

STAR WARS™

IMPERIAL ASSAULT™

DAS IMPERIAL ASSAULT

REFERENZHANDBUCH

STOPP!

Im vorliegenden Referenzhandbuch wird das Spiel nicht erklärt. Aus diesem Grund solltet ihr zuerst die Spielregel lesen und nur bei Bedarf im Referenzhandbuch nachschlagen.

EINLEITUNG

„Ich hoffe nur, dass uns die Analyse dieser Daten eine Schwäche aufzeigt.“ –Leia Organa, Eine neue Hoffnung

Das vorliegende Handbuch ist ein umfassendes Nachschlagewerk für *Imperial Assault: Das Imperium greift an*. Anders als in der Spielregel werden an dieser Stelle auch komplexe und ungewöhnliche Spielsituationen erklärt.

Die meisten Regeln aus diesem Handbuch gelten für alle Spielmodi. Regeln, die nur für einen einzelnen Spielmodus gelten, sind mit dem Zusatz „In einer Kampagne“ oder „In einem Gefecht“ versehen.

Die Regeln aus diesem Handbuch können von allen Spielern jederzeit eingesehen werden, vor, während oder nach dem Spiel.

DIE GOLDENEN REGELN

Bei Widersprüchen zwischen Referenzhandbuch und Spielregel oder Gefechtsbuch haben immer die Regeln aus dem Referenzhandbuch Vorrang.

Kartenfähigkeiten haben Vorrang vor den Regeln aus diesem Handbuch. Einsatzregeln können sowohl Kartenfähigkeiten als auch die Regeln aus diesem Handbuch außer Kraft setzen.

„**Nicht dürfen**“ drückt auf Karten und bei Einsatzregeln immer ein absolutes Verbot aus, das nicht durch andere Effekte umgangen werden darf.

KARTENTEXTE INTERPRETIEREN

Viele Karten verwenden das Pronomen „du“ im Bezug auf eine Figur und nicht auf einen Spieler. So besagt eine Aufstellungskarte beispielsweise: „Beim Angreifen darfst du 1 Angriffswürfel neu würfeln“. Dies bedeutet, dass jede Figur, die zur Gruppe dieser Karte gehört, beim Angreifen 1 Angriffswürfel neu würfeln darf.

TIMING

Es kann passieren, dass mehrere Spieleffekte gleichzeitig ausgelöst werden. In diesem Fall bestimmt man die Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden, wie folgt:

In einer Kampagne führt man zuerst die Einsatzregeln aus, dann die vom imperialen Spieler ausgelösten Effekte und dann die von den Rebellen Spielern ausgelösten Effekte.

Im Gefecht führt man zuerst die Einsatzregeln aus, dann die vom Spieler mit der Initiative ausgelösten Effekte und dann die von seinem Gegenspieler ausgelösten Effekte.

Während eines Angriffs (in Kampagne und Gefecht) führt man zuerst die Einsatzregeln aus, dann die vom Angreifer ausgelösten Effekte und dann die vom Verteidiger ausgelösten Effekte.

Mehr dazu unter „Timing-Konflikte“ auf Seite 21.

GLOSSAR

In diesem Abschnitt des Referenzhandbuchs sind alle Grundregeln von *Imperial Assault: Das Imperium greift an* in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. So lassen sich schnell Antworten auf Regel Fragen finden, die eventuell während des Spiels auftauchen.

Jeder Eintrag erklärt zuerst die Basisregel, gefolgt von einer Reihe von Ausnahmen und zusätzlichen Details. Zuletzt befindet sich eine Auflistung verwandter Themen, die weitere relevante Informationen enthalten.

AGENDAKARTEN

In einer Kampagne kann der imperiale Spieler Agendakarten kaufen. Sie haben verschiedenste Fähigkeiten und werden normalerweise nach Gebrauch abgelegt.

- Der imperiale Spieler kann Agendakarten kaufen, indem er im Abschnitt „Aufrüstung des Imperiums“ Einfluss ausübt.
- Beim Kampagnenaufbau stellt der imperiale Spieler seinen Agendastapel zusammen, indem er 6 Agendasetts wählt (siehe „Zusammenstellung des Agendastapels“).
- Sobald eine Agendakarte abgelegt wird, kommt sie in die Spischachtel zurück und wird für den Rest der Kampagne nicht mehr gebraucht.

ARTEN VON AGENDAKARTEN

Es gibt vier Arten von Agendakarten:

- **Nebeneinsätze:** Manche Agendakarten werden als Nebeneinsätze gespielt. Nach dem Kauf legt man sie offen auf den Tisch; ab dann gelten sie als aktive Nebeneinsätze. Zwischen den Spielsitzungen werden sie zusammen mit den aktiven Einsätzen aufbewahrt. Nach Ausführung des Einsatzes werden sie abgelegt.
- **Erzwungene Einsätze:** Manche Agendakarten zwingen die Spieler dazu, einen bestimmten Einsatz als Nächstes auszuführen. Nach dem Kauf einer solchen Karte wird sofort der angegebene Einsatz ausgeführt; danach wird die Karte abgelegt.
- **Andauernde Effekte:** Manche Agendakarten werden nach dem Kauf in den Spielbereich des imperialen Spielers gelegt. Sie haben einen andauernden Effekt und bleiben so lange im Spiel, bis sie durch einen anderen Effekt abgelegt werden. Zwischen den Spielsitzungen bewahrt man sie zusammen mit dem Spielmaterial des imperialen Spielers auf.
- **Geheim:** Besagt der Kartentext „Halte diese Karte geheim“, verbirgt der imperiale Spieler die Karte vor den Rebellen Spielern. Den Effekt führt er zu einem späteren Zeitpunkt aus (wie auf der Karte angegeben). Bis dahin bewahrt er sie zwischen den Spielsitzungen zusammen mit seinem Spielmaterial auf. Alle geheimen Agendakarten kosten 1 Einfluss, können aber beim Aktivieren weiteren Einfluss kosten, sobald sie ausgeführt werden.

ZUSAMMENSTELLUNG DES AGENDASTAPELS

Beim Kampagnenaufbau wählt der imperiale Spieler 6 Agendasetts und mischt sie zusammen, um seinen Agendastapel für die Kampagne zu bilden.

- Jedes Agendaset besteht aus drei Karten. Auf jeder Agendakarte ist oben rechts angegeben, zu welchem Set sie gehört.
- Der imperiale Spieler darf kein Agendaset wählen, das eine Karte enthält, deren angegebene Zeitrumschance den Zeitraum der Kampagne nicht beinhaltet.
- Das Set einer Agendakarte spielt nur beim Zusammenstellen des Stapels zu Beginn der Kampagne eine Rolle. Ansonsten hat es keinen Spieleffekt.

- Alle Agendakarten, die beim Kampagnenaufbau nicht gewählt werden, werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Sie werden in dieser Kampagne nicht gebraucht.

Verwandte Themen: Erzwangene Einsätze, Geheime Informationen, Einfluss, Aufrüstung des Imperiums (Abschnitt), Zeitraum

AKTIONEN

Eine Figur darf in ihrer Aktivierung zwei Aktionen durchführen. Zur Auswahl stehen die Aktionen Angreifen, Bewegen, Interagieren, Ausruhen sowie Spezialaktionen.

- Die Figur muss nicht zwingend beide Aktionen durchführen.
- Jede Aktion muss komplett ausgeführt sein, bevor die Figur ihre nächste Aktion durchführen kann.
- Spezialaktionen sind auf Spielmaterialien durch das -Symbol gekennzeichnet. Eine Figur kann eine ihrer Aktionen verwenden, um eine Spezialaktion von einer ihrer Karten auszuführen. Hat die Fähigkeit zwei -Symbole, kostet es die Figur zwei Aktionen, sie durchzuführen.
 - Wenn eine Spezialaktion mehrere Angriffe oder eine Bewegung und einen Angriff beinhaltet, benötigt man trotzdem nur die angegebene Anzahl an Aktionen, um sie durchzuführen.
- Bewegungspunkte können vor oder nach dem Durchführen einer Aktion ausgegeben werden. Falls man die Bewegungspunkte als Teil einer Spezialaktion erhalten hat, muss man sie sofort im Rahmen dieser Aktion ausgeben.
- Eine Figur kann mehrmals pro Aktivierung dieselbe Aktion durchführen mit folgenden Ausnahmen:
 - Eine Figur, die kein Held ist, darf pro Aktivierung nur eine Aktion verwenden, um einen Angriff durchzuführen.
 - Eine Figur kann jede Spezialaktion nur ein Mal pro Aktivierung durchführen.
- Manche Spieleffekte lassen Figuren angreifen, sich ausruhen, mit etwas interagieren oder sich bewegen, ohne dass sie eine Aktion durchführen.

Verwandte Themen: Aktivierung, Angreifen, Bewegen, Interagieren, Ausruhen

AKTIVE EINSÄTZE

In einer Kampagne gelten alle verfügbaren Haupt- und Nebeneinsätze, welche die Helden zum Ausführen auswählen können, als aktive Einsätze.

Verwandte Themen: Einsätze

AKTIVIERUNG

In der Aktivierungsphase erhält jede Figur eine Aktivierung. In dieser Aktivierung führt die Figur bis zu zwei Aktionen durch.

- Die Spieler wechseln sich mit dem Ausführen von Aktivierungen ab. Nachdem ein Spieler mit der Ausführung einer Aktivierung fertig ist, führt einer seiner Gegenspieler eine Aktivierung aus.
- Beim Aktivieren einer Figurengruppe (bestehend aus zwei oder mehr Figuren) führt man mit jeder Figur dieser Gruppe zwei Aktionen aus. Erst dann kann der Gegenspieler eine Aktivierung ausführen. Man muss beide Aktionen einer Figur vollständig ausführen, bevor man die nächste Figur aktivieren kann.
- In einer Kampagne gilt:
 - Die erste Aktivierung wird von einem Rebellenspieler durchgeführt.

- Sobald die Rebellenspieler an der Reihe sind, Aktionen auszuführen, entscheiden sie, welche Rebellenfigur aktiviert wird.
- Ein Held kann in seiner Aktivierung 1  (Anstrengung) erleiden, um 1 Bewegungspunkt zu erhalten. Dies darf er bis zu **zwei Mal** pro Aktivierung tun.
- Falls ein Held zwei Aktivierungsmarker hat, darf er **seine zweite Aktivierung erst dann ausführen**, wenn jeder Held seine erste Aktivierung ausgeführt hat.
- Ein Held macht zu Beginn seiner Aktivierung alle seine Ausrüstungs- und Klassenkarten spielbereit.
- Beim Spiel mit drei Helden wählen die Rebellenspieler am Ende jeder Runde einen Helden, der einen zweiten Aktivierungsmarker erhält.
- Die Aktivierung einer Figur ist beendet, nachdem sie beide Aktionen durchgeführt und ihre verbleibenden Bewegungspunkte ausgegeben hat. Der Spieler der Figur darf die Aktivierung auch vorzeitig beenden, allerdings verfallen dann alle übrigen Aktionen und Bewegungspunkte. Sie können nicht auf die nächste Aktivierung der Figur übertragen werden.
- Nach Ausführung einer Aktivierung wird der Aktivierungsmarker (bei Helden) bzw. die Aufstellungskarte (bei allen anderen Figuren) der Figur erschöpft.
- Sind alle befreundeten Gruppen erschöpft, darf man in dieser Runde keine weiteren Aktivierungen durchführen. Der oder die Gegenspieler führen weiterhin Aktivierungen aus, bis alle Gruppen erschöpft sind.
- Fähigkeiten, die „in“ der Aktivierung einer Figur ausgelöst werden, können entweder vor oder nach einer der beiden Aktionen der Figur genutzt werden.

Verwandte Themen: Aktive Einsätze, Erschöpfen, Aufstellungskarten, Gruppe

AKTIVIERUNGSPHASE

Die erste Phase jeder Runde ist die Aktivierungsphase. Darin wechseln sich die Spieler mit dem Aktivieren von Figurengruppen ab.

- Beim Aktivieren einer Gruppe, die aus zwei oder mehr Figuren besteht, aktiviert der Spieler eine Figur nach der anderen. Die Reihenfolge legt der betreffende Spieler selbst fest.
- In einem Kampagneneinsatz wechseln sich Rebellenspieler und imperialer Spieler mit der Aktivierung von Figurengruppen ab. Die Rebellenspieler führen in jeder Runde die erste Aktivierung aus.
- Im Gefecht wechseln sich die Spieler mit dem Aktivieren von Figurengruppen ab. Der Spieler mit der Initiative führt in jeder Runde die erste Aktivierung aus.
- Falls ein Spieler in einem Gefecht weniger spielbereite Aufstellungskarten hat als sein Gegner, kann er wählen, dass er keine Gruppe aktiviert und sein Gegner ist dann wieder an der Reihe.

Verwandte Themen: Aktivierung, Aktionen, Gruppe

ANGRIFFE

Figuren führen Angriffe durch, um feindliche Figuren zu besiegen.

Jeder Angriff hat eine Angriffsart (Nahkampf:  oder Fernkampf: ) , Angriffswürfel und  (Energie)-Fähigkeiten. Helden finden diese Informationen auf ihrer Waffen-Ausrüstungskarte. Bei anderen Figuren findet man sie auf der Aufstellungskarte.

