stehen würde.
 - » Eine Fahrzeugeinheit ohne Robustheitswert kann nicht beschädigt oder deaktiviert werden und ihre Waffen können nicht zerstört werden.

Verwandte Themen: Angriff, Beschädigt, 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 Spezialeffekt 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 Spezialeffekt 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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

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

Verwandte Themen: 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. 2.

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. 2

SABOTIEREN/REPARIEREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Siehe „Einsatzzielmarker“ auf S. 26.

Verwandte Themen: Einsatzzielmarker

SAMMELN

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

- Während des Schrittes „Sammeln“ der Aktivierung einer Einheit, wirft der Spieler, der die Einheit kontrolliert, für jeden ihrer Niederhalten-Marker 1 weißen Verteidigungswürfel. Für jede erzielte Abwehr (♥) oder Verteidigungsenergie (♣) wird dann 1 Niederhalten-Marker von der Einheit entfernt.
- Falls die Anzahl der Niederhalten-Marker, die einer Truppler-Einheit zugeteilt sind, jemals mindestens so hoch wie ihr Tapferkeitswert ist, wird die Einheit niedergehalten.
- Sofort nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Truppler-Einheit verliert sie 1 ihrer beiden Aktionen für diese Aktivierung, falls die Einheit niedergehalten ist.
- Eine Einheit kann keine Aktion dadurch verlieren, dass sie einen Niederhalten-Marker erhält und somit niedergehalten wird, nachdem sie ihren Schritt „Sammeln“ bereits durchgeführt hat. Sie kann auch dadurch keine verlorenen Aktionen zurückerhalten, dass einen Niederhalten-Marker entfernt und somit nicht mehr niedergehalten ist.

- Sofort nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Truppler-Einheit verfällt sie in Panik, falls die Anzahl an Niederhalten-Marker, die der Truppler-Einheit zugewiesen wurden, jemals mindestens doppelt so hoch ist wie der Tapferkeitswert der Einheit. 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.
- Eine Einheit (einschließlich Fahrzeuge) ohne Niederhalten-Marker führt in Bezug auf Spieleffekte ebenfalls den Schritt „Sammeln“ durch, auch wenn der Besitzer jener Einheit dafür keine Würfel wirft, um Niederhalten-Marker zu entfernen.

Verwandte Themen: Tapferkeit, Niederhalten, Panik

SCHADENSMARKER FÜR FAHRZEUGE

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



Schadensmarker für
Fahrzeuge

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

Verwandte Themen: Robustheit, Fahrzeuge, Wunden

SCHARF MACHEN X: BOMBENTYP (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

SCHARFSCHÜTZE X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

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

SCHLACHTFELD

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

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

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 horizontalen Reihen. Diese Reihen werden Kategorien genannt und von der langen Tischseite des blauen Spielers aus betrachtet. Beginnend mit dem blauen Spieler wählen die Spieler nun abwechselnd je eine Kategorie und legen die am weitesten links liegende Karte aus der entsprechenden Reihe ab. Dies wird so lange wiederholt, bis jeder Spieler zwei Mal die Gelegenheit hatte, eine Karte abzulegen. Anschließend wird aus jeder Kategorie die am weitesten links liegende, nicht abgelegte Karte genommen, um das Schlachtfeld für diese Partie zu definieren (siehe Beispiel auf S. 6).

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

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

SCHLEPPKABEL (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

*Beispiel: Sobald eine Sturmtruppler-Einheit, die aus 4 Miniaturen besteht, einen Angriff durchführt und sich jede Miniatur dafür entscheidet, die Waffe auf einer ausgerüsteten Aufwertungskarte „Kontaktgranaten“ zu verwenden, würde der Angriffspool aus 4 Instanzen des Schlüsselwortes **WUCHT 1** bestehen. Deshalb würde der Angriffspool **WUCHT 4** haben.*

- Auf der Vorderseite jeder Einheitenkarte steht ein kurzer Erinnerungstext zu allen Schlüsselwörtern der Einheit. Auf der Rückseite finden sich Erinnerungstexte für die Waffenschlüsselwörter der Einheit.
 - » Erinnerungstexte sind keine ausführlichen Regelbeschreibungen, sondern dienen lediglich als Gedächtnisstütze für die Abhandlung der Schlüsselwörter. Bei Fragen zu einem Schlüsselwort sollte der entsprechende Eintrag im Glossar nachgeschlagen werden.

Verwandte Themen: 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**.

- Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **SCHWACHSTELLE X: HECK** gegen einen Fernkampfangriff von einer Flächenwaffe verteidigt, wird der Bomben- oder Bedingungsmarker wie der angreifende Einheitenführer behandelt.

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

SCHWERER INFANTERIETRUPP (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

Verwandte Themen: Einheitenführer, Aufwertungskarte

SCHWERFÄLLIG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

Verwandte Themen: Bewegung

SCHWIERIGES GELÄNDE

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

- Solange eine Einheit eine Standardbewegung durchführt und zu Beginn ihrer Bewegung mit mindestens einer Miniatur auf schwierigem Gelände steht, muss sie ihre Maximalgeschwindigkeit um 1 verringern (Minimum 1).
- Solange eine Einheit eine Standardbewegung durchführt und sich dabei mit mindestens einer Miniatur durch schwieriges Gelände bewegen oder schwieriges Gelände betreten würde, muss sie ihre Maximalgeschwindigkeit um 1 verringern (Minimum 1).
- 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 Speleffekt 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. 8.

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, Offenes Gelände, Rückwärtsbewegung, Ungehindert (Einheitenschlüsselwort), siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

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.
- Eine Miniatur kann nicht ihre eigene Sichtlinie versperren.

Verwandte Themen: Angriff, Basis, Feuerwinkel, Miniatur, Streuung (Waffenschlüsselwort), Waffen, Wunden, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

SIEGMARKER

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 der Nähe der anderen Spielkomponenten dieses Spielers platziert, damit alle Spieler jederzeit sehen können, wer wie viele Siegmarker erhalten hat.
- Beim Auszählen der Siegmarker am Ende der Partie werden nur die Siegmarker gezählt, welche die Spieler erhalten haben.

Verwandte Themen: Einsatzzielkarten, Einsatzzielmarker, Spielsieg

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 sowohl bewegen als auch innerhalb derselben Aktivierung einen Angriff mit dieser Waffe durchführen, außer die Bewegung ist eine Drehung.