SCHRITTE EINES ANGRIFFS

Sobald eine Figur einen Angriff durchführt, werden folgende Schritte ausgeführt:

1. **Ziel deklarieren:** Abhängig von der Angriffsart (♣ oder ♠) deklariert der Angreifer (also die Figur, die den Angriff durchführt) ein zulässiges Ziel für den Angriff.
 - Bei einem Nahkampfangriff (♣) ist jede feindliche Figur, die benachbart zum Angreifer steht, ein zulässiges Ziel. Bei einem Fernkampfangriff (♠) ist jede feindliche Figur in Sichtlinie des Angreifers ein zulässiges Ziel.
2. **Würfeln:** Der Angreifer wirft seine Angriffswürfel. **Gleichzeitig** wirft der Verteidiger seine Verteidigungswürfel (angegeben unter „Verteidigung“ auf dem Heldenbogen bzw. der Aufstellungskarte der Zielfigur).
3. **Neu Würfeln:** Falls die Spieler Effekte haben, mit denen sie Würfel neu würfeln können, werden diese jetzt ausgeführt.
 - Jeder Würfel darf höchstens **ein Mal pro Angriff** neu gewürfelt werden, unabhängig davon, welcher Spieler neu würfelt.
4. **Modifikatoren anwenden:** Falls die Spieler Effekte haben, die Symbole oder Zielsicherheit entfernen oder hinzufügen, werden diese jetzt einberechnet. Dazu zählt auch das Ausgeben von ♣-Ergebnissen zur Entfernung von ♠-Ergebnissen. Modifikatoren, die durch ♠-Fähigkeiten entstehen, werden erst in Schritt 5 ausgeführt.
5. **Energie ausgeben:** Falls der Angreifer noch ♠-Ergebnisse hat, darf er sie jetzt ausgeben, um Spezialfähigkeiten auszulösen.
6. **Zielsicherheit überprüfen:** Bei einem Fernkampfangriff (♠) muss die Summe der Zielsicherheit mindestens so hoch sein wie die Anzahl der Felder, die das Ziel vom Angreifer entfernt ist (siehe „Felder zählen“ auf S. 13). Liegt die Gesamt-Zielsicherheit unter dieser Zahl, verfehlt der Angriff.
7. **Schaden berechnen:** Die Summe der ▼ (Blocken)-Ergebnisse wird von der Summe der ✖ (Schaden)-Ergebnisse abgezogen. Dann erleidet das Ziel allen übrigen ✖.

SPEZIELLE ANGRIFFSSITUATIONEN

- Anders als Helden können Figuren mit Aufstellungskarten nur **eine** ihrer Aktionen pro Aktivierung zum Angreifen verwenden. Dies beinhaltet auch die Nutzung von Spezialaktionen, bei denen ein- oder mehrmals angegriffen wird (z. B. der „Sprungangriff“ des Nexu oder Darth Vaders „Grausamkeit“).
 - Falls eine Fähigkeit eine Figur **außerhalb ihrer Aktivierung** einen Angriff durchführen lässt, zählt dies nicht zum Maximum von 1 Angriff pro Aktivierung hinzu.
- Eine Figur darf mit einem Angriff nicht auf ein freies Feld zielen.
- Eine Figur darf mit einem Angriff nicht auf eine befreundete Figur zielen. Allerdings können befreundete Figuren durch manche Fähigkeiten, z. B. Explosion, trotzdem ✖ erleiden.
- Die vom Angreifer geworfenen Würfel sind der **ANGRIFFSPOOL**; die vom Verteidiger geworfenen Würfel sind der **VERTEIDIGUNGSPOOL**.
- Rote, blaue, gelbe und grüne Würfel sind **ANGRIFFSWÜRFEL**. Schwarze und weiße Würfel sind **VERTEIDIGUNGSWÜRFEL**.
- Die Schlüsselwort-Fähigkeiten Explosion und Rundschlag sowie alle Schlüsselwörter, die einen Zustand verursachen, können nur dann ausgelöst werden, wenn das Ziel des Angriffs 1 oder mehr ✖ durch den Angriff erleidet.
- Alle Fähigkeiten, die „beim Angreifen“ oder „beim Verteidigen“ ausgeführt werden, können zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Angriffs genutzt werden, mit folgenden Ausnahmen:

- Eine Fähigkeit, die Würfel zu einem Würfelpool hinzufügt, kann nur unmittelbar vor Schritt 2 des Angriffs genutzt werden.
- Eine Fähigkeit, die es einem Spieler erlaubt, Würfel neu zu würfeln, kann nur in Schritt 3 des Angriffs genutzt werden.
- Eine Fähigkeit, die es einem Spieler erlaubt, Würfelergebnisse zu modifizieren, kann nur in Schritt 4 des Angriffs genutzt werden.
- Mit manchen Fähigkeiten kann man feindliche Figuren Angriffe durchführen lassen. Beim Ausführen eines solchen Angriffs übernimmt der Spieler, der die Fähigkeit ausführt, für die Dauer des Angriffs die Kontrolle über die feindliche Figur.
 - Der Spieler, der die Fähigkeit ausführt, wählt das Ziel des Angriffs. Dabei gelten alle Figuren als feindlich. Sich selbst darf die Figur nicht angreifen.
 - Der Spieler, der die Fähigkeit ausführt, wirft die Angriffswürfel und kann alle Fähigkeiten der Figur nutzen, so als wäre es seine eigene Figur.
- Eine Fähigkeit, die keinen Angriff beinhaltet, aber dazu führt, dass eine Figur Schaden erleidet (z. B. Darth Vaders „Machtwürgegriff“) gilt nicht als Angriff.
- In einer Kampagne darf ein Held beim Durchführen eines Angriffs 1 ♠ ausgeben, um 1 ♣ zu regenerieren. Dies darf nur ein Mal pro Angriff genutzt werden.
- In einer Kampagne muss ein Held beim Deklarieren des Angriffsziels auch deklarieren, welche Waffe er für diesen Angriff verwenden will.

Verwandte Themen: Explosion, Rundschlag, Zustände, Timing-Konflikte, Umwandeln, Felder zählen, Schaden, Gesundheit, Ausrüstungskarten, Sichtlinie, Nahkampfangriff, Verfehlen, Energie, Fernkampfangriff, Ziel

ANHANG

Bei manchen imperialen Klassenkarten ist über der Fähigkeit das Wort „Anhang“ angegeben. Diese Karten können wie folgt an Aufstellungskarten angehängt werden:

- Sobald der imperiale Spieler Figuren auf dem Spielplan aufstellt, darf er eine oder mehrere „Anhang“-Karten nehmen und sie auf die zugehörige Aufstellungskarte der Figuren legen. Die Fähigkeiten der Karten beziehen sich auf alle Figuren der Gruppe.
- Sobald die letzte Figur einer Gruppe besiegt wird, kehren alle Karten, die an die Aufstellungskarte angehängt waren, in den Spielbereich des imperialen Spielers zurück. Er darf sie an neue Karten anhängen, sobald er später neue Figuren aufstellt.
- Viele Anhänge verlangen, dass die Gruppe eine bestimmte Eigenschaft hat, z. B. „*TRUPPLER*“. Anhänge mit derartigen Einschränkungen dürfen nicht an Gruppen angehängt werden, die nicht über die entsprechende Eigenschaft verfügen.

Verwandte Themen: Klassenkarten, Aufstellung, Aufstellungskarten

ANSTRENGUNG

Anstrengung wird mit dem ⚡-Symbol abgekürzt und stellt physische und mentale Erschöpfung dar. Viele Spieleffekte führen dazu, dass Figuren ⚡ erleiden.

ANSTRENGUNG IN EINER KAMPAGNE

Wenn ein Held ⚡ erleidet, legt man die entsprechende Anzahl an Anstrengungsmarkern auf seinen Heldenbogen. Erleidet eine andere Figur ⚡, erleidet sie stattdessen dieselbe Menge an ✖ (Schaden).

- Helden haben viele Fähigkeiten, die ⚡ kosten. Um diese Fähigkeiten nutzen zu können, muss der Held ⚡ erleiden.

- Ein Held kann jederzeit während seiner Aktivierung 1 (Anstrengung) erleiden, um 1 Bewegungspunkt zu erhalten. Er darf dies bis zu **zwei Mal** pro Aktivierung tun.
- Ein Held darf nicht freiwillig erleiden, falls dadurch die Summe seiner erlittenen seine Ausdauer überschreiten würde. Dies beinhaltet das Erleiden von zum Erhalt von Bewegungspunkten sowie die Nutzung von Fähigkeiten mit -Kosten.
- Falls ein Held von einem Effekt gezwungen wird zu erleiden, die seine Ausdauer überschreitet, erleidet er 1 für jede , die er nicht erleiden kann.
- Falls ein Effekt einen Helden mehr regenerieren lässt, als er erlitten hat, regeneriert er 1 für jede , die er nicht regenerieren kann.
- Falls jemals mehr Anstrengungsmarker auf einem Heldenbogen liegen, als der Held Ausdauer hat (z. B. nachdem er verwundet worden ist), werden überschüssige Anstrengungsmarker abgelegt.
- Sobald ein Spieleffekt davon spricht, wie viel ein Held „erlitten hat“, ist damit der Gesamtwert der Anstrengungsmarker auf seinem Heldenbogen gemeint.

ANSTRENGUNG IM GEFECHT

Immer wenn eine Figur erleiden würde, erleidet sie stattdessen dieselbe Menge an (Schaden). Der kontrollierende Spieler kann diesen vermeiden, indem er für jede , die er vermeiden will, 1 Befehlskarte von seinem Stapel ablegt.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Schaden, Ausdauer, Bewegen, Regeneriert

ATTRIBUTE

In einer Kampagne hat jeder Held drei Attribute:

- **Stärke (👊):** Stärke ist die Körperkraft und Fitness einer Figur. -Proben werden meist abgelegt, wenn es darum geht, physische Hindernisse zu überwinden oder Schmerzen zu ertragen.
- **Verständnis (🧠):** Verständnis ist die mentale Stärke und Disziplin einer Figur. -Proben werden meist im Zusammenhang mit der Macht oder zum Zweck allgemeiner Wahrnehmung und Aufmerksamkeit abgelegt.
- **Technik (🔧):** Technik ist die Fingerfertigkeit und das technische Know-how einer Figur. -Proben werden meist abgelegt, wenn es darum geht, Terminals zu hacken oder Geräte zu reparieren.

Einsatzeffekte verlangen oft Proben auf diese Attribute. Dazu muss der Held die entsprechenden Würfel werfen und anhand der Ergebnisse feststellen, ob ein positiver oder ein negativer Effekt ausgeführt wird.

Verwandte Themen: Attributspalten

ATTRIBUTSPROBEN

In einer Kampagne gibt es Effekte, die Figuren zum Ablegen einer Attributspalte auffordern. Im Text wird dies durch ein in Klammern gesetztes Attributssymbol dargestellt. Beispiel: Eine Einsatzregel besagt: „Ein Held kann mit einem Terminal interagieren (🔧).“ Das bedeutet, dass der Held mit einem Terminal interagieren kann, um eine -Probe abzulegen.

Um eine Probe abzulegen, wirft man die Würfel, die auf dem Heldenbogen direkt neben dem Attributssymbol angegeben sind. Falls man 1 oder mehrere -Ergebnisse würfelt, ist die Probe ein Erfolg. Würfelt man keine -Ergebnisse, ist die Probe ein Fehlschlag.

- Jeder Spieleffekt, der eine Attributspalte verlangt, gibt die Konsequenzen für Erfolg und/oder Fehlschlag an. Falls nur eine Konsequenz angegeben ist, hat das andere Resultat keine Auswirkung.

- Manchmal kann der Effekt einer Interaktion nur dann ausgeführt werden, wenn man Erfolg bei einer Attributspalte hat. Der Effekt nach dem „um, zu“ wird nur dann ausgeführt, wenn die Figur bei der Probe Erfolg hatte.
- Jeder gewürfelte ist ein **Erfolg**. Falls bei einer Attributspalte direkt vor dem Symbol eine Zahl steht, werden mehrere Erfolge benötigt, um Erfolg bei der Probe zu haben. Erzielt man nicht alle erforderlichen Erfolge, ist die Probe ein Fehlschlag, aber man legt für jeden erzielten Erfolg 1 Anstrengungsmarker neben den Gegenstand der Probe. Diese werden abgelegt, wenn das nächste Mal eine Figur die Probe versucht. Sie erhält für jeden abgelegten Marker +1 auf den Probenwurf.
- Falls eine Attributspalte mehrere Attribute zur Wahl stellt, z. B. „(👊 oder 🧠)“, wählt man eines davon und legt die Probe auf dieses Attribut ab. Erfordert die Probe mehrere Erfolge, steht die Zahl nur vor dem ersten Symbol. Beispiel: (2 👊 oder 🧠) erfordert zwei Erfolge von 👊- und/oder 🧠-Proben **in beliebiger Kombination**.
- Nur Helden würfeln für Attributspalten. Wenn eine Elitefigur eine Attributspalte ablegen muss, hat sie automatisch 1 Erfolg. Muss eine normale Figur eine Probe ablegen, ist es automatisch ein Fehlschlag.

Verwandte Themen: Attribute, Elitefigur, Interagieren

AUFRÜSTUNG DER REBELLEN (ABSCHNITT)

In einer Kampagne gibt es den Abschnitt „Aufrüstung der Rebellen“, in dem die Helden neue Karten kaufen können. Zuerst können sie Credits ausgeben, um neue Ausrüstungskarten zu kaufen; dann geben sie Erfahrungspunkte aus, um neue Klassenkarten zu kaufen.

- Um Klassenkarten zu kaufen, sieht sich jeder Rebellenpieler alle Karten in seinem Klassenstapel an und kauft beliebig viele davon.
 - Um eine Klassenkarte zu kaufen, muss der Held EP in Höhe der Kartenkosten ausgeben.
 - Einmal gekauft, behält er die Klassenkarte für den Rest der Kampagne.
- Um Ausrüstungskarten zu kaufen, mischen die Rebellenpieler den im Kampagnenlogbuch angegebenen Ausrüstungsstapel und ziehen 6 Karten davon. Sie dürfen beliebig viele dieser Karten kaufen. Nicht gekaufte Karten werden in den Stapel zurückgemischt.
 - Falls im Kampagnenlogbuch mehrere Ausrüstungsstapel angegeben sind, mischt man jeden dieser Stapel einzeln und zieht von jedem 6 Karten.
 - Um eine Ausrüstungskarte zu kaufen, müssen die Rebellenpieler Credits in Höhe der Kartenkosten ausgeben.
 - Nach dem Kauf einer Ausrüstungskarte teilen die Rebellenpieler die Karte einem Helden ihrer Wahl zu.
 - Unmittelbar vor dem Kauf von Ausrüstungskarten können die Helden beliebig viele ihrer eigenen Ausrüstungskarten verkaufen. Verkaufte Karten werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Dann erhalten die Helden Credits in Höhe der halben Kartenkosten (aufgerundet auf die nächsthöheren 25).
 - Ausrüstungskarten ohne Creditkosten können für 50 Credits verkauft werden (außer Belohnungskarten).