- Führt eine Einheit während ihrer Aktivierung einen Angriff mit einer Waffe mit dem Schlüsselwort **SPERRIG** durch, kann sie während dieser Aktivierung keine Bewegung mehr durchführen (mit Ausnahme von Drehungen).
- Führt eine Einheit während ihrer Aktivierung eine Bewegung durch (mit Ausnahme einer Drehung), kann sie während dieser Aktivierung keinen Angriff mit einer Waffe mit dem Schlüsselwort **SPERRIG** mehr durchführen.
- Eine Einheit kann eine Waffe mit dem Schlüsselwort **SPERRIG** während eines Angriffs verwenden, der durch das Ausgeben eines Bereitschaftsmarkers ausgelöst wird, selbst wenn jene Einheit sich zuvor während ihrer Aktivierung in derselben Runde bereits bewegt hat.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Angriff, Bewegung, Waffen

SPIELAUFBAU

Siehe „Spiel Aufbau“ auf S. 6.

SPIELBEREIT

Siehe „Erschöpfen“ auf S. 27.

SPIELFLÄCHE

Siehe „Schlachtfeld“ auf S. 45.

SPIELSIEG

Um das Spiel zu gewinnen, muss man entweder alle Einheiten des Gegners besiegen oder nach der sechsten Runde die meisten Siegmarker haben.

- Sind alle Einheiten eines Spielers besiegt, scheidet er aus dem Spiel aus und sein Gegner gewinnt das Spiel.
- Ist nach sechs Spielrunden kein Spieler ausgeschieden, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Siegmarkern gewinnt.
 - » Haben beide Spieler gleich viele Siegmarker, gewinnt der Spieler mit der höchsten Wertung. Die Wertung eines Spielers berechnet sich aus die Summe der Punktekosten

aller feindlichen Einheiten, die im Laufe der Partie besiegt worden sind. Dies beinhaltet die Punktekosten der Einheiten sowie ihrer ausgerüsteten Aufwertungen. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt der blaue Spieler.

Verwandte Themen: Besiegt, Einsatzzielkarten, Einsatzzielmarker, Runde, Rundenzähler, Siegmarker, siehe „Armeezusammenstellung“ auf S. 5 für Punktekosten

SPRINGEN X (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.*

- Solange eine Einheit eine Bewegung mit der Aktion **SPRINGEN X** durchführt, ignoriert sie die Effekte von schwierigem Gelände.
- Die Fähigkeit **SPRINGEN X** erlaubt einer Einheit auch Bodenfahrzeuge mit einer Höhe von X oder niedriger zu ignorieren, solange sie eine Bewegung mit der Aktion **SPRINGEN X** durchführt. Sobald sie dies tut, kann die Einheit ihre Bewegung nicht mit der Basis eines Bodenfahrzeugs überschneidend beenden und muss sich vollständig an der Basis jedes Bodenfahrzeugs vorbeibewegen.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Aktionen, Kartenaktionen, Höhe, Bewegung, siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

STATIONÄR (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **STATIONÄR** kann keine Bewegungen durchführen und auch durch andere Spieleffekte können keine Bewegungen mit ihr durchgeführt werden. Dabei ist es egal, ob während ihrer normalen Aktivierung oder außerhalb ihrer normalen Aktivierung, es sei denn, die Bewegung ist eine Drehung.

- Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **STATIONÄR** aktiviert wird, führt sie nach ihrem Schritt „Sammeln“ keine Aktion durch, falls sie in Panik verfallen ist, und beendet dann ihre Aktivierung.

Verwandte Themen: Bewegung

STELLUNGSTRUPPLER

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

- Spieleffekte, die Truppler zum Ziel haben oder sich auf Truppler beziehen, können Stellungstruppler zum Ziel haben oder sich auf sie beziehen.

- Stellungstruppler-Einheiten folgen denselben Regeln wie Truppler-Einheiten, mit den folgenden Ausnahmen:
 - » Stellungstruppler sind entweder auf mittelgroßen, großen oder riesigen Basen mit Einkerbungen.
 - » Sobald ein Stellungstruppler eine Standardbewegung durchführt, steckt der Spieler die Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung der Miniaturenbasis.
 - » Stellungstruppler können andere Miniaturen verbergen und bieten ihnen dabei leichte Deckung.
 - » Stellungstruppler können nicht klimmen oder klettern.
 - » Stellungstruppler können sich drehen.
 - » Stellungstruppler können die Fähigkeiten **BEANSPRUCHEN** und **SABOTIEREN/REPARIEREN** verwenden.
 - » Stellungstruppler können nicht verdrängt werden.
 - » Bodenfahrzeuge können sich nicht durch Stellungstruppler hindurchbewegen.
 - » Andere Einheiten können ihre Zwangsbewegung nicht beenden, falls sie sich dabei mit einem Stellungstruppler überschneiden.

Verwandte Themen: Bewegung, Truppler

STREITFRAGEN KLÄREN

Siehe „Streitfragen klären“ auf S. 4.

STREUUNG (WAFFEN-SCHLÜSSELWORT)

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 eine Einheit mit dem Schlüsselwort **STURMANGRIFF** eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, die sie in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit bewegt hat, um einen Nahkampf zu beginnen, darf sie eine freie Nahkampf-Angriffsaktion gegen die Einheit durchführen.

- Da diese Angriffsaktion eine freie Aktion ist, zählt sie nicht zu den zwei Aktionen, welche die Einheit pro Aktivierung durchführen kann.
- Eine Einheit, die während ihrer Aktivierung bereits eine Angriffsaktion durchgeführt hat, kann keine freie Angriffsaktion durchführen.
- Eine Einheit, die während ihrer Aktivierung bereits eine freie Angriffsaktion durchgeführt hat, kann keine weitere Angriffsaktion durchführen.