Verwandte Themen: Klassenkarten, Credits, Erfahrungspunkte, Ausrüstungskarten

AUFRÜSTUNG DES IMPERIUMS (ABSCHNITT)

In einer Kampagne gibt es den Abschnitt „Aufrüstung des Imperiums“, in dem der imperiale Spieler neue Karten kaufen kann. Zuerst kann er Einfluss ausgeben, um neue Agendakarten zu kaufen; dann gibt er Erfahrungspunkte aus, um neue Klassenkarten zu kaufen.

- Um Klassenkarten zu kaufen, sieht sich der imperiale Spieler alle Karten in seinem Klassenstapel an und kauft beliebig viele davon, indem er EP in Höhe der Kartenkosten ausgibt. Einmal gekauft, behält er die Karten für den Rest der Kampagne.
- Um Agendakarten zu kaufen, mischt der imperiale Spieler den Agendastapel und zieht im Geheimen 4 Karten. Er darf beliebig viele dieser Karten kaufen, indem er Einfluss in Höhe der Kartenkosten ausgibt.
 - Die gezogenen Agendakarten werden den Helden **nicht gezeigt**. Alle nicht gekauften Karten werden verdeckt in den Stapel zurückgemischt.
 - Die meisten Agendakarten werden unmittelbar nach dem Kauf laut vorgelesen und ausgeführt. Einzige Ausnahme sind Karten mit der Anweisung „Halte diese Karte geheim“. Der imperiale Spieler behält eine solche Karte nach dem Kauf und führt ihren Effekt erst dann aus, wenn er sie ausspielt (siehe „Arten von Agendakarten“ auf S. 2).

Verwandte Themen: Agendakarten, Klassenkarten, Erfahrungspunkte, Einfluss

AUFSTELLUNG

Aufstellung ist das wichtigste Mittel, um Figuren während eines Einsatzes auf den Spielplan zu setzen.

Sobald ein Spieler eine Figur aufstellt, legt man zunächst die Aufstellungskarte offen und **in spielbereiter Position** auf den Tisch. Dann setzt man alle Figuren der Gruppe auf und/oder möglichst nahe an die Aufstellungszone bzw. den Ort, der im Kampagnenhandbuch angegeben ist.

AUFSTELLUNG IN KAMPAGNEN

In allen Einsätzen stellt der imperiale Spieler immer wieder Figuren auf. Der Textkasten „Aufstellung und Aufbau“ (Einsatzregeln) gibt an, welche Figuren er bei diesem Einsatz aufstellen darf (siehe „Einsatzaufbau“ auf S. 10).

- Der Ort der Aufstellung wird durch Spielplanteile mit Namen oder durch Symbole auf der Einsatzskizze (z. B. Aufstellungspunkte) vorgegeben.
- Wird kein Aufstellungsort genannt, müssen die Figuren nach Wahl des imperialen Spielers möglichst nahe an einem beliebigen aktiven Aufstellungspunkt (angegeben in der Einsatzskizze) aufgestellt werden. Dies beinhaltet auch das Feld, das den Aufstellungspunkt enthält.
 - Grüne Aufstellungspunkte sind zu Beginn jedes Einsatzes aktiv. Rote, blaue und gelbe Aufstellungspunkte werden **erst dann** aktiv, wenn die Einsatzregeln es besagen, selbst wenn eine andere Regel eine einmalige Aufstellung an einem dieser Punkte erlaubt.
- Sobald der imperiale Spieler eine **optionale Aufstellung** ausführt (z. B. in der Statusphase), kann er beliebige Aufstellungskarten von der Hand ausspielen. Zuerst muss er  (Bedrohung) in Höhe der Aufstellungskosten der Gruppe ausgeben, dann stellt er alle Figuren der Gruppe an einem beliebigen aktiven Aufstellungspunkt auf. Figuren, die als Start- oder Reservegruppen aufgestellt werden, kosten keine .

- Sobald eine Start- oder Reservegruppe besiegt wird (mit Ausnahme einzigartiger Figuren), nimmt der imperiale Spieler die Aufstellungskarte auf die Hand zurück und kann sie in der Statusphase als optionale Aufstellung neu aufstellen.
- Bei jeder optionalen Aufstellung darf der imperiale Spieler beliebig viele Gruppen aufstellen.
- Die Aufstellungspunkte einer Einsatzskizze sind geheime Informationen. Der imperiale Spieler muss sich an diese Symbole halten, aber er darf sie den Rebellen Spielern nicht zeigen.

AUFSTELLUNG IN GEFECHTEN

Beim Aufbau eines Gefechts setzt jeder Spieler alle seine Figuren in seine Aufstellungszone.

- Der Spieler, der bei Spielbeginn die Initiative hat, wählt seine Aufstellungszone und stellt zuerst seine Figuren darin auf. Dann stellt sein Gegenspieler seine Figuren in der anderen Aufstellungszone auf.
- Falls nicht alle Figuren eines Spielers in seine Aufstellungszone passen, muss er die Figuren entfernen und neu aufstellen, sodass möglichst viele Felder der Zone ausgefüllt sind. Dann stellt er alle übrigen Figuren möglichst nahe an der Aufstellungszone auf (siehe „Felder zählen“ auf S. 13).

Verwandte Themen: Startgruppen, Initiative, Geheime Informationen, Einsatzaufbau, Offene Gruppen, Reservegruppen, Statusphase, Bedrohung

AUFSTELLUNGSKARTEN

Alle Figuren, die keine Helden sind, haben Aufstellungskarten. Diese Karten nennen den Namen der Figur, die Gruppengröße, Fähigkeiten, Geschwindigkeit, Gesundheit, Verteidigung sowie Angriff.

- Da -Aufstellungskarten eine andere Rückseite haben als -Aufstellungskarten, wissen die Rebellen Spieler immer, wie viele - und -Karten der imperiale Spieler auf der Hand und in der Reserve hat.
- Elite-Aufstellungskarten haben einen roten Rahmen. Alle anderen Aufstellungskarten sind normal und haben einen grauen Rahmen.
- Aufstellungskarten haben eine Reihe von Eigenschaften unter ihrem Namen (z. B. *TRUPPLER*). Eigenschaften haben keinen Spezialeffekt, aber anderes Spielmaterial kann Bezug auf sie nehmen.
- Einige Aufstellungskarten haben das Merkmal *GEFECHT-AUFWERTUNG*. Regeln und Fähigkeiten, die sich auf Aufstellungskarten beziehen, haben weder Auswirkungen auf Gefecht-Aufwertungen noch schließen sie Gefecht-Aufwertungskarten mit ein und können diese auch nicht beeinflussen, es sei denn eine Regel oder Fähigkeit lässt es ausdrücklich zu.
Beispiel: Ein Spieler kann die Karte „Bündnis auf Zeit“ nicht nutzen, um Gefecht-Aufwertungskarten von anderen Fraktionen seiner Armee hinzuzufügen.
Weiteres Beispiel: Spieler können nicht „Initiative ergreifen“ verwenden, um eine ihrer Gefecht-Aufwertungskarten zu erschöpfen.

Verwandte Themen: Aktivierung, Verbündete, Elitefigur, Gruppe, Offene Gruppen, Einzigartig

AUSDAUER

In einer Kampagne hat jeder Held einen Ausdauerwert, der auf seinem Heldenbogen steht. Die Ausdauer bestimmt, wie viel  (Anstrengung) die Figur erleiden kann.

Verwandte Themen: Anstrengung

AUSRUHEN

In einer Kampagne kann sich eine Heldenfigur eine Aktion durchführen, um sich auszuruhen. Dabei regeneriert der Held  in Höhe seiner Ausdauer.

- Falls er mehr  regeneriert, als er erlitten hat, regeneriert er 1  für jede , die er nicht regenerieren kann.

Verwandte Themen: Aktionen, Schaden, Ausdauer, Regenerieren, Anstrengung

AUSRÜSTUNGSKARTEN

In einer Kampagne erhalten die Helden verschiedenste Ausrüstungskarten. Dazu gehören Waffen, Rüstungen, Equipment und Modifikationen. Alle Ausrüstungskarten eines Helden liegen offen in seinem Spielbereich.

- Waffen erkennt man an einem Kasten mit dem Stichwort „Angriff“, gefolgt von Würfelsymbolen und einem  oder . Waffen werden verwendet, um Angriffe durchzuführen. Jede andere Ausrüstungskarte wird je nach Anweisungen im Kartentext benutzt.
- Man darf die Fähigkeit einer Waffe nicht verwenden, während man einen Angriff mit einer anderen Waffe ausführt.
- Es gibt drei Stapel von Ausrüstungskarten, die nach Rückseiten unterschieden werden. Die römische Ziffer auf der Rückseite gibt die Stufe der Ausrüstungskarte an. Im Abschnitt „Aufrüstung der Rebellen“ ziehen die Rebellenspieler Karten vom Stapel, dessen Stufe im Kampagnenlogbuch angegeben ist.
- Manche Klassen- und Belohnungskarten sind ebenfalls Ausrüstungskarten. Man erkennt sie als solche anhand ihrer Vorderseite. Jeder Held aus dem Grundspiel hat eine Start-Ausrüstungskarte in seinem Klassenstapel.
- Bevor Helden in einem Einsatz aufgestellt werden, dürfen die Spieler alle ihre Ausrüstungskarten (mit Ausnahme von Belohnungen) nach Belieben an andere Helden verteilen. Während eines Einsatzes dürfen Ausrüstungskarten nicht getauscht werden.
- Ein Held kann beliebig viele Ausrüstungskarten haben. Allerdings kann jeder Held nur begrenzt viel Ausrüstung auf einen Einsatz mitnehmen: 1 Rüstungskarte () , 2 Waffenkarten und 3 Equipmentkarten ().
- Überschreitet ein Held dieses Limit, nachdem er auf dem Spielplan aufgestellt worden ist, muss er sich entscheiden, welche Karten er zurücklassen will. Diese Karten werden beiseitegelegt und dürfen in diesem Einsatz nicht benutzt werden. Am Ende des Einsatzes erhält er sie zurück.
- Falls ein Held 2 Waffen auf einen Einsatz mitnimmt, muss er beim Deklarieren jedes Angriffs 1 Waffe wählen, die er für diesen Angriff verwenden will.
- Ausrüstungskarten haben unter ihrer Illustration eine Reihe von Eigenschaften (z. B. *PISTOLE*). Eigenschaften haben keine Spieleffekte, aber andere Spielkomponenten können Bezug auf sie nehmen.

MODIFIKATIONEN

Manche Ausrüstungskarten haben die Eigenschaft Modifikation. Diese Karten haben selbst keinen Effekt und müssen an eine Karte mit gleichem Symbol (entweder  oder ) angehängt (d. h. daraufgelegt) werden. Einmal angehängt, kann der Held die Fähigkeit der Modifikation jedes Mal nutzen, wenn er einen Angriff mit dieser Waffe durchführt.

- An jede Waffe können begrenzt viele Modifikationen angehängt werden. Wie viele das sind, bestimmen die farbigen Balken in der unteren rechten Kartenecke. Hat eine Ausrüstungskarte keine Modifikationsbalken, dürfen keine Modifikationen an sie angehängt werden.
- Modifikationen sind keine Waffen.
- Vor jedem Einsatz und immer sobald ein Held eine Ausrüstungskarte kauft, dürfen die Helden alle ihre Modifikationen an andere Ausrüstungskarten anhängen. Sie haben auch die Möglichkeit, Modifikationen von Ausrüstungskarten zu entfernen und nicht-angehängt in den eigenen Spielbereich zu legen. Die Fähigkeiten von nicht-angehängten Modifikationen dürfen nicht genutzt werden.
- Während eines Einsatzes dürfen keine Modifikationen angehängt oder entfernt werden.
- Eine Ausrüstungskarte **darf nicht** mehr als 1 Modifikation mit derselben Eigenschaft haben (abgesehen von der Eigenschaft *MODIFIKATION*). Beispiel: An eine Waffe darf maximal 1 *LAUF-*Modifikation angehängt werden.

Verwandte Themen: Angreifen, Kampagnenaufbau, Credits, Spielbereich

AUSSENFELDER

Siehe „Innenfelder“ auf S. 16.

BEANSPRUCHEN

Sobald ein Spieler einen Marker oder anderes Spielmaterial beansprucht, legt man es in seinen Spielbereich. Die genauen Auswirkungen des Beanspruchens werden in den Einsatzregeln erklärt.

- Am Ende des Einsatzes werden alle beanspruchten Marker zurück in die Spielschachtel gelegt.

Verwandte Themen: Interagieren, Spielbereich

BEDROHUNG

In Kampagneneinsätzen gibt der imperiale Spieler  (Bedrohung) aus, um Figuren aufzustellen oder als Verstärkung ins Spiel zu bringen.

- In jeder Statusphase wird die  um den **Bedrohungsgrad** des Einsatzes (angegeben im Kampagnenlogbuch) erhöht. In vielen Einsätzen legt der Bedrohungsgrad auch andere Werte (z. B. die Gesundheit von Objekten) fest.
- Immer wenn die  erhöht oder reduziert wird, stellt der imperiale Spieler den neuen Wert auf dem Bedrohungsanzeiger ein.
- Der imperiale Spieler darf nicht weniger als 0  und nicht mehr als 20  haben. Bedrohung, die über diese Grenzwerte hinaus erhöht oder gesenkt wird, wird ignoriert.
- Der imperiale Spieler darf keine Fähigkeiten nutzen, die mehr  kosten, als er hat.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Klassenkarten, Aufstellung, Verstärkung

BEFEHLSKARTEN

Im Gefecht spielt man Befehlskarten aus, um verschiedenste Fähigkeiten ausführen zu können.

- Beim Spelaufbau zieht jeder Spieler 3 Befehlskarten und nimmt sie auf die Hand. Befehlskarten auf der Hand werden vor dem Gegenspieler geheim gehalten.
- In jeder Statusphase zieht jeder Spieler 1 Befehlskarte sowie 1 weitere für jeden Terminalmarker, den er kontrolliert.
- Nachdem der Effekt einer Befehlskarte ausgeführt wurde, kommt sie offen auf den Ablagestapel ihres Spielers.
- Ist der Befehlsstapel eines Spielers aufgebraucht, darf er keine weiteren Befehlskarten ziehen.
- Ein Spieler darf nicht mehrere Exemplare derselben Befehlskarte gleichzeitig auszuspielen. *Beispiel:* Eine Karte gibt „+2 Zielsicherheit“. Man darf nicht zwei dieser Karten ausspielen, um +4 Zielsicherheit auf einen Angriffswurf zu erhalten.
- Eine Befehlskarte, die eine Eigenschaft, einen Figurennamen und/oder ein Fraktionssymbol nennt, wird beim Ausspielen von einer einzelnen Figur benutzt, die alle diese Voraussetzungen erfüllt.
- Jeder Spieler hat seinen eigenen Stapel mit 15 Befehlskarten. Beim Zusammenstellen der Armee entscheidet man, welche Karten man in diesen Stapel aufnehmen will. Dabei gelten folgende Einschränkungen:
 - Die Gesamtkosten der Karten im Stapel müssen 15 oder weniger betragen.
 - Jede Befehlskarte hat neben ihren Kosten eine Reihe von Limitsymbolen. Sie geben an, wie viele Exemplare der Karte maximal im Stapel sein dürfen.

Verwandte Themen: Aktionen, Fraktionszugehörigkeit, Kontrollieren, Statusphase, Terminalmarker

BEFREUNDETE FIGUR

Alle Figuren eines Spielers sind miteinander befreundet.

- Eine Figur ist mit sich selbst befreundet.
- In einer Kampagne sind alle -Figuren miteinander befreundet. Außerdem sind alle - und -Figuren miteinander befreundet.
- Die Spieler dürfen keine befreundeten Figuren bei einem Angriff zum Ziel wählen.

Verwandte Themen: Fraktionszugehörigkeit, Feindliche Figur

BELOHNUNGSKARTEN

In einer Kampagne kann man Karten aus dem Belohnungsstapel erhalten. Darin befinden sich Ausrüstungs- und Klassenkarten, die nicht gekauft werden dürfen. Normalerweise erhält man sie nur als Einsatzbelohnungen.

- Man erhält immer eine ganz bestimmte Karte aus dem Belohnungsstapel.
- Beim Spiel mit drei Helden erhält jeder Spieler zu Beginn der Kampagne eine Belohnungskarte „Heroisch“. Beim Spiel mit zwei Helden erhält jeder Spieler zu Beginn der Kampagne eine Belohnungskarte „Legendär“ (siehe „Kampagnenaufbau“ auf S. 16).
- Man darf sich die Karten im Belohnungsstapel jederzeit ansehen.
- Die Helden dürfen ihre Belohnungskarten **nicht** an andere Helden weitergeben und sie dürfen sie nicht verkaufen.

Verwandte Themen: Klassenkarten, Ausrüstungskarten

BENACHBART

Zwei Felder sind benachbart, wenn sie sich eine Ecke oder Kante teilen.

- Haben zwei Felder ausschließlich eine Kante gemeinsam, die eine Mauer, eine Tür oder versperrtes Gelände enthält, sind die Felder nicht benachbart.
- Nicht benachbart sind zwei Felder, an deren einziger gemeinsamer Ecke Mauern und/oder versperrtes Gelände diagonal aufeinandertreffen (siehe Beispiel Nr. 16 in „Anhang I – Beispiele zur Sichtlinie“ auf S. 26).
- Eine Figur ist nicht benachbart zu sich selbst.
- Zwei Figuren auf benachbarten Feldern sind benachbarte Figuren. Sie sind 1 Feld voneinander entfernt, d. h. um eine benachbarte Figur mit einem  (Fernkampfangriff) nicht zu verfehlen, benötigt man mindestens 1 Zielsicherheit.

Verwandte Themen: Zielsicherheit, Nahkampfangriff, Bewegen, Fernkampfangriff

BESIEGT

Eine Figur ist besiegt, sobald sie Schadensmarker in Höhe ihrer Gesundheit erhalten hat.

- Sobald ein Held zum ersten Mal in einem Einsatz besiegt wird, dreht man seinen Heldenbogen auf die verwundete Seite. Wird ein verwundeter Held besiegt, zieht er sich zurück und wird vom Spielplan entfernt.
- Sobald eine andere Figur besiegt wird, entfernt man sie zusammen mit all ihren Zustands- und Schadensmarkern vom Spielplan.
- Wird eine Figur in ihrer Aktivierung besiegt, endet die Aktivierung sofort.
- In einer Kampagne gilt: Sobald die letzte imperiale Figur einer **nicht-einzigartigen** Gruppe besiegt wurde, nimmt der imperiale Spieler die Aufstellungskarte auf die Hand zurück und kann sie später als optionale Aufstellung neu aufstellen.

Verwandte Themen: Schaden, Aufstellung, Gesundheit, Verstärkung, Einzigartig, Zurückziehen, Verwundet

BETÄUBT

Siehe „Zustände“ auf S. 25.

BETRETEN

Manche Effekte werden ausgelöst, sobald eine Figur ein Feld betritt. Eine Figur betritt ein Feld, sobald sie sich hineinbewegt, hineingestoßen oder durch einen Effekt auf das Feld gesetzt wird.

Verwandte Themen: Verlassen, Bewegen, Setzen, Stoßen

BEWEGLICH

Figuren mit dem Schlüsselwort Beweglich müssen keine zusätzlichen Bewegungspunkte ausgeben, um unwegsames Gelände und die Felder feindlicher Figuren zu betreten. Des Weiteren können sie unpassierbares und versperrtes Gelände betreten und ihre Bewegung auf einem Feld mit unpassierbarem oder versperrtem Gelände beenden.

- Wenn eine Figur mit dem Schlüsselwort Beweglich auf einem Feld mit versperrtem Gelände steht, kann die Sichtlinie zu dieser Figur gezogen werden, Felder können zu ihr gezählt werden und benachbarte Figuren können sie angreifen.

Verwandte Themen: Schlüsselwörter

BEWEGUNG

Sobald eine Figur eine Bewegung durchführt, erhält sie Bewegungspunkte in Höhe ihrer Geschwindigkeit.

- Allein die Durchführung einer Bewegung **bewegt die Figur nicht**; sie erhält lediglich Bewegungspunkte, die sie im Rahmen ihrer Aktivierung ausgeben darf. *Beispiel:* Eine Figur darf mit ihrer ersten Aktion eine Bewegung durchführen, dann angreifen und anschließend ihre Bewegungspunkte ausgeben. Sie darf auch einen Teil der Bewegungspunkte vor dem Angriff ausgeben und den Rest danach.
- Figuren dürfen sich diagonal über eine Ecke bewegen, an der eine einzelne Mauer, versperrtes Gelände oder unpassierbares Gelände ist. **Nicht erlaubt** ist die Bewegung über eine Ecke, an der sich Mauern, versperrtes und/oder unpassierbares Gelände in beliebiger Kombination treffen (siehe „Anhang II – Bewegungsbeispiele“ auf S. 27).
- **Bewege dich um X Felder:** Falls eine Figur durch eine Fähigkeit um eine festgelegte Anzahl an Feldern bewegt wird, spielen die Bewegungspunktekosten dieser Bewegung keine Rolle. Alle anderen Effekte von Gelände und Figuren gelten nach wie vor (z. B. darf die Figur ihre Bewegung nicht auf dem Feld einer anderen Figur beenden). Bei einer solchen Bewegung darf die Basis einer großen Figur **nicht** gedreht werden; sie muss ihre Ausrichtung beibehalten.
- Figuren können sich **durch** die Felder anderer Figuren bewegen. Um das Feld einer feindlichen Figur zu betreten, muss man 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben. Manche Fähigkeiten erlauben auch Bewegungen durch Felder mit versperrtem oder unpassierbarem Gelände.
„Sich durch ein Feld bewegen“ heißt, das Feld betreten, aber die Bewegung nicht darauf beenden. Man darf sich nicht „durch ein Feld bewegen“, wenn man für das Betreten des Felds seinen letzten Bewegungspunkt ausgeben müsste.
- Es gibt seltene Situationen, in denen eine Figur alle Bewegungspunkte verliert, während sie auf einem Feld steht, auf dem sie ihre Bewegung nicht beenden darf (z. B. auf dem Feld einer anderen Figur). In dem Fall setzt man die Figur, die sich gerade bewegt hat, auf das nächstgelegene freie Feld. Gibt es mehrere davon, entscheidet der kontrollierende Spieler.
- Für große Figuren gelten weitere Bewegungseinschränkungen. Siehe „Große Figuren“ auf S. 15 und „Anhang II – Bewegungsbeispiele“ auf S. 27.

Verwandte Themen: Benachbart, Felder zählen, Große Figuren, Bewegungspunkte, Setzen, Stoßen, Gelände

BEWEGUNGSPUNKTE

Eine Figur kann auf verschiedenste Weisen Bewegungspunkte erhalten. Sie kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf ein beliebiges benachbartes Feld zu bewegen.

- Immer wenn eine Figur Bewegungspunkte erhält, werden diese zu den verbleibenden Bewegungspunkten der Figur hinzuaddiert.
- Eine Figur muss nicht alle ihre Bewegungspunkte ausgeben. Allerdings verfallen am Ende der Aktivierung alle übrigen Bewegungspunkte.
- Das Ausgeben von Bewegungspunkten ist keine Aktion und darf jederzeit während der Aktivierung der Figur geschehen. Bewegungspunkte dürfen vor und nach der Durchführung jeder Aktion ausgegeben werden, dürfen aber nicht während der Ausführung einer Aktion ausgegeben werden.

- Falls eine Figur außerhalb ihrer Aktivierung Bewegungspunkte erhält, muss sie sofort die Aktivierung unterbrechen und sie ausgeben oder die Punkte verfallen.
- Bewegungspunkte sind eine virtuelle Ressource, die nicht mit Markern festgehalten wird. Sobald eine Figur Bewegungspunkte erhält, sagt der Spieler, wie viele Bewegungspunkte seine Figur hat und zählt laut herunter, während er sie ausgibt.
- In einer Kampagne kann ein Held jederzeit während seiner Aktivierung 1  (Anstrengung) erleiden, um 1 Bewegungspunkt zu erhalten. Er darf dies bis zu **zwei Mal** pro Aktivierung tun.

Verwandte Themen: Bewegen, Anstrengung

BLUTEND

Siehe „Zustände“ auf S. 25.

CREDITS

In einer Kampagne erhalten die Helden am Ende der meisten Einsätze Credits. In den Abschnitten „Aufrüstung der Rebellen“ können sie Credits ausgeben, um neue Ausrüstungskarten zu kaufen.

- Credits werden im Kampagnenlogbuch dokumentiert und gehören allen Helden gemeinsam.
- Sobald die Helden Credits erhalten, addieren sie den Betrag zu der im Kampagnenlogbuch dokumentierte Summe. Sobald sie Credits ausgeben, ziehen sie den Betrag von der im Kampagnenlogbuch dokumentierten Summe ab.
- Man muss nicht alle Credits auf ein Mal ausgeben. Nicht ausgegebene Credits dürfen in zukünftigen Abschnitten „Aufrüstung der Rebellen“ ausgegeben werden.
- Am Ende jedes Kampagneneinsatzes erhalten die Helden 50 Credits pro Kistenmarker, den sie in diesem Einsatz beansprucht haben.

Verwandte Themen: Kistenmarker, Ausrüstungskarten, Aufrüstung der Rebellen (Abschnitt)

DURCH

Siehe „Bewegung“ (links).

DURCHSCHLAGEN

Das Schlüsselwort Durchschlagend lässt eine Figur beim Angreifen eine bestimmte Anzahl an  (Blocken)-Symbolen ignorieren. *Beispiel:* Mit „Durchschlagend 2“ kann man bei einem Angriff bis zu 2  -Ergebnisse ignorieren.

- Ist die Anzahl der  -Ergebnisse geringer als der Wert in Durchschlagend, hat der überschüssige Wert keine Auswirkung.
- Falls bei einem Angriff mehrere Durchschlagend-Fähigkeiten genutzt werden, zählt man deren Werte zusammen.

Verwandte Themen: Angreifen, Schlüsselwörter

EINFLUSS

In einer Kampagne wird der imperiale Spieler oft mit Einfluss belohnt. Diese Ressource verwendet er, um im Abschnitt „Aufrüstung des Imperiums“ Agendakarten zu kaufen.

- Einfluss wird im Kampagnenlogbuch dokumentiert.
- Sobald der imperiale Spieler Einfluss erhält, addiert er den Betrag zu der im Kampagnenlogbuch dokumentierten Summe. Gibt er Einfluss aus, zieht er den Betrag von der im Kampagnenlogbuch dokumentierten Summe ab.

- Er muss nicht allen Einfluss auf ein Mal ausgeben. Nicht ausgegebener Einfluss darf in zukünftigen Abschnitten „Aufrüstung des Imperiums“ ausgegeben werden.