Verwandte Themen: 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.
- Falls die Anzahl an Niederhalten-Marker, die einer Truppler-Einheit zugewiesen wurden, niemals mindestens so hoch ist wie der Tapferkeitswert der Einheit, dann ist sie niedergehalten.
- Sofort nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Truppler-Einheit verliert sie 1 ihrer beiden Aktionen ihrer Aktivierung, falls sie niedergehalten ist.
- Nachdem eine Einheit ihren Schritt „Sammeln“ bereits durchgeführt hat, kann sie keine Aktion dadurch verlieren, dass sie einen Niederhalten-Marker und somit niedergehalten wird. Sie kann auch keine verlorenen Aktionen dadurch zurückerhalten, dass sie einen Niederhalten-Markern entfernt und somit nicht mehr niedergehalten ist.
- Sofort nach dem Schritt „Sammeln“ der Aktivierung einer Truppler-Einheit verfällt sie in Panik, falls die Anzahl an Niederhalten-Marker, die der Truppler-Einheit zugewiesen wurden, mindestens doppelt so hoch ist wie der Tapferkeitswert der Einheit. 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

TEAMWORK: EINHEITENNAME (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **TEAMWORK** besagt, dass eine Einheit oftmals mit einer bestimmten anderen Einheit zusammenarbeitet. Das Schlüsselwort **TEAMWORK** gibt den genauen Namen der anderen Einheit an. Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **TEAMWORK** in Reichweite 1–2 einer Einheit ist, deren Name hinter dem Schlüsselwort **TEAMWORK** angegeben ist, erhält die andere Einheit einen Marker desselben Typs, falls eine der beiden Einheiten einen Ziel- oder Ausweichmarker erhält.

- Das Schlüsselwort **TEAMWORK** wird ausgelöst, sobald eine Einheit einen Ziel- oder Ausweichmarker erhält. Dabei ist es unerheblich, ob der Marker durch eine Ziel- oder Ausweichaktion oder einen anderen Spieleffekt erhalten wird.

- Falls eine Einheit das Schlüsselwort **TEAMWORK** durch den gleichzeitigen Erhalt mehrerer Ziel- oder Ausweichmarker auslöst, erhält die andere Einheit die gleiche Anzahl an Markern desselben Typs.
- Sobald eine Einheit einen Ziel- oder Ausweichmarker durch eine Instanz des ausgelösten Schlüsselwortes **TEAMWORK** erhält, kann dadurch keine weitere Instanz desselben Schlüsselwortes **TEAMWORK** ausgelöst werden.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Zielen, Ausweichen, Einheit

TRUPPLER

Truppler ist ein Einheiten-Typ, bestehend aus einer oder mehreren Miniaturen, die auf einer kleinen runden Basis befestigt sind.

- Der Typ oder Subtyp jeder Einheit ist auf ihrer Einheitenkarte unter der Illustration angegeben.
- Jeder Truppler-Einheit hat einen Tapferkeitswert. Dieser gibt an, wie viele Niederhalten-Marker dem Truppler zugeteilt werden können, bevor er niedergehalten wird oder in Panik verfällt.
- Für Truppler gelten folgende Bewegungsregeln:
 - » Truppler können klimmen und klettern.
 - » Truppler können keine Drehungen oder Rückwärtsbewegungen durchführen.
 - » Truppler können sich durch Repulsorfahrzeuge hindurchbewegen, aber nicht durch Bodenfahrzeuge.
 - » Truppler können sich durch andere Truppler hindurchbewegen.
- Truppler können im Nahkampf sein. Befinden sie sich im Nahkampf mit anderen Trupplern, sind sie in ein Handgemenge verwickelt. Nur Truppler-Einheiten können in ein Handgemenge verwickelt sein.
- Truppler verbergen keine anderen Miniaturen und gewähren keine Deckung.
- Truppler-Miniaturen versperren nicht die Sichtlinie.
- Ein Stellungstruppler ist ein Subtyp des Einheiten-Typs Truppler. Stellungstruppler haben zusätzliche Regeln. Siehe „Stellungstruppler“ auf S. 47.

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. 8.

UNAUFFÄLLIG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **UNAUFFÄLLIG** gegen einen Angriff verteidigt, wird ihre Deckung um 1 verbessert, falls sie leichte Deckung hat.

- Bei der Bestimmung der Deckung werden Deckungswerte addiert (nicht über starke Deckung hinaus), bevor Deckungswerte abgezogen werden.

*Beispiel: Eine Einheit mit einem Niederhalten-Marker und dem Schlüsselwort **UNAUFFÄLLIG**, die von einer Einheit mit dem Schlüsselwort **SCHARFSCHÜTZE 1** angegriffen wird, hätte leichte Deckung.*

- Deckung wird während des Schrittes „Ausweichen und Deckung zuweisen“ eines Angriffs bestimmt.
- Deckung wird während Nahkampfangriffen nicht angewendet.

Verwandte Themen: Angriff, Deckung

UNBEZWINGBAR (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **UNBEZWINGBAR** ihren Schritt „Sammeln“ durchführt, wirft sie rote Verteidigungswürfel in Höhe der Anzahl ihrer Niederhalten-Marker, anstatt weiße Verteidigungswürfel zu werfen.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Würfel, Sammeln, Niederhalten

UNDURCHDRINGLICH (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **UNDURCHDRINGLICH** verteidigt, wirft sie zusätzliche Verteidigungswürfel in Höhe des **DURCHSCHLAGEN X**-Wertes im Angriffspool.

- Die Anzahl zusätzlicher Verteidigungswürfel ist unabhängig von der Anzahl Treffer (☘) und kritischer Treffer (☠), die während des Angriffs geworfen werden.

*Beispiel: Während eines Angriffs nach dem Schritt „Angriffswürfel modifizieren“ gibt es 2 Treffer (☘) und 1 kritischen Treffer (☠) und der Angriffspool hat **DURCHSCHLAGEN 3**. Falls der Verteidiger das Schlüsselwort **UNDURCHDRINGLICH** hat, würde er im Schritt „Verteidigungswürfel werfen“ 6 seiner Verteidigungswürfel werfen.*

- Nach dem Werfen zusätzlicher Verteidigungswürfel wird Abwehr (♥) während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren“ wie üblich vom Schlüsselwort **DURCHSCHLAGEN X** negiert.

*Beispiel: Nach dem Werfen der Verteidigungswürfel im oben begonnenen Angriff gibt es 4 Abwehr (♥). **DURCHSCHLAGEN 3** negiert 3 von 4 Abwehr (♥), sodass 1 Abwehr (♥) übrig bleibt. Wegen der 2 Treffer (☘) und des 1 kritischen Treffers (☠) würde der Verteidiger während des „Ergebnisse vergleichen“-Schritts 2 Wunden erleiden.*

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

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. 8.

UNHEIMLICHES GLÜCK X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **UNHEIMLICHES GLÜCK X** verteidigt, darf sie während dieses Angriffs bis zu X ihrer Verteidigungswürfel neu würfeln.