Verwandte Themen: Agendakarten, Aufrüstung des Imperiums (Abschnitt)

EINSATZ (ABSCHNITT)

Dies ist der Abschnitt einer Kampagne, in dem die Spieler Einsätze wählen und ausführen. Er besteht aus folgenden Schritten:

1. **Einsatz wählen:** Die Rebellenspieler sehen im Kampagnenlogbuch nach, was ihr nächster Einsatz ist. Falls dort „Nebeneinsatz“ angegeben ist, wählen sie eine aktive Nebeneinsatzkarte. Ist dort „Haupteinsatz“ angegeben, müssen sie eine aktive Haupteinsatzkarte wählen.
2. **Einsatz ausführen:** Der gewählte Einsatz wird ausgeführt.
3. **Aufräumen nach dem Einsatz:** Nach Ausführung des Einsatzes werden folgende Schritte durchgeführt:
 - Alle verwundeten Helden drehen ihre Heldenbögen wieder auf die unversehrte Seite. Dann regenerieren die Helden allen  (Schaden) und alle  (Anstrengung).
 - Die Helden mischen alle ihre Versorgungskarten in den Versorgungsstapel zurück.
 - Für jeden Kistenmarker, den sie im Laufe des Einsatzes beansprucht haben, erhalten die Helden 50 Credits.
 - Die Einsatzkarte des gerade ausgeführten Einsatzes kommt in die Spielschachtel zurück.
 - Falls gerade der Einstiegseinsatz ausgeführt wurde, mischt man den Nebeneinsatzstapel, zieht 2 Karten davon und legt sie offen auf den Tisch. Sie sind ab jetzt aktive Einsätze.

Falls gerade ein Nebeneinsatz, der keine Agenda war, ausgeführt wurde, mischt man den Nebeneinsatzstapel, zieht 1 Karte und legt sie offen auf den Tisch. Sie ist ab jetzt ein aktiver Einsatz.

Nach dem „Aufräumen nach dem Einsatz“ geht es mit dem nächsten Abschnitt im Kampagnenlogbuch weiter.

Verwandte Themen: Kistenmarker, Einsätze, Versorgungskarten

EINSATZAUFBAU

Vor dem Ausführen eines Einsatzes müssen folgende Aufbauschritte durchgeführt werden.

AUFBAU EINES KAMPAGNENEINSATZES

Um einen Kampagneneinsatz aufzubauen, führt man folgende Schritte durch:

1. **Spielplan aufbauen:** Der imperiale Spieler baut den Einsatzspielplan so auf, wie er im Kampagnenhandbuch abgebildet ist. Er legt alle Marker, wie auf der Skizze gezeigt, auf den Spielplan.
2. **Bedrohungs- und Rundenanzeiger einstellen:** Der imperiale Spieler stellt den Bedrohungsanzeiger auf 0 und den Rundenanzeiger auf 1.
3. **Aufstellung und Aufbau:** Der imperiale Spieler nimmt alle Aufstellungskarten und sortiert sie gemäß dem Textkasten „Aufstellung und Aufbau“. Der Textkasten besteht aus bis zu vier verschiedenen Teilen:
 - **Startgruppen:** Er nimmt die hier aufgeführten Aufstellungskarten und legt sie offen auf den Tisch.

- **Reservegruppen:** Im Geheimen nimmt er die hier aufgeführten Aufstellungskarten und legt sie als verdeckten Stapel beiseite.
- **Offene Gruppen:** Im Geheimen nimmt er so viele Aufstellungskarten auf die Hand, wie hier angegeben sind.

» Er darf jede Nicht-Rebellen-Aufstellungskarte wählen, die nicht als Start- oder Reservegruppe dient. Er darf keine Verbündeten wählen, die er nicht als Belohnung erhalten hat.

» Alle Aufstellungskarten, die nicht zu den Start-, Reserve- oder offenen Gruppen gehören, kommen in die Spielschachtel zurück, da sie in diesem Einsatz nicht gebraucht werden.

- **Spezielle Aufbauregeln:** Jetzt werden alle hier aufgeführten Regeln befolgt. Viele Einsätze haben keine speziellen Aufbaueregeln.

4. **Imperiale Figuren aufstellen:** Der imperiale Spieler stellt seine Figuren auf dem Spielplan auf, wie in der Skizze gezeigt.

- Figuren, die in der Skizze mit einem grauen oder schwarzen Rahmen dargestellt sind, gehören zu einer grauen Aufstellungskarte.

5. **Würfel, Karten und sonstige Marker bereitlegen:** Alle Würfel, Zustands- und Versorgungsstapel sowie Schadens-, Anstrengungs- und Zustandsmarker werden in Reichweite aller Spieler bereitgelegt.

6. **Einsatzbesprechung vorlesen:** Der imperiale Spieler liest den Abschnitt „Einsatzbesprechung“ der Einsatzregeln laut vor.

7. **Rebellenfiguren aufstellen:** Die Rebellenspieler setzen alle Rebellenfiguren möglichst nahe an den Zugangsmarker. Dies beinhaltet auch das Feld, das den Zugangsmarker enthält.

- Die Rebellenspieler entscheiden, in welcher Reihenfolge sie ihre Figuren aufstellen. Vor dem Setzen der Figuren entscheiden sie, welche Ausrüstungskarten sie auf diesen Einsatz mitnehmen wollen. Jeder Held darf maximal 1 Rüstungskarte () , 2 Waffenkarten und 3 Equipmentkarten () mitnehmen.

- Nachdem die Heldenfiguren aufgestellt worden sind, haben die Rebellenspieler die Option, einen Verbündeten aufzustellen, den sie zuvor als Belohnung erhalten haben (siehe „Verbündete“ auf S. 23).

8. **Aktivierungsmarker bereitlegen:** Jeder Held nimmt sich einen Aktivierungsmarker und legt ihn mit der spielbereiten (grünen) Seite nach oben auf seinen Heldenbogen.

AUFBAU EINES GEFECHTEINSATZES

Um einen Gefechteinsatz aufzubauen, führt man folgende Schritte durch.

1. **Armeen und Befehlskarten mitbringen:** Beide Spieler legen gleichzeitig ihre Aufstellungskarten offen in ihre jeweiligen Spielbereiche. Dann mischt jeder Spieler seinen Befehlsstapel (bestehend aus 15 Karten) und legt ihn neben seine Aufstellungskarten.
2. **Initiative bestimmen:** Der Spieler, dessen Aufstellungskarten insgesamt weniger gekostet haben, entscheidet, wer bei Spielbeginn den Initiativemarker erhält. Bei Gleichstand wird die Initiative zufällig bestimmt.
3. **Gefechteinsatz bestimmen und aufbauen:** Der Spieler mit der Initiative mischt seinen Gefecht-Einsatzstapel und zieht eine Karte davon. Auf ihr sind der Name des Einsatzes, auf welchem Spielplan er stattfindet sowie die Sonderregeln für den Einsatz angegeben.

Nach dem Ziehen der Karte schlägt man die passende Einsatzskizze nach und baut den Spielplan inkl. Marker dementsprechend auf.

- Man legt nur die Marker auf den Spielplan, deren Buchstabe (A oder B) dem der Gefecht-Einsatzkarte entspricht.

4. **Einheiten aufstellen:** Der Spieler mit der Initiative wählt entweder die rote oder die blaue Aufstellungszone (wie in der Einsatzskizze gezeigt). Dann stellt er alle seine Figuren in dieser Aufstellungszone auf.

Anschließend stellt sein Gegenspieler alle seine Figuren in der anderen Aufstellungszone auf.

5. **Befehlskarten ziehen:** Jeder Spieler zieht 3 Karten von seinem Befehlsstapel.

Verwandte Themen: Verbündete, Kampagnenaufbau, Befehlskarten, Aufstellung, Aufstellungskarten

EINSÄTZE

Jeder Einsatz ist ein taktisches Kampfspiel, das auf einem modularen Spielplan ausgetragen wird und individuelle Einsatzregeln verwendet.

EINSÄTZE AUSFÜHREN

Einsätze werden bei *Imperial Assault: Das Imperium greift an* über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus einer Aktivierungsphase, gefolgt von einer Statusphase.

Nach Ausführung der Statusphase geht das Spiel in die nächste Runde, wieder beginnend mit der Aktivierungsphase. Die Phasen wechseln sich so lange ab, bis der Einsatz beendet ist (siehe „Spielsieg“ auf S. 20).

HAUPT- UND NEBENEINSÄTZE

In einer Kampagne führt man mehrere Haupt- und Nebeneinsätze aus. Individuelle Regeln und Aufbau des Spielplans werden im Kampagnenhandbuch beschrieben.

- In jedem Einsatzabschnitt wählen die Helden einen aktiven Einsatz und führen ihn aus.
 - Das Kampagnenlogbuch gibt an, welche Art von aktivem Einsatz die Helden wählen können. Beispiel: Falls im Kampagnenlogbuch „Haupteinsatz“ steht, müssen die Helden einen aktiven Haupteinsatz wählen und ausführen. Meist gibt es nur einen aktiven Haupteinsatz.
 - Nicht gewählte aktive Einsätze bleiben von Spielsitzung zu Spielsitzung bestehen und sind solange aktiv, bis sie ausgeführt werden.
- Innerhalb einer Kampagne darf jeder Einsatz nur ein Mal gespielt werden.
- Nebeneinsatzkarten haben eine Reihe von Eigenschaften unter ihrem Namen (z. B. *TATOOINE*). Eigenschaften haben keine Spieleffekte, aber andere Spielmaterialien können Bezug auf sie nehmen.
- Nach Abschluss des Einstiegseinsatzes wird der Nebeneinsatzstapel gemischt. Dann zieht man 2 Karten davon und legt sie offen auf den Tisch. Nach Abschluss eines Nebeneinsatzes, der keine Agenda war, mischt man den Nebeneinsatzstapel, zieht 1 Karte und legt sie offen auf den Tisch.

ZUSAMMENSTELLUNG DES NEBENEINSATZSTAPELS

Beim Kampagnenaufbau werden die Nebeneinsatzkarten nach Typen (Farben) sortiert. Dann mischt man folgende Karten zusammen und bildet daraus den Nebeneinsatzstapel:

- 1 rote Nebeneinsatzkarte passend zu jedem Helden in der Kampagne.
- 4 grüne Nebeneinsatzkarten nach Wahl der Heldenspieler. Die Helden dürfen nicht mehrere Karten wählen, die denselben Verbündeten als Belohnung geben, unabhängig von dessen Untertitel (z. B. „Held der Rebellion“).
- 4 zufällig bestimmte graue Nebeneinsatzkarten. Diese werden verdeckt gezogen und dürfen von keinem Spieler angesehen werden.

ERZWUNGENE EINSÄTZE

In einer Kampagne können bestimmte Agendakarten und Ereignisse erzwingen, dass ein Einsatz gespielt wird. Meist passiert dies aufgrund einer Einsatzbelohnung oder Agendakarte. *Beispiel:* Falls eine Agendakarte besagt: „Spielt als Nächstes den erzwungenen Einsatz ‚Die Spicemen von Kessel‘“, bedeutet dies, dass die Spieler sofort diesen Einsatz spielen müssen und erst danach mit dem nächsten Abschnitt der Kampagne fortfahren können.

- Erzwungene Einsätze werden unter „Erzwungene Einsätze“ im Kampagnenlogbuch dokumentiert. Wenn ein Einsatz erzwungen wird, die Spieler aber keine Zeit mehr haben, den Einsatz auszuführen, notieren sie dessen Namen, ohne das Kästchen anzukreuzen. In der nächsten Spielsitzung müssen sie diesen Einsatz als Erstes ausführen.
- Erzwungene Einsätze werden **zwischen** zwei Kampagnenabschnitten ausgeführt. Nach Ausführung eines erzwungenen Einsatzes sollte man den Schritt „Aufräumen nach dem Einsatz“ durchführen. Dann wird der nächste offene Abschnitt der Kampagne ausgeführt.
 - Falls der Einsatz unmittelbar nach Abschluss eines anderen Einsatzes ausgeführt werden muss, führt man zuerst das „Aufräumen nach dem Einsatz“ aus, nicht aber die Abschnitte „Aufrüstung der Rebellen“ oder „Aufrüstung des Imperiums“. Der Bedrohungsgrad eines erzwungenen Einsatzes entspricht immer dem des zuletzt gespielten Einsatzes.
- Da erzwungene Einsätze nie ausgewählt werden, gibt es für sie keine Einsatzkarten.
- Falls im Kampagnenlogbuch nicht genug Platz für alle erzwungenen Einsätze ist, kann man trotzdem weitere erzwungene Einsätze spielen. Man dokumentiert sie auf der Rückseite des Logbuchs oder auf einem Blatt Papier.

GEFECHTEINSÄTZE

Bei Gefechteinsätzen wird der Aufbau des Spielplans in der Einsatzskizze erklärt, während die Einsatzregeln auf der Gefechteinsatzkarte stehen.

Verwandte Themen: Aktive Einsätze, Agendakarten, Kampagne, Einsatzaufbau, Einsatz (Abschnitt), Spielsieg

EINSATZMARKER

Diese Marker werden verwendet, um Objekte, Personen oder relevante Orte zu kennzeichnen. Einsatzmarker haben an sich keine Effekte; ihre Funktion unterscheidet sich je nach Einsatz.

- Es gibt drei Arten von Einsatzmarkern. Ein Einsatzmarker mit einem ☹-Symbol ist ein Rebellen-Einsatzmarker. Ein Einsatzmarker mit einem ☼-Symbol ist ein imperialer Einsatzmarker. Alle anderen Einsatzmarker sind neutral.