- Die Verteidigungswürfel werden während des Schritts „Verteidigungswürfel modifizieren“ eines Angriffs neu gewürfelt.
- Alle Würfel, die mit dem Schlüsselwort **UNHEIMLICHES GLÜCK X** neu gewürfelt werden, müssen gleichzeitig neu gewürfelt werden. Jeder Würfel kann nicht mehr als ein Mal mit dem Schlüsselwort **UNHEIMLICHES GLÜCK X** neu gewürfelt werden.

Verwandte Themen: Angriff, Würfel

UNPASSIERBARES GELÄNDE

Als unpassierbares Gelände gelten Gebäude, hohe Mauern, Fahrzeugwracks, tiefe Schluchten und andere erhebliche Hindernisse.

- Einheiten können sich nicht durch unpassierbares Gelände hindurchbewegen.
- Ob ein Geländeteil unpassierbar ist, hängt vom Typ der Einheit (Truppler, Bodenfahrzeug oder Repulsorfahrzeug) ab. Siehe „Weitere Geländeregeln“ auf S. 8.

Beispiel: Dichte Wälder sind für Repulsorfahrzeuge unpassierbar, während sie für Truppler und Bodenfahrzeuge lediglich schwieriges Gelände sind.

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

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

VERBORGEN

Siehe „Deckung“ auf S. 22.

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 **Zwangsbeziehung** 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 Zwangsbeziehung möglich.

- **Truppler-Einheiten, die in ein Handgemenge verwickelt sind, können nicht verdrängt werden. Deshalb können sich Bodenfahrzeuge nicht durch sie hindurchbewegen. Repulsorfahrzeuge und andere Truppler-Einheiten können sich durch Truppler, die in ein Handgemenge verwickelt sind, 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, Zwangsbeziehung, Bewegung, Gleiter X (Einheitenschlüsselwort), Niederhalten, Truppler, Einheitenführer, Fahrzeuge

VERLASSEN DES SCHLACHTFELDES

Ragt zu irgendeinem Zeitpunkt die Basis eines Einheitenführers teilweise oder vollständig über das Schlachtfeld hinaus, ist die Einheit besiegt.

- Falls sich bei der Durchführung einer Standardbeziehung, bei der sich der Einheitenführer an der Bewegungshilfe entlangbewegt, zu irgendeinem Zeitpunkt die Basis des Einheitenführers außerhalb des Schlachtfeldes befindet, ist die Einheit besiegt.
- Eine Einheit kann das Schlachtfeld nicht freiwillig verlassen.
- Sobald ein Spieler eine Bewegung mit einer Einheit des Gegners durchführt, kann jene Einheit das Schlachtfeld nicht verlassen.

Verwandte Themen: Zwangsbeziehung, Besiegt, Bewegung, Panik, Gleiter X (Einheitenschlüsselwort), Einheitenführer

VERSPERRT

Siehe „Sichtlinie“ auf S. 46.

VERTIKALE BEWEGUNG

Siehe „Vertikale Bewegung“ auf S. 10 und „Klimmen und Klettern“ auf S. 35.

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

WACHPOSTEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **WACHPOSTEN** kann 1 Bereitschaftsmarker ausgeben, nachdem eine feindliche Einheit in Reichweite 1–3 einen Angriff, eine Bewegung oder eine Aktion durchgeführt hat (normal ist Reichweite 1–2).

Verwandte Themen: Bereitschaft

WAFFEN

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

- Eine Waffe mit einem blauen Fernkampfsymbol (1234+) ist eine Fernkampfwaffe und kann nur während eines Fernkampfangriffs verwendet werden.
- Eine Waffe mit einem gelben Fernkampfsymbol (1234) ist eine Flächenwaffe. Flächenwaffen können nur durch Fähigkeiten und andere Spieleffekte verwendet werden, die ausdrücklich die Verwendung von Flächenwaffen erlauben. Ein Angriff mit einer Flächenwaffe zählt als ein Fernkampfangriff.
- Eine Waffe mit einem roten Nahkampfsymbol (⊗) ist eine Nahkampfwaffe und kann nur während eines Nahkampfangriffs verwendet werden.
- Eine Waffe mit sowohl einem Nahkampfsymbol (⊗) als auch einem Fernkampfsymbol (1234+) ist sowohl eine Nahkampfwaffe als auch eine Fernkampfwaffe und kann sowohl während eines Nahkampfes als auch während eines Fernkampfes verwendet werden.
- Bei jeder Waffe ist eine Reihe von farbigen Würfelsymbolen abgebildet. Diese Würfel kann die Waffe zu einem Angriffspool beisteuern.
- Viele Waffen haben ein oder mehrere Schlüsselwörter, sprich, eingebaute Fähigkeiten, die entweder auf der Einheitenkarte oder auf der Aufwertungskarte beschrieben sind.
 - » Hat eine Waffe ein Schlüsselwort, das die Auswirkungen des Angriffspools auf den Verteidiger verändert, wirkt sich der gesamte Angriffspool auf diese Weise auf den Verteidiger aus, und nicht nur auf die Würfel, die von der Waffe mit diesem Schlüsselwort hinzugefügt wurden.

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

- Auf der Rückseite jeder Einheitenkarte steht ein kurzer Erinnerungstext zu allen Waffenschlüsselwörtern der Einheit.
 - » Erinnerungstexte sind keine ausführlichen Regelbeschreibungen, sondern dienen lediglich als Gedächtnisstütze für die Abhandlung der Schlüsselwörter. Bei Fragen zu einem Schlüsselwort sollte der entsprechende Eintrag im Glossar nachgeschlagen werden.
- Mannschafts- und Schwere-Waffen-Aufwertungen können Truppler-Miniaturen zu einer Einheit hinzufügen. Diese Truppler-Miniaturen können, solange sie angreifen, die Waffen der Einheitenkarte verwenden, an die sie ausgerüstet sind.
 - » Bei schweren Waffen stehen die Reichweite, Angriffswürfel, Schlüsselwörter und anderen Spezialregeln der schweren Waffe auf der zugehörigen Aufwertungskarte.
 - » Nur die Miniatur, welche die schwere Waffe tatsächlich in der Hand hält, kann sie, solange sie angreift, verwenden. Alternativ darf sie auch eine andere Waffe ihrer Einheit wählen.
- 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, Nahkampfwaffe, Miniatur, Probemessungen, Reichweite, Fernkampfwaffe, 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. 43).



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.
- Ein Waffe-zerstört-Marker ist 1 von 3 unterschiedlichen Arten von Schadensmarkern für Fahrzeuge.

Verwandte Themen: Angriff, Würfel, Robustheit, Aufwertungskarten, Fahrzeuge, Waffen, Wunden

WIEDERHERSTELLEN

Siehe „Behandeln X: Kapazität Y (Aufwertungsschlüsselwort)“ auf S. 18.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Besiegt, Wunden

WUCHT X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Falls der Verteidiger das Schlüsselwort **PANZERUNG** hat, kann eine Einheit, deren Angriffspool eine Waffe mit dem Schlüsselwort **WUCHT X** enthält, die Ergebnisse des Angriffswurfs während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ eines Angriffs modifizieren, indem sie Treffer (✳) in kritische Treffer (⚡) ändert. Dabei kann sie bis zu X Treffer (✳) in kritische Treffer (⚡) ändern.

- Führt der Angreifer einen Angriff gegen mehrere Ziele durch, kann er nur die Würfel des Angriffspools modifizieren, zu dem die Waffe mit dem Schlüsselwort **WUCHT X** Würfel beigesteuert hat.
- Haben mehrere Waffen mit dem Schlüsselwort **WUCHT X** zum selben Angriffspool Würfel beigesteuert, addieren sich die X-Werte aller **WUCHT**-Schlüsselwörter.

*Beispiel: Eine Einheit führt einen Angriff durch und verwendet dabei eine Waffe mit **WUCHT 1** und eine Waffe mit **WUCHT 2**. Beide Waffen steuern 2 Würfel zum Angriffspool bei. Dieser Angriff wird behandelt, als würde eine Waffe mit **WUCHT 3** verwendet, d. h. die Einheit kann bis zu 3 Treffer (✳) in kritische Treffer (⚡) ändern.*

- Während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ eines Angriffs handelt der Angreifer seine Fähigkeiten stets vor dem Verteidiger ab. Daher kann er das Schlüsselwort **WUCHT X** verwenden, um Treffer (✳) in kritische Treffer (⚡) zu ändern, bevor der Verteidiger das Schlüsselwort **PANZERUNG** verwenden kann, um Treffer (✳) zu negieren.

Verwandte Themen: 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 zugeweilte Wunden, wählt der Spieler eine andere Miniatur aus derselben Einheit und wiederholt den Vorgang, bis jede Miniatur der Einheit besiegt ist oder alle Wunden erlitten sind.



Wundenmarker

- » Der Einheitenführer kann nicht für das Erleiden von Wunden gewählt werden, es sei denn, er ist die einzige Miniatur der Einheit, die in Sichtlinie des Angreifers ist, er ist die einzige verwundete Miniatur der Einheit oder er ist die letzte Miniatur der Einheit.

- Ist während eines Angriffs die Sichtlinie aller Miniaturen des Angreifers zu einer Miniatur des Verteidigers versperrt, kann diese Miniatur keine Wunden erleiden.
- Eine Miniatur, der mindestens 1 Wundenmarker zugeteilt ist, gilt als verwundet. Sobald Wundenmarker zugeteilt werden, müssen verwundete Miniaturen zuerst gewählt werden (also vor den Miniaturen, die noch keine Wundenmarker haben). Ist der Einheitenführer verwundet, muss er vor allen Miniaturen ohne Wundenmarker für das Erleiden von Schaden gewählt werden. Sind mehrere Miniaturen einer Einheit verwundet, wird zuerst die Miniatur mit den meisten Wunden für das Erleiden weiterer Wunden gewählt.

- Eine Einheit mit mindestens 1 verwundeten Miniatur gilt als verwundet.
- Sobald ein Fahrzeug Wunden erleidet, wird überprüft, ob die Anzahl seiner Wunden mindestens so hoch wie seine Robustheit ist. Wenn ja, wirft sein kontrollierender Spieler einen roten Verteidigungswürfel und wendet eines der folgenden Ergebnisse an:

- » **BESCHÄDIGT:** Ist das Ergebnis Abwehr (▼), wird die Einheit beschädigt und erhält einen Beschädigungsmarker. Sobald man eine beschädigte Einheit aktiviert, muss man einen weißen Verteidigungswürfel werfen. Ist das Ergebnis eine Leerseite, führt die Einheit während dieser Aktivierung eine Aktion weniger durch.
- » **DEAKTIVIERT:** Ist das Ergebnis eine Leerseite, ist die Einheit deaktiviert und erhält einen Deaktivierungsmarker. Eine deaktivierte Einheit kann keine Rückwärtsbewegung durchführen und muss zwei Aktionen ausgeben, um eine Standardbewegung durchzuführen.
- » **WAFFE 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, Beschädigt, 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. 19 oder „Robustheit“ auf S. 43 und „Waffe zerstört“ auf S. 51.

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)

ZIVILIST (AUFWERTUNGSSCHÜSSELWORT)

Falls eine Aufwertung eine Miniatur mit dem Schlüsselwort **ZIVILIST** zu einer Einheit hinzufügt, kann die durch die Aufwertung hinzugefügte Miniatur keine Waffen verwenden und Wunden müssen zuerst anderen Nicht-Einheitenführer-Miniaturen zugewiesen werden.

- Falls beim Verteidigen die durch eine Aufwertung mit dem Schlüsselwort **ZIVILIST** hinzugefügte Miniatur die einzige Nicht-Einheitenführer-Miniatur in der verteidigenden Einheit ist, welche die angreifende Einheit in Sichtlinie hat, müssen ihr die Wunden zugewiesen werden, selbst wenn es noch andere Nicht-Einheitenführer-Miniaturen in dieser Einheit gibt.