- Einsatzmarker versperren nicht die Sichtlinie und haben keinen Einfluss auf die Bewegung von Figuren. Figuren können das Feld eines Einsatzmarkers betreten und ihre Bewegung darauf beenden.
- Liegt ein Einsatzmarker auf einem Feld mit Gelände, behält das Gelände trotzdem seine Wirkung. Beispiel: Ein Feld mit versperrtem Gelände enthält einen Einsatzmarker. Dieses Feld versperrt nach wie vor die Sichtlinie und darf nicht von Figuren betreten werden.
- Sofern die Einsatzregeln nichts Gegenteiliges besagen, hat die farbige Umrandung neutraler Einsatzmarker keinen Spieleffekt.
- Ein neutraler Einsatzmarker, dessen farbige Seite verdeckt ist, darf nicht angesehen werden. Seine Farbe ist eine geheime Information.

Verwandte Themen: Kontrollieren, Geheime Informationen, Interagieren

EINZIGARTIG

Jeder Spieler kann nur 1 Exemplar jeder einzigartigen Karte gleichzeitig verwenden. Man erkennt einzigartige Karten an einem Punkt (■) vor dem Kartennamen (z. B. „■ Darth Vader“).

- Einzigartige Karten werden nur anhand ihrer Namen identifiziert. Untertitel, Fraktionszugehörigkeit und Fähigkeiten spielen dabei keine Rolle. Beispiel: Wer die Karte „■ Darth Vader, Lord der Sith“ verwendet, darf keine andere Version von Darth Vader aufstellen.

Verwandte Themen: Verbündete

ELITEFIGUR

Alle Figuren, die zu einer (roten) Elite-Aufstellungskarte gehören, sind Elitefiguren. Elitefiguren haben meist bessere Fähigkeiten und mehr Gesundheit als ihre normalen Versionen.

- Elite-Aufstellungskarten haben dieselben Namen wie normale Aufstellungskarten. Sobald eine Figur beim Namen genannt wird (z. B. „Sturmtruppen“) bezieht sich dies sowohl auf die normale als auch auf die Eliteversion der Figur.
- Im Kampagnenhandbuch sind die Namen von Elite-Aufstellungskarten immer rot gedruckt. Ist ein Kartenname schwarz gedruckt, bezieht er sich auf die normale Version.
- Elitefiguren sind immun gegen manche Fähigkeiten. Zum Beispiel kann eine Fähigkeit besagen: „Wähle eine normale Figur“.
- Falls eine Elitefigur eine Attributprobe ablegen muss, hat sie automatisch 1 Erfolg.
- Die Helden einer Kampagne gelten weder als normal noch als Elite.
- Eine Figur mit grauer Aufstellungskarte ist normal, nicht Elite.

Verwandte Themen: Verbündete, Aufstellungskarten, Gruppe, Imperiale Figuren

ENERGIE

Energie sind Würfelergebnisse, die durch ⚡-Symbole dargestellt werden. Man erhält sie während eines Angriffs und kann sie ausgeben, um bestimmte Fähigkeiten auszulösen.

- Jedes ⚡ (Vermeiden)-Ergebnis entfernt 1 ⚡-Ergebnis. Effektiv reduziert es die Anzahl der ⚡, die der Angreifer ausgeben darf, um 1.
- Alle ⚡, die nicht im Zuge des Angriffs ausgegeben werden, verfallen.

- In einer Kampagne kann ein Held beim Angreifen 1 ⚡ ausgeben, um 1 ⚡ zu regenerieren.
- Jede ⚡-Fähigkeit kann nur ein Mal pro Angriff ausgelöst werden.
- ⚡-Fähigkeiten, die mit einem Schlüsselwort wie Explosion, Rundschlag oder einem Zustand verbunden sind, werden nach Ausführung des Angriffs angewandt.

Verwandte Themen: Angreifen

ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)

In einer Kampagne erhält man Erfahrungspunkte (EP) als Einsatzbelohnung. In den Abschnitten „Aufrüstung der Rebellen“ und „Aufrüstung des Imperiums“ kann man EP ausgeben, um Klassenkarten zu kaufen.

- Nicht ausgegebene EP werden im Kampagnenlogbuch dokumentiert und dürfen in zukünftigen Aufrüstungsabschnitten ausgegeben werden.

Verwandte Themen: Aufrüstung des Imperiums (Abschnitt), Aufrüstung der Rebellen (Abschnitt)

ERSCHÖPFEN

Viele Spieleffekte und Fähigkeiten verlangen, dass man eine Karte oder einen Marker erschöpft. Erschöpfte Karten und Marker können erst dann wieder verwendet werden, wenn sie spielbereit gemacht wurden.

- Um eine Karte zu erschöpfen, dreht man sie um 90°.
- Um einen Aktivierungsmarker zu erschöpfen, dreht man die rote Seite nach oben.
- Sobald ein Spieler eine Figur aktiviert, erschöpft man die zugehörige Aufstellungskarte bzw. den Aktivierungsmarker, um anzuzeigen, dass die Figuren dieser Gruppe in dieser Runde bereits aktiviert wurden.
- Figuren, die zu erschöpften Aufstellungskarten oder Aktivierungsmarkern gehören, dürfen nicht aktiviert werden.
- Hat ein Held mehrere Aktivierungsmarker, kann er aktiviert werden, solange einer seiner Aktivierungsmarker spielbereit ist (d. h. die grüne Seite oben liegt). Der Held darf seine zweite Aktivierung erst dann durchführen, wenn jeder Held mindestens 1 Aktivierung durchgeführt hat.
- Die Fähigkeiten erschöpfter Karten können genutzt werden, sofern sie nicht verlangen, dass man die Karte erschöpft.
- Sind alle Aufstellungskarten oder Aktivierungsmarker eines Spielers erschöpft, darf er keine Fähigkeiten nutzen, die vor, in oder nach der Aktivierung seiner Figur genutzt werden müssen.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Aktivierung, Klassenkarten, Aufstellungskarten, Spielbereit

EXPLOSION

Manche Karten verfügen über das Schlüsselwort Explosion. Falls eine Figur mit dem Schlüsselwort Explosion angreift und das Ziel durch diesen Angriff 1 oder mehr ⚡ (Schaden) erleidet, dann erleidet **jede Figur und jedes Objekt**, das benachbart zum Zielfeld ist, ⚡ in Höhe des Explosionswerts. Beispiel: „Explosion 1 ⚡“ bewirkt, dass alle Figuren und Objekte, die benachbart zum Ziel sind, 1 ⚡ erleiden.

- Dieser ⚡ betrifft alle Figuren, die benachbart zum Ziel sind, **feindliche sowie befreundete**.
- Ist das Ziel eine große Figur, wirkt sich die Explosion nur auf Figuren aus, die benachbart zum Zielfeld stehen. Die Zielfigur selbst ist vom Explosionseffekt **nicht** betroffen.

- Durch Explosion erlittener ☒ wird nicht durch ▼ reduziert.
- Falls der Angriff einen Zustand, z. B. *BETÄUBT* oder *BLUTEND*, verursacht, erhält nur das Ziel des Angriffs den Zustand, nicht die Figuren, die von der Explosion betroffen sind.

Verwandte Themen: Angreifen, Objekte angreifen, Zustände, Schlüsselwörter, Große Figuren, Ziel

FÄHIGKEITEN

Die Texte von Karten und Heldenbögen werden Fähigkeiten genannt. Fähigkeiten bieten spezielle Effekte, die über die normalen Spielregeln hinausgehen.

Fähigkeiten können eine oder mehrere Voraussetzungen haben. Kann man diese Voraussetzungen nicht erfüllen, darf man die Fähigkeit nicht durchführen.

- Wird eine Fähigkeit „genutzt“, kann sie mehrmals pro Runde ausgelöst werden, aber nur ein Mal pro Ereignis.
Beispiel: Eine Fähigkeit, die besagt: „Nutze diese Fähigkeit beim Angreifen, um +1 ☒ auf den Angriffswurf anzuwenden“, kann nur ein Mal pro Angriff ausgelöst werden.
- Manche Fähigkeiten haben Kosten, die bezahlt werden müssen, damit man die Fähigkeit ausführen kann. Es gibt folgende Arten von Kosten:
 - : Diese Fähigkeiten müssen als Aktion durchgeführt werden.
 - : Beim Angreifen muss man ein Energie-Symbol () ausgeben, um diese Fähigkeiten nutzen zu können.
 - : Diese Fähigkeiten tauchen nur in der Kampagne auf. Der Held muss die angegebene Menge an (Anstrengung) erleiden, ohne seine Ausdauer zu überschreiten, um diese Fähigkeit nutzen zu können.
 - : Diese Fähigkeiten tauchen nur in der Kampagne auf. Der imperiale Spieler muss die angegebene Menge an (Bedrohung) ausgeben, um diese Fähigkeit nutzen zu können.
 - **Erschöpfe:** Man muss die Karte erschöpfen, um diese Fähigkeit nutzen zu können.
 - **Verbrauche:** Man muss die Karte verbrauchen, um diese Fähigkeit nutzen zu können
- Eine Figur kann jede Spezialaktionsfähigkeit (gekennzeichnet durch ein) nur ein Mal pro Aktivierung durchführen.
- Eine Fähigkeit, die „in deiner Aktivierung“ genutzt werden kann, darf entweder vor oder nach der Durchführung einer Aktion innerhalb der Aktivierung genutzt werden. Man darf sie **nicht** während der Ausführung einer Aktion nutzen.
- Eine Fähigkeit, die bewirkt, dass eine oder mehrere Figuren Schaden erleiden (z. B. Darth Vaders „Machtwürgegriff“), gilt nicht als Angriff und zählt nicht zu den maximalen Angriffen der Figur hinzu.

Verwandte Themen: Angreifen, Verbrauchen, Erschöpfen, Ausdauer, Anstrengung, Bedrohung

FEINDLICHE FIGUR

Alle Figuren, die einem Gegenspieler gehören, gelten als feindliche Figuren.

- In einer Kampagne stehen alle -Figuren allen - und -Figuren feindlich gegenüber.

Verwandte Themen: Fraktionszugehörigkeit, Befreundete Figur

FELDER ZÄHLEN

Viele Effekte verlangen, dass man die Distanz zwischen zwei Feldern misst. Dazu zählt man ab, wie viele Bewegungspunkte eine Figur bräuchte, um von einem Feld zum anderen zu gelangen.

Zu diesem Zweck darf man sich ohne zusätzliche Bewegungspunktekosten auf und durch unpassierbares Gelände, Figuren und unweg-sames Gelände bewegen. Durch Mauern, Türen und versperrtes Gelände darf man nicht zählen.

- Verlangt die Fähigkeit einer Figur, dass man einen Gegenstand innerhalb einer bestimmten Anzahl von Feldern wählt, zählt man die Felder ausgehend von **der Figur, welche die Fähigkeit nutzt**. Ebenso gilt: Falls eine Fähigkeit verlangt, dass man eine benachbarte Figur wählt, muss sie zu der Figur, welche die Fähigkeit nutzt, benachbart sein.

Verwandte Themen: Türen, Gelände, Mauern

FERNKAMPFANGRIFF

Manche Aufstellungs- und Ausrüstungskarten verfügen über ein -Symbol. Es bedeutet, dass die zugehörigen Figuren Fernkampf-angriffe durchführen können.

- Das Ziel eines Fernkampfangriffs muss eine feindliche Figur in Sichtlinie des Angreifers sein.
- Beim Durchführen eines Fernkampfangriffs benötigt der Angreifer mindestens 1 Zielsicherheit pro Feld, das er vom Ziel entfernt ist. Würfelt er nicht genügend Zielsicherheit, verfehlt der Angriff.
- Beim Durchführen eines Fernkampfangriffs auf eine benachbarte Figur benötigt der Angreifer mindestens 1 Zielsicherheit, damit der Angriff nicht verfehlt.

Verwandte Themen: Angreifen, Zielsicherheit, Felder zählen, Sichtlinie, Verfehlen

FLIEHEN

Manche Einsatzregeln erlauben es einer Figur zu fliehen. Um zu fliehen, muss die Figur auf dem vorgegebenen Feld oder auf einem benachbarten Feld stehen und 1 Bewegungspunkt ausgeben.

Nachdem eine Figur geflohen ist, wird sie vom Spielplan entfernt. Fähigkeiten dürfen sich nicht mehr auf sie auswirken und sie darf keine Aktivierungen mehr durchführen.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Aktivierung, Bewegen

FOKUSSIERT

FOKUSSIERT ist ein Zustand, der einer Figur einen zusätzlichen grünen Würfel für ihren nächsten Angriff oder ihre nächste Probe gibt. Danach wird der Zustand abgelegt.

- Die Figur muss den Bonuswürfel beim nächsten Angriff oder der nächsten Probe nehmen. Der Spieler darf den Zustand nicht für spätere Angriffe oder Proben aufsparen.
- Eine Figur mit dem Schlüsselwort Fokussieren kann nach dem Angreifen *FOKUSSIERT* werden. Falls das Ziel durch den Angriff 1 oder mehr ☒ (Schaden) erleidet, wird der Angreifer nach Ausführung des Angriffs *FOKUSSIERT*.
- Erhält eine Figur den Zustand *FOKUSSIERT* nach einem Angriffs- oder Probenwurf, darf sie ihn erst beim nächsten Angriff oder der nächsten Probe verwenden.

Verwandte Themen: Schaden, Zustände

FRAKTIONSZUGEHÖRIGKEIT

Jede Figur gehört zu einer von drei Fraktionen: Rebellen (☠), Imperium (⚔) oder Söldner (⚔). Alle Helden sind ☠-Figuren; zu welcher Fraktion eine andere Figur gehört, ist oben rechts auf ihrer Aufstellungskarte angegeben.

- In einer Kampagne sind alle ☠- und ⚔-Figuren miteinander befreundet und stehen allen ☠-Figuren feindlich gegenüber. Alle ☠-Figuren sind miteinander befreundet und stehen allen ☠- und ⚔-Figuren feindlich gegenüber.
- Im Gefecht müssen alle Aufstellungskarten eines Spielers derselben Fraktion angehören. Alle Figuren dieses Spielers sind miteinander befreundet und stehen allen Figuren des Gegenspielers feindlich gegenüber.

Verwandte Themen: Befreundete Figur, Feindliche Figur, Imperiale Figuren

FREIES FELD

Alle Felder, die keine Figuren enthalten, sind freie Felder.

Verwandte Themen: Setzen

GEFECHT

Ein Gefecht ist ein spezieller Einsatz, bei dem zwei Spieler Armeen aus Figuren zusammenstellen und darum kämpfen, als Erster 40 Siegpunkte zu erlangen.

- Alle Regeln aus dem Referenzhandbuch, die nicht die Formulierung „in einer Kampagne“ enthalten, gelten auch für Gefechtsätze.
- Die Grundregeln für Gefechte sowie die Zusammenstellung von Armeen werden im Gefechthandbuch erklärt.

Verwandte Themen: Einsätze, Einsatzaufbau, Spielsieg

GEHEIME INFORMATIONEN

Manche Informationen auf Karten und Markern sind geheim und dürfen nicht eingesehen werden. Folgende Regeln legen fest, welche Informationen für welche Spieler zugänglich sind.

- **Kampagnenhandbuch:** Rebellenspieler dürfen das Kampagnenhandbuch weder lesen noch einsehen. Der imperiale Spieler darf alle Informationen aus dem Kampagnenhandbuch jederzeit einsehen. Die Rebellenspieler dürfen den imperialen Spieler bitten eine bereits vorgelesene Regel noch einmal zu wiederholen, aber sie dürfen ihn nicht nach Einsatzeignissen fragen, die noch nicht eingetreten sind. Die Namen von Spielplanteilen sind nicht geheim.
- **Imperiale Karten:** Aufstellungskarten auf der Hand des imperialen Spielers sowie in der Reserve werden vor den Rebellen Spielern geheim gehalten. Auch einige Agendakarten werden nach dem Kauf geheim gehalten und erst dann gezeigt, wenn sie ausgespielt werden.
- **Sonstige Karten:** Karten in Kartenstapeln (mit Ausnahme des Belohnungsstapels) dürfen nicht angesehen werden. Abgelegte Karten, aktive Einsätze, offene Karten auf dem Tisch sowie die Karten in den Spielbereichen der Spieler sind offene Informationen und dürfen jederzeit von allen Spielern angesehen werden.

- **Marker:** Kisten-, neutrale Einsatz- und Terminalmarker enthalten oft geheime Informationen auf der Rückseite. Die verdeckte Seite dieser Marker darf nicht angesehen werden.

Verwandte Themen: Agendakarten, Aufstellungskarten, Kistenmarker, Einsätze, Terminalmarker

GELÄNDE

Manche Felder sind farbig umrahmt. Farbe und Linienart des Rahmens bestimmen das Gelände des Feldes, was spezielle Auswirkungen auf Bewegung und Sichtlinie hat.

- Gruppen von benachbarten Feldern mit gleichem Gelände teilen sich einen einzelnen Geländerahmen.
- Felder, die vollständig von einem einzigen Geländerahmen und Mauern umfasst sind, gelten als Felder, die vollständig von diesem Geländerahmen umfasst sind.
- Farbige Rahmen, die ein Feld oder eine Gruppe von Feldern nicht vollständig umfassen, sind Geländekanten. In dem Fall gelten die Geländeregeln nur für die farbige Kante des Feldes und nicht für das Feld selbst.
- Marker, die auf Feldern liegen, haben keinen Einfluss auf das Gelände der Felder.
- Durchgezogene rote Linien markieren versperrtes Gelände (siehe S. 24).
- Gestrichelte rote Linien markieren unpassierbares Gelände (siehe S. 22).
- Durchgezogene blaue Linien markieren unwegsames Gelände (siehe S. 22).

Verwandte Themen: Versperrtes Gelände, Unwegbares Gelände, Unpassierbares Gelände, Bewegen, Mauern

GESUNDHEIT

Sobald eine Figur Schadensmarker in Höhe ihrer Gesundheit hat, ist sie besiegt. Die Gesundheit ist auf der Aufstellungskarte bzw. dem Heldenbogen der entsprechenden Figur angegeben. Wird ein unversehrter Held besiegt, dreht man seinen Heldenbogen auf die verwundete Seite.

Verwandte Themen: Schaden, Besiegt, Unversehrt

GEWALTIG

Manche Aufstellungskarten haben das Schlüsselwort Gewaltig. Damit sind einige Regeln verbunden, die für alle Figuren der Gruppe gelten.

- Figuren versperren nicht die Sichtlinie **von oder zu** einer Figur mit dem Schlüsselwort Gewaltig.
- In einer Kampagne dürfen Figuren mit dem Schlüsselwort Gewaltig Innenfelder nicht betreten.
- Figuren mit dem Schlüsselwort Gewaltig können Felder mit versperrem und unpassierbarem Gelände betreten. Sie können sich auch durch versperre oder unpassierbare Kanten bewegen und ihre Bewegung darauf beenden.
- Figuren mit dem Schlüsselwort Gewaltig können Felder mit feindlichen Figuren und/oder unwegsamem Gelände betreten, ohne zusätzliche Bewegungspunkte ausgeben zu müssen.
- Figuren mit dem Schlüsselwort Gewaltig dürfen keine Felder betreten, auf denen andere Figuren mit dem Schlüsselwort Gewaltig stehen.

- Eine Figur mit dem Schlüsselwort **Gewaltig** kann ihre Bewegung auf Feldern beenden, die versperrtes Gelände und/oder andere Figuren enthalten. Alle Figuren auf diesen Feldern werden auf das nächstgelegene freie Feld (ausgewählt von ihrem kontrollierenden Spieler) gestoßen. Der Spieler, der die Figur mit dem Schlüsselwort **Gewaltig** bewegt, stößt zuerst befreundete Figuren, dann stoßen die anderen Spieler ihre Figuren.
- Nachdem eine Figur mit dem Schlüsselwort **Gewaltig** ihre Bewegung auf einem Feld mit mindestens 1 anderen Figur beendet hat, darf sich die Figur mit dem Schlüsselwort **Gewaltig** in dieser Aktivierung nicht weiterbewegen.
- Falls eine Figur mit dem Schlüsselwort **Gewaltig** ein Feld besetzt, das versperrtes Gelände enthält, kann die Sichtlinie zu dieser Figur gezogen werden, Felder können zu dieser Figur gezählt werden und benachbarte Figuren können diese Figur angreifen.

Verwandte Themen: Versperrtes Gelände, Unpassierbares Gelände, Innenfelder, Bewegen, Stoßen

GROSSE FIGUREN

Jede Figur, deren Basis größer als 1 Feld ist, fällt in die Kategorie der großen Figuren. Für sie gelten spezielle Regeln, die im Folgenden erklärt werden und in Anhang II auf S. 27 bildlich dargestellt sind.

- Sobald eine große Figur angreift, darf die Sichtlinie von einem beliebigen Feld aus gezogen werden, das die große Figur ausfüllt. Sobald eine große Figur angegriffen wird, muss die Figur, die den Angriff durchführt, auf eines der Felder zielen, das die große Figur ausfüllt.
- Große Figuren dürfen sich nicht diagonal bewegen.
- Eine große Figur darf 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich um 90° zu drehen (dies ist nur für Figuren relevant, die 2 oder 6 Felder ausfüllen). Dabei muss die große Figur am Ende der Drehung mindestens die Hälfte der Felder ausfüllen, die sie vor der Drehung ausgefüllt hat.
- Sobald eine große Figur gestoßen wird oder sich um eine festgelegte Anzahl an Feldern bewegt, darf sie ihre Basis **nicht** drehen und muss ihre aktuelle Ausrichtung beibehalten.
- Sämtliche Bewegungseinschränkungen durch Gelände und andere Figuren gelten auch für große Figuren, aber sie werden nur ein Mal pro ausgegebenem Bewegungspunkt angewandt.

Beispiel: Ein E-Web-Schütze bewegt sich auf zwei Felder, die beide eine Figur enthalten. Dafür muss er nur einen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben und nicht zwei.

- Falls eine große Figur durch einen Effekt auf ein Feld gesetzt wird, bestimmt der Spieler, der den Effekt ausführt, die Ausrichtung der Figur. Sie kann auf alle zulässigen Felder gesetzt werden, solange ein Teil der Figurenbasis auf dem vorgeschriebenen Feld steht.

Verwandte Themen: Angreifen, Sichtlinie, Gewaltig, Beweglich, Bewegen, Stoßen, Kleine Figur, Ziel

GRUPPE

Alle Figuren, die zu einer einzelnen Aufstellungskarte oder einem Heldenbogen gehören, bilden eine Gruppe.

- Eine Gruppe kann aus einer oder mehreren Figuren bestehen.
- Jede Aufstellungskarte hat unter ihren Aufstellungskosten eine Reihe von Balken. Dies ist die anfängliche Gruppengröße, d. h. so viele Figuren werden beim Aufstellen der Gruppe auf den Spielplan gesetzt.

- Beim Aktivieren einer Gruppe, die aus zwei oder mehr Figuren besteht, führt jede Figur unabhängig von den anderen Gruppenmitgliedern ihre beiden Aktionen aus. Erst wenn die Aktionen der Figur fertig ausgeführt sind, kann die nächste Figur der Gruppe Aktionen ausführen.
- Sobald die Aufstellungskarte einer Gruppe erschöpft ist, sind alle Figuren der Gruppe erschöpft und dürfen keine Aktivierungen durchführen.
- Falls mehrere Versionen derselben Figur (normal und Elite) im Spiel sind, müssen diese Figuren voneinander unterschieden werden.
 - Dazu legt man einen ID-Marker auf die Aufstellungskarte und klebt die passenden ID-Aufkleber auf die Basen der zugehörigen Figuren.

Verwandte Themen: Aufstellung, Elitefigur, Erschöpfen

HELD

In einer Kampagne kontrolliert jeder Rebellenspieler einen Helden. Der Begriff „Held“ bezieht sich auf die Heldenfigur, den kontrollierenden Spieler sowie alles zugehörige Spielmaterial.

Verwandte Themen: Kampagnenaufbau

IMPERIALE FIGUREN

In einer Kampagne sind alle Figuren des imperialen Spielers imperiale Figuren. Dies umfasst alle Aufstellungskarten mit - oder -Symbol.

Verwandte Themen: Aktivierung, Aufstellungskarten, Elitefigur, Gruppe

INITIATIVE

Im Gefecht hat jede Runde ein anderer Spieler den Initiativemarker. Der Spieler mit der Initiative führt die erste Aktivierung der Runde aus.

- Zu Beginn des Spiels entscheidet der Spieler, dessen Armee die geringeren Aufstellungskosten hat, welcher Spieler bei Spielbeginn den Initiativemarker erhält. Falls beide Armeen gleiche Aufstellungskosten haben, würfeln die Spieler mit je einem blauen Würfel; wer mehr Zielsicherheit würfelt, beginnt mit der Initiative (bei Gleichstand neu würfeln).
- Der Spieler, der bei Spielbeginn die Initiative hat, wählt seine Aufstellungszone und stellt seine Figuren zuerst darin auf. Dann stellt sein Gegenspieler seine Figuren in der anderen Aufstellungszone auf.
- Wenn beim Ausführen einer Einsatzregel Gleichstand herrscht, trifft immer der Spieler mit der Initiative die Entscheidung. *Beispiel:* Die Einsatzregeln verlangen, dass ein Marker um 1 Feld auf die nächstgelegene Figur zubewegt wird. Wenn zwei Figuren gleich nah am Marker sind, entscheidet der Spieler mit der Initiative, auf welche Figur der Marker zubewegt wird.
- In Schritt 4 der Statusphase gibt der Spieler mit der Initiative den Initiativemarker an seinen Gegenspieler ab.

Verwandte Themen: Aktivierung, Timing-Konflikte, Aufstellung, Statusphase

INNENFELDER

Manche Felder gelten als Innenfelder und sind von speziellen Einsatzregeln und Schlüsselwörtern (z. B. Gewaltig) betroffen. Folgende Spielplanteile bestehen aus Innenfeldern: 19A–36A und 19B–36B.

- In einer Kampagne dürfen Figuren mit dem Schlüsselwort **Gewaltig** **keine Innenfelder betreten**.
- Jedes Feld, das kein Innenfeld ist, ist ein Außenfeld.
- Folgende Spielplanteile bestehen aus Außenfeldern: 38A, 39A, 38B und 39B.

Verwandte Themen: Gewaltig



INNERHALB VON X FELDERN

Siehe „Felder zählen“ auf S. 13.

INTERAGIEREN

Figuren können auf verschiedenste Weise mit ihrer Umgebung interagieren, um verschiedene Aufgaben durchzuführen.

- Eine Figur kann als Aktion interagieren.
- Um mit einem Marker interagieren zu können, muss die Figur auf dem Feld des Markers oder auf einem benachbarten Feld stehen.
- In einer Kampagne kann ein Held mit einem Kistenmarker interagieren, um den Marker zu beanspruchen und eine Versorgungskarte zu ziehen.
- Einsatzregeln nennen oft Aufgaben, die durch Interaktion erfüllt werden können (z. B. Terminal bedienen oder Marker aufheben).
- Falls in den Einsatzregeln nach dem Gegenstand der Interaktion ein in Klammern gesetztes Attributssymbol steht, benötigt man Erfolg bei der passenden Attributsprobe, um den Effekt der Interaktion ausführen zu können.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktivierung, Türen, Kistenmarker, Marker aufheben, Versorgungskarten, Terminalmarker

KAMPAGNE

Eine Kampagne ist eine Reihe von zusammenhängenden Einsätzen mit fortlaufender Geschichte. Im Laufe der Kampagne führen die Spieler verschiedenste Einsätze aus und erwerben Agenda-, Ausrüstungs- und Klassenkarten.