- Falls eine durch eine Aufwertung mit dem Schlüsselwort **ZIVILIST** hinzugefügte Miniatur schon 1 oder mehr Wundenmarker hat, müssen ihr Wunden zugewiesen werden, bevor sie Miniaturen ohne Wundenmarker zugewiesen werden.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Einheitenführer, Wunden

ZWANGSBEWEGUNG

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

- Eine Zwangsbewegung ist eine Bewegung, keine Bewegungsaktion. Aus diesem Grund löst sie keine Fähigkeiten aus, die nach der Durchführung einer Bewegungsaktion eintreten, und zählt nicht zu den 2 Aktionen, die eine Einheit pro Aktivierung durchführen kann.
- Beim Durchführen einer Zwangsbewegung führt die Einheit eine volle Bewegung mit maximaler Geschwindigkeit durch. Falls sie das nicht kann oder eine volle Bewegung dazu führen würde, dass irgendein Teil der Basis des Einheitenführers über das Schlachtfeld hinausragen würde, kann sie stattdessen eine Teilbewegung durchführen. Dabei muss sie sich so weit wie möglich entlang der Bewegungshilfe bewegen. Falls die Einheit auf diese Weise eine Teilbewegung durchführt, erleidet die Einheit Wunden in Höhe ihrer Maximalgeschwindigkeit.
 - » Ragt am Ende dieser Bewegung irgendein Teil der Basis des Einheitenführers über das Schlachtfeld hinaus, ist die Einheit besiegt.
- Ein Repulsorfahrzeug darf sich nach der Durchführung einer Bewegung auf seiner Endposition nicht mit einer anderen Einheit überschneiden, außer es führt eine Zwangsbewegung durch. Falls es eine Zwangsbewegung durchführt, kann es sich auf seiner Endposition mit Truppler-Miniaturen überschneiden. Falls sich das Repulsorfahrzeug nach der Durchführung einer Zwangsbewegung auf seiner Endposition mit 1 oder mehr Truppler-Miniaturen überschneidet, werden sie verdrängt.
 - » Truppler im Handgemenge können von einer Zwangsbewegung nicht verdrängt werden. Falls sich ein Repulsorfahrzeug nach der Durchführung einer Zwangsbewegung auf seiner Endposition mit einem Truppler im Handgemenge überschneiden würde, muss es stattdessen eine Teilbewegung durchführen.
- Verringert sich während der Durchführung einer Zwangsbewegung wegen Effekten oder schwierigem Gelände die Maximalgeschwindigkeit einer Einheit, wird die Einheit so behandelt, als würde sie eine Bewegung mit ihrer Maximalgeschwindigkeit durchführen.

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

ZWEITWAFFE: NAHKAMPF / FERNKAMPF (AUFWERTUNGSSCHÜSSELWORT)

Falls eine Aufwertung eine Miniatur mit dem Schlüsselwort **ZWEITWAFFE: NAHKAMPF** oder dem Schlüsselwort **ZWEITWAFFE: FERNKAMPF** zu einer Einheit hinzufügt, kann die durch die Aufwertung hinzugefügte Miniatur nur die Waffen während eines Nahkampfes bzw. Fernkampfes verwenden, die auf der Aufwertungskarte angegeben ist, welche die Miniatur hinzugefügt hat.

Beispiel: Die Aufwertungskarte „Elektrostab-Gardist“ hat eine Nahkampfwaffe und das Schlüsselwort **ZWEITWAFFE: NAHKAMPF**. Die durch diese Aufwertungskarte hinzugefügte Miniatur kann während Nahkampfangriffen nur die Waffe auf der „Elektrostab-Gardist“-Aufwertung verwenden. Die Miniatur darf während Fernkampfangriffen immer noch jede verfügbare Fernkampfwaffe verwenden (wie z. B. die Fernkampfwaffe auf der Einheitenkarte „Imperiale Ehrengarde“).

Verwandte Themen: Angriffspool, Nahkampf, Nahkampfwaffe, Fernkampfwaffe

OPTIONALE REGELN

Vor Spielbeginn können sich die Spieler darauf einigen, eine oder beide der folgenden optionalen Regeln anzuwenden.

EPISCHE ARMEE

Wer eine epische Schlacht spielen möchte, kann statt einer Standardarmee eine epische Armee zusammenstellen. Für epische Armeen gelten dieselben Zusammenstellungsregeln wie für Standardarmeen, wobei bis zu 1600 (statt 800) Punkte zur Verfügung stehen und mehr Einheiten in die Armee aufgenommen werden dürfen. Außerdem finden epische Schlachten auf einem ca. 120 x 180 cm (4' x 6') großen Schlachtfeld statt. In Schritt 5 des Spielaufbaus werden keine Aufstellungskarten gezogen und in Schritt 6 hat jeder Spieler nur ein Mal die Gelegenheit zum Ablegen einer Karte. **Die Aufstellungszonen der Spieler sind Bereiche innerhalb von Reichweite 2 der langen Schlachtfeldränder und liegen sich gegenüber (wobei der blaue Spieler ganz normal in Schritt 4 seine Seite des Schlachtfeldes wählt).**

RÄNGE

Jede epische Armee muss Folgendes beinhalten:



- **Commander:** 1–4 Einheiten



- **Agent:** 0–4 Einheiten



- **Korps:** 6–10 Einheiten



- **Spezialeinsatzkräfte:** 0–5 Einheiten



- **Unterstützung:** 0–5 Einheiten



- **Schwer:** 0–4 Einheiten

KEINE RUNDENBEGRENZUNG

Wer eine verzweifelte Schlacht bis zum bitteren Ende ausfechten will, kann diese Regel anwenden. Bei dieser optionalen Regel endet das Spiel nicht nach der sechsten Runde, sondern geht so lange weiter, bis alle Einheiten eines Spielers besiegt sind. Während des Spielaufbaus werden die Schritte 5–7 übersprungen. Stattdessen zieht man 1 zufällige Aufstellungskarte.

Am Ende jeder sechsten Runde nimmt jeder Spieler alle Kommandokarten, die er während des Spiels abgelegt hat, auf seine Hand zurück. Dann wird der Rundenzähler auf 1 zurückgestellt und an den anderen Spieler weitergereicht.

Wer einen wirklich legendären Konflikt ausfechten möchte, kann mit epischen Armeen und ohne Rundenbegrenzung spielen. Bei dieser Variante werden die Schritte 5–7 des Spielaufbaus übersprungen und die Aufstellungsregeln für epische Armeen verwendet.

TEAM-GEFECHT

Die folgenden Regeln können verwendet werden, um epische Team-Gefechte für 4 Spieler auszutragen. Beim Team-Gefecht treten 2 Teams zu je 2 Spielern gegeneinander an. Beide Spieler eines Teams spielen zusammen und arbeiten gemeinsam eine Strategie aus. Aber sie gewinnen oder verlieren auch gemeinsam – als Team. Jeder Spieler stellt sich eine Armee nach den Standardregeln zusammen, mit der Ausnahme, dass die Gesamtkosten einer Armee 600 Punkte nicht übersteigen dürfen (statt der normalen 800 Punkte). Die Armeen beider Spieler eines Teams müssen derselben Fraktion angehören. Zusätzlich müssen sich die Armeen beider Spieler an die Einzigartigkeitsregeln halten (z. B. dürfen die Armeen der Spieler eines Teams nicht beide eine Einheit Luke Skywalker enthalten). Wenn der blaue und rote Spieler bestimmt wird, werden beide Spieler im gleichen Team wie der blaue Spieler (bzw. der rote Spieler) behandelt. Beide Spieler treffen beim Spielaufbau als Team zusammen Entscheidungen und haben dieselbe Seite und dieselbe Aufstellungszone. Bei der Aufstellung sollten sich die Spieler im Team bei der Platzierung der Einheiten abwechseln. Sobald ein Team eine Einheit aufstellt, entscheiden die Teammitglieder untereinander, welche Einheit sie aufstellen.

WÄHREND DER KOMMANDOPHASE

Der Spieler, dessen Kommandokarte die wenigsten Kreise hat, hat Priorität und aktiviert während der Aktivierungsphase als Erster eine seiner Einheiten.

Falls 2 Spieler im selben Team gleich wenige Kreise haben, wählen sie, welches Teammitglied Priorität hat und während der Aktivierungsphase als Erster eine seiner Einheiten aktiviert.

Falls 2 Spieler aus gegnerischen Teams gleich wenige Kreise haben, zählt jedes Team die Kreise auf seinen Kommandokarten zusammen und der Spieler, dessen Team zusammengezählt die wenigsten Kreise hat, hat Priorität und aktiviert während der Aktivierungsphase als Erster eine seiner Einheiten. (Falls beide Teams zusammengezählt gleich wenige Kreise haben, wird ein Würfel oder eine Münze geworfen, um zu bestimmen, welches Team als das behandelt wird, das zusammengezählt die wenigsten Kreise hat.)

- Jeder Spieler kann nur seinen eigenen Einheiten Befehle erteilen.
- Jeder Spieler hält seinen Befehlspool getrennt vom Befehlspool des anderen Spielers in seinem Team.

WÄHREND DER AKTIVIERUNGSPHASE

Der Spieler mit Priorität aktiviert als Erster eine seiner Einheiten. (Die Priorität wird in der Kommandophase bestimmt.)

Dann wechselt die Aktivierung zwischen den Teams hin und her (beginnend mit dem Team, dessen Spieler in der aktuellen Runde nicht die erste Einheit aktiviert hat). Sobald ein Team eine Einheit aktiviert, entscheiden die Teammitglieder untereinander, welches der Teammitglieder 1 seiner Einheiten aktiviert. Dazu kann es entweder 1 Befehlsmarker aus seinem Befehlspool ziehen und die entsprechende Einheit aktivieren oder es kann 1 seiner Einheiten aktivieren, die einen offen ausliegenden Befehlsmarker hat.

Die Teams wechseln sich dabei ab, Einheiten zu aktivieren, bis alle Einheiten aktiviert worden sind. Ein Team darf mehrere Einheiten nacheinander aktivieren, falls das gegnerische Team keine weiteren nicht-aktivierten Einheiten mehr hat.

ZUSÄTZLICHE REGELN

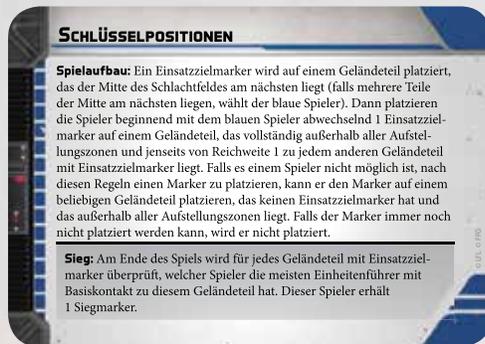
Die Einheiten eines Teammitglieds gelten für alle Spieleffekte als befreundete Einheiten. Dies gilt auch für Effekte auf Kommandokarten. Ein Spieler kann aber nur seinen eigenen Einheiten Befehle erteilen und seine eigenen Einheiten aktivieren, sobald er Befehlsmarker aus dem Befehlspool zieht.

Sobald überprüft wird, ob eine Einheit in Panik verfällt, darf sie den Tapferkeitswert eines beliebigen befreundeten Commanders in Reichweite 3 verwenden.

ERRATA

Dieser Abschnitt enthält offizielle Errata zu bestimmten Karten und anderen Spielkomponenten von *STAR WARS: LEGION*. Errata überschreiben die ursprünglichen aufgedruckten Texte oder die Informationen auf der betroffenen Spielkomponente. Solange kein Erratum für eine Spielkomponente unten aufgeführt ist, gilt die ursprüngliche englische Spielkomponente und alle Informationen darauf als richtig und überschreibt alle anderen Versionen. Dazu gehören übersetzte Karten, Promo-Karten sowie Kartenversionen, die in anderen Produkten vorkommen können.

GEFECHTSKARTEN



erratierte Karte

SCHLÜSSELPOSITIONEN

Der Text dieser Gefechtskarte sollte lauten:

„**Spielaufbau:** Ein Einsatzzielmarker wird auf einem Geländeteil platziert, das der Mitte des Schlachtfeldes am nächsten liegt (falls mehrere Teile der Mitte am nächsten liegen, wählt der blaue Spieler). Dann platzieren die Spieler beginnend mit dem blauen Spieler abwechselnd 1 Einsatzzielmarker auf einem Geländeteil, das vollständig außerhalb aller Aufstellungszonen und jenseits von Reichweite 1 zu jedem anderen Geländeteil mit Einsatzzielmarker liegt. Falls es einem Spieler nicht möglich ist, nach diesen Regeln einen Marker zu platzieren, kann er den Marker auf einem beliebigen Geländeteil platzieren, das keinen Einsatzzielmarker hat und das außerhalb aller Aufstellungszonen liegt. Falls der Marker immer noch nicht platziert werden kann, wird er nicht platziert.