- Die Haupteinsätze sind bei jeder Kampagne anders. Sie dürfen in keiner anderen Kampagnen gespielt werden.
- Die meisten Nebeneinsätze können in allen Kampagnen gespielt werden.
- Kampagnendaten werden im Kampagnenlogbuch dokumentiert.

Verwandte Themen: Kampagnenaufbau, Aufrüstung des Imperiums (Abschnitt), Einsätze, Einsatz (Abschnitt), Aufrüstung der Rebellen (Abschnitt), Zeitraum, Spielsieg

KAMPAGNENAUFBAU

Vor dem Beginn einer neuen Kampagne werden folgende Schritte durchgeführt:

1. **Spielerrollen festlegen:** Ein Spieler wird zum imperialen Spieler ernannt. Alle anderen sind Rebellenspieler. Diese Rollen werden bis zum Ende der Kampagne beibehalten.
2. **Helden wählen:** Jeder Rebellenspieler wählt einen Heldenbogen und legt den Klassenstapel sowie die Figur des Helden in seinen Spielbereich. Dann sucht jeder Rebellenspieler alle Ausrüstungskarten ohne Kosten aus seinem Klassenstapel heraus und legt sie offen in seinen Spielbereich.
 - Beim Spiel mit zwei Helden erhält jeder Held eine Belohnungskarte „Legendär“. Beim Spiel mit drei Helden erhält jeder Held eine Belohnungskarte „Heroisch“.
3. **Imperiale Klasse wählen:** Der imperiale Spieler wählt einen imperialen Klassenstapel und legt die Startkarte (die Karte ohne EP-Kosten) offen in seinen Spielbereich.
4. **Agendastapel zusammenstellen:** Der imperiale Spieler stellt seinen Agendastapel zusammen (siehe „Zusammenstellung des Agendastapels“ auf S. 2).
5. **Nebeneinsatzstapel zusammenstellen:** Die Rebellenspieler stellen den Nebeneinsatzstapel zusammen (siehe „Zusammenstellung des Nebeneinsatzstapels“ auf S. 11).
6. **Einstiegseinsatz aufbauen:** Jetzt wird der Einstiegseinsatz der Kampagne aufgebaut und gespielt.

Verwandte Themen: Agendakarten, Klassenkarten, Einsätze, Einsatzaufbau

KAMPFUNFÄHIG

Manche Einsatzregeln bezeichnen eine Figur als kampfunfähig, meistens nachdem sie besiegt worden ist. Statt abgelegt zu werden, bleibt die Figur auf dem Spielplan und muss bei ihrer Aktivierung bestimmte Einschränkungen hinnehmen.

- Die kampfunfähige Figur bleibt unter der Kontrolle ihres Spielers.
- Die kampfunfähige Figur schränkt die Bewegung anderer Figuren **nicht** ein und versperrt **nicht** die Sichtlinie. Andere Figuren dürfen ihre Bewegung nicht auf den Feldern kampfunfähiger Figuren beenden.
- Sobald eine Figur kampfunfähig wird, werden alle ihre Zustände abgelegt und sie kann keine neuen Zustände erhalten.
- Die kampfunfähige Figur kann keinen ✖ (Schaden) erleiden und nicht zum Ziel eines Angriffs werden. Angriffe, Fähigkeiten und andere Spieleffekte wirken sich nicht auf sie aus (Ausnahmen sind in den Einsatzregeln vermerkt).
 - Die kampfunfähige Figur kann nach wie vor von einer **GEWALTIGEN** Figur gestoßen werden, wenn diese ihre Bewegung auf dem Feld der kampfunfähigen Figur beendet.

Verwandte Themen: Gewaltig, Einsätze, Zurückziehen

KISTENMARKER

Bei vielen Einsätzen werden Kistenmarker auf dem Spielplan platziert.

- Kistenmarker versperren nicht die Sichtlinie oder Bewegung von Figuren. Figuren dürfen sich durch das Feld eines Kistenmarkers bewegen und ihre Bewegung darauf beenden.
- Liegt ein Kistenmarker auf einem Feld mit Gelände, gilt der Effekt des Geländes weiterhin. *Beispiel:* Eine Kiste liegt auf einem Feld mit versperrtem Gelände. Dieses Feld versperrt nach wie vor die Sichtlinie und darf nicht von Figuren betreten werden.
- In einer Kampagne können die Helden mit einem Kistenmarker interagieren, um ihn zu beanspruchen und 1 Versorgungskarte zu ziehen.
- In einer Kampagne erhalten die Helden am Ende jedes Einsatzes 50 Credits für jeden Kistenmarker, den sie in diesem Einsatz beansprucht haben.
- Sofern die Einsatzregeln nichts Gegenteiliges besagen, haben die Farben der Kistenmarker keinen Spieleffekt.
- Kistenmarker, deren farbige Seiten verdeckt sind, dürfen nicht angesehen werden. Ihre Farbe ist eine geheime Information.

Verwandte Themen: Beanspruchen, Credits, Geheime Informationen, Interagieren, Versorgungskarten

KLASSENKARTEN

In einer Kampagne hat jeder Spieler seinen eigenen Klassenstapel.

- Zu Beginn einer Kampagne wählt der imperiale Spieler einen beliebigen imperialen Klassenstapel; jeder Rebellenspieler erhält den Klassenstapel seines Helden.
- Zu Beginn einer Kampagne erhält jeder Spieler alle Klassenkarten seines Stapels, die keine Kosten (unten links auf der Karte) haben.
- Weitere Klassenkarten kann man kaufen, indem man in den Abschnitten „Aufrüstung der Rebellen“ bzw. „Aufrüstung des Imperiums“ Erfahrungspunkte ausgibt.
- Gekaufte Klassenkarten bleiben offen im Spielbereich des Spielers liegen. Sie haben andauernde Effekte, die auf den jeweiligen Karten beschrieben werden.
- Manche Klassenkarten-Fähigkeiten haben Kosten. Falls sie nicht bezahlt werden können, darf der Text, der unmittelbar auf die Kosten folgt, nicht ausgeführt werden. Fähigkeitskosten werden unter „Fähigkeiten“ auf S. 13 erklärt.
- Manche Klassenkarten haben mehrere Fähigkeiten, die durch eine horizontale Linie voneinander getrennt sind. Diese Fähigkeiten können unabhängig voneinander genutzt werden und haben getrennte Kosten und Voraussetzungen für die Nutzung.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Aktionen, Anhang, Erschöpfen, Erfahrungspunkte, Ausrüstungskarten, Spielbereich, Anstrengung

KLEINE FIGUREN

Eine Figur, die nur ein Feld ausfüllt, ist eine kleine Figur. Manche Regeln und Fähigkeiten beziehen sich explizit nur auf kleine Figuren.

Verwandte Themen: Große Figuren

KONTROLLIEREN

Viele Einsätze verlangen, dass man Spielplanteile oder Marker kontrolliert.

- Ein Spieler kontrolliert ein Spielplanteil, falls mindestens 1 befreundete Figur auf einem beliebigen Feld dieses Spielplanteils steht **und** keine feindlichen Figuren auf Feldern des Spielplanteils stehen.
 - Sind sowohl befreundete als auch feindliche Figuren auf einem Spielplanteil, wird es von niemandem kontrolliert.
- Ein Spieler kontrolliert einen Marker, wenn mindestens 1 befreundete Figur auf dem Marker oder auf einem benachbarten Feld steht und keine feindlichen Figuren auf dem Marker oder auf benachbarten Feldern stehen.
 - Sind sowohl befreundete als auch feindliche Figuren auf dem Marker und auf benachbarten Feldern, kontrolliert niemand den Marker.

Verwandte Themen: Benachbart

MARKER AUFHEBEN

Manche Einsätze lassen Figuren bestimmte Marker aufheben. Eine Figur, die auf dem Feld eines solchen Markers oder auf einem benachbarten Feld steht, kann eine Interaktion durchführen, um den Marker aufzuheben. Dann legt man den Marker auf die Basis der Figur, um anzuzeigen, dass die Figur den Marker **trägt**. Der Marker wird mit der Figur mitbewegt.

- Ein getragener Marker darf nicht von anderen Figuren aufgehoben, an andere Figuren weitergegeben oder freiwillig fallengelassen werden.
- Falls eine Figur besiegt wird, lässt sie alle getragenen Marker auf ihrem Feld fallen. Dies passiert auch, wenn ein Held verwundet wird oder sich zurückzieht.
- Die Einsatzregeln geben die genauen Effekte und Gründe für das Aufheben von Markern an.
- Am Ende eines Einsatzes werden alle getragenen Marker in die Spielschachtel zurückgelegt.
- Einen Marker aufzuheben ist nicht dasselbe wie einen Marker zu beanspruchen.

Verwandte Themen: Beanspruchen, Interagieren, Einsatzmarker

MATERIALBESCHRÄNKUNG

Falls mehr Spielmaterial gebraucht wird, als im Spiel vorhanden ist, gelten folgende Regeln:

- Marker sind nicht limitiert. Falls ein Markertyp ausgeht, verwendet man einen geeigneten Ersatz, z. B. Münzen.
- Falls man mehr Würfel werfen muss, als im Spiel vorhanden sind, notiert man die Ergebnisse des ersten Wurfs, wirft die benötigten Würfel erneut und zählt die Ergebnisse zusammen. Dies zählt nicht als neu würfeln.
- Geht ein Kartentyp zur Neige, dürfen keine weiteren Karten dieses Typs gezogen oder verwendet werden.
- In einer Kampagne ist man auf die im Spiel enthaltenen Figuren beschränkt. *Beispiel:* Der imperiale Spieler darf maximal sechs normale und drei Elite-Sturmtruppen-Figuren verwenden, selbst wenn er mehrere Grundspiele besitzt.

- Im Gefecht darf jeder Spieler maximal 1 Exemplar jeder einzigartigen Aufstellungskarte, 2 Exemplare jeder Elite-Aufstellungskarte und 4 Exemplare jeder normalen Aufstellungskarte in seiner Armee haben.

Verwandte Themen: Imperiale Figuren, Elitefigur, Einzigartig

MAUERN

Mauern sind durchgezogene schwarze Linien, die entlang der Grenzen von Spielplanteilen verlaufen. Figuren dürfen sich nicht durch Mauern bewegen und auch nicht die Sichtlinie hindurch ziehen (siehe Anhang I und Anhang II).

- Mauern sind kein Gelände, d. h. Fähigkeiten, die sich auf Gelände beziehen, wirken sich nicht auf Mauern aus. Beispielsweise dürfen Figuren mit dem Schlüsselwort Gewaltig versperrtes Gelände betreten, sich aber nicht durch Mauern bewegen.
- Mauern versperren die Sichtlinie nur **entlang einer kompletten Feldkante**. Falls eine Mauer nicht die gesamte Kante bedeckt, kann die Sichtlinie von, zu und durch diese Kante gezogen werden.

Verwandte Themen: Sichtlinie, Bewegen, Gelände

MODIFIKATIONEN

Siehe „Ausrüstungskarten“ auf S. 7.

NAHKAMPFANGRIFF

Manche Aufstellungs- und Ausrüstungskarten verfügen über ein -Symbol. Es bedeutet, dass die zugehörigen Figuren Nahkampfangriffe durchführen können.

- Das Ziel eines Nahkampfangriffs kann eine feindliche Figur oder ein Objekt sein, welche(s) sich auf einem benachbarten oder demselben Feld wie der Angreifer befindet.
- Bei Nahkampfangriffen wird keine Zielsicherheit benötigt.
- Hat eine Figur kein -Symbol, darf sie keine Nahkampfangriffe durchführen. Ein Angriff mit einem -Symbol auf eine benachbarte Figur ist ein Fernkampfangriff, kein Nahkampfangriff.

Verwandte Themen: Zielsicherheit, Benachbart, Angreifen

NEU WÜRFELN

Siehe Schritt 3 unter „Angriffe“ auf S. 3.

NEUTRALE FIGUREN

In manchen Kampagneneinsätzen gibt es neutrale Figuren. Die genauen Regeln für diese Figuren sind beim jeweiligen Einsatz angegeben.

- Eine neutrale Figur wird von keinem Spieler kontrolliert. Neutrale Figuren dürfen nicht aktiviert werden und keine Aktionen durchführen.
- Neutrale Figuren dürfen keinen  (Schaden) erleiden und nicht zum Ziel von Angriffen, Fähigkeiten oder anderen Spieleffekten werden. Ausnahmen sind in den Einsatzregeln vermerkt.
- Andere Figuren können sich ohne zusätzliche Bewegungspunktekosten durch die Felder neutraler Figuren bewegen.
- Neutrale Figuren versperren die Sichtlinie.

Verwandte Themen: Sichtlinie, Bewegen

NICHT GENÜGEND SPIELMATERIAL

Siehe „Materialbeschränkung“ auf S. 17.

OBJEKTE

Objekte nennt man alle Elemente auf dem Spielplan, die keine Figuren sind. Türen, Kisten und Terminals gelten als Objekte.

- Die meisten Einsatzmarker gelten als Objekte, es sei denn, die Einsatzregeln legen fest, dass der Marker eine Figur darstellt.
- Mit Ausnahme von Türen schränken Objekte die Bewegung nicht ein und versperren nicht die Sichtlinie.
- Objekte dürfen nicht gestoßen werden.
- Die Einsatzregeln können erlauben, dass bestimmten Figuren Objekte angreifen (siehe „Objekte angreifen“ unten).
- Fähigkeiten, die sich auf Objekte auswirken, wirken sich **ausschließlich** auf angreifbare Objekte aus.

Verwandte Themen: Objekte angreifen, Kistenmarker, Türen, Einsatzmarker, Bewegen, Terminalmarker

OBJEKTE ANGREIFEN

Die Einsatzregeln können erlauben, dass Figuren Objekte, z. B. Türen oder Marker, angreifen.

- In den Einsatzregeln ist angegeben, wie viel Gesundheit ein Objekt hat. Jeder erlittene