Sieg: Am Ende des Spiels wird für jedes Geländeteil mit Einsatzzielmarker überprüft, welcher Spieler die meisten Einheitenführer mit Basiskontakt zu diesem Geländeteil hat. Dieser Spieler erhält 1 Siegmarker.“



erratierte Karte

SCHNELLE VERSTÄRKUNG

Der Text dieser Gefechtskarte sollte lauten:

„Beginnend mit dem blauen Spieler legt jeder Spieler 1 bis 2 befreundete Nicht-, Nicht--Truppler-Einheiten beiseite und markiert sie mit einem Bedingungsmarker. Sobald ein Spieler einen Befehlsmarker zieht, dessen Rang einer befreundeten beiseitegelegten Einheit entspricht, und falls er keine Einheit auf dem Schlachtfeld mit dem entsprechenden Rang wählen kann, muss er die beiseitegelegte Einheit jenseits von Reichweite 2 zu allen feindlichen Einheiten auf dem Schlachtfeld platzieren, falls möglich. Die Einheit wird behandelt, als wäre sie aktiviert worden, und ihr Befehlsmarker wird verdeckt platziert.“

AUFWERTUNGSKARTEN



erratierte Karte

MACHT-WÜRGEGRIF

Der Text dieser Aufwertungskarte sollte lauten:

„*Nur dunkle Seite.*

Wähle eine feindliche Nicht-, Nicht--Truppler-Miniatur in Reichweite 1. Sie erleidet 1 Wunde.“



© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

www.asmodee.de/swlegion

INDEX

A

Ablenken.....	11
Agent.....	11
Aktionen.....	11
Aktivierungsphase.....	12
Aktivierung von Einheiten.....	12
Alle in Deckung x.....	12
Anführer.....	12
Angriff.....	13
Angriffspool.....	14
Anspornen X.....	14
Armeezusammenstellung.....	15
Arsenal X.....	15
Aufstellung.....	15
Aufwertungskarten.....	15
Ausgeben.....	16
Auskundschaften X.....	16
Ausweichen.....	16

B

Barrikaden.....	16
Basis.....	16
Basiskontakt.....	17
Beanspruchen.....	17
Bedingungskarten.....	17
Bedingungsmarker.....	17
Befehle erteilen und empfangen.....	17
Befehlsmarker.....	17
Befehlspool.....	18
Befördern.....	18
Befreundet.....	18
Behandeln X: Kapazität Y.....	18
Bereitschaft.....	18
Bereit X.....	19
Beschädigt.....	19
Beschützer X.....	19
Besiegt.....	19
Bewegung.....	20
Blauer und roter Spieler.....	21
Bodenfahrzeuge.....	21
Bombenmarker.....	21

C

Commander.....	22
----------------	----

D

Deaktiviert.....	22
Deckung.....	22
Deckung X.....	24
Detonieren.....	24
Detonieren X: Bombentyp.....	24
Diszipliniert X.....	25
Drehung.....	25
Durchschlagen X.....	25

E

Einheit.....	25
Einheitenführer.....	26
Einheitenkarte.....	26
Einkerbungen.....	26
Einsatzzielkarten.....	26
Einsatzzielmarker.....	26
Einzige Karte.....	27
Endphase.....	27
Energie.....	27
Erholung.....	27
Erinnerungstext.....	27
Erschöpfen.....	27
Explosion.....	27
Errata.....	55

F

Fäden ziehen.....	28
Fahrzeuge.....	28
Fähigkeiten.....	28
Feindlich.....	29
Fernkampfwaffe.....	29
Fester Feuerwinkel: Front/Heck.....	29
Flächenwaffen.....	29
Flink.....	29
Formation.....	30
Fraktionen.....	31
Freie Aktionen.....	31
Freie Kartenaktionen.....	31
Feuerwinkel.....	31
Führer.....	32

G

Gebirgsfahrzeug.....	32
Gefechtskarten.....	32
Gelände.....	32
Gelände festlegen.....	32
Flächen-Geländen.....	32
Geschwindigkeit.....	32
Geübter Kletterer.....	33
Gleiter X.....	33
Gruben und Schützengräben.....	33

H

Handgemenge.....	33
Hochgeschwindigkeit.....	33
Höhe.....	34

I

ID-Marker.....	34
Immobilisiert-Marker.....	34
Immunität: Ablenken.....	34
Immunität: Durchschlagen.....	34
Immunität: Explosion.....	34
Immunität: Nahkampf.....	34
In (Reichweite).....	34
Innerhalb (Reichweite).....	34
Ionenmarker.....	35
Ionen X.....	35

J

Jenseits (Reichweite)35

K

Kartenaktionen35

Klimmen und Klettern35

Kommandokarten36

Kommandophase37

Kopfgeld37

M

Meister der Macht X38

Miniatur38

N

Nahkampf38

Nahkampfwaffe39

Negieren39

Neupositionieren39

Niederhalten39

Niederhaltend40

O

Offenes Gelände40

P

Panik40

Panzerung41

Präzise X41

Priorität41

Probemessungen41

R

Rang41

Raserei X41

Reichweite42

Reparatur X: Kapazität Y42

Repulsorfahrzeuge42

Revolverheld42

Robustheit43

Rückwärtsbewegung43

Rückzug43

Ruhige Hand43

Runde44

Rundenzähler44

S

Sabotieren/Reparieren44

Sammeln44

Schadensmarker für Fahrzeuge44

Scharf machen X: Bombentyp44

Scharfschütze X45

Schlachtfeld45

Schlachtfeld definieren45

Schleppkabel45

Schlüsselwörter45

Schwachstelle X: Heck45

Schwerer Infanterietrupp46

Schwerfällig46

Schwieriges Gelände46

Sichtlinie46

Siegmarker46

Späher X47

Sperrig47

Spielaufbau47

Spielbereit47

Spielfläche47

Spielsieg47

Springen X47

Stationär47

Stellungstruppler47

Streitfragen klären48

Streuung48

Sturmangriff48

T

Tapferkeit48

Teamwork: Einheitenname48

Truppler49

Team-Gefecht54

U

Unauffällig49

Unbezwingbar49

Undurchdringlich49

Unerbittlich49

Ungehindert50

Unheimliches Glück X50

Unpassierbares Gelände50

V

Verborgen50

Verdrängung50

Verlassen des Schlachtfeldes50

Versperrt51

Vertikale Bewegung51

Volle drehung51

W

Wachposten51

Waffen51

Waffe zerstört51

Wiederherstellen51

Wucht X52

Wunden52

Würfel52

Z

Zerstört53

Zielen53

Zivilist53

Zwangsbewegung53

Zweitwaffe: Nahkampf/Fernkampf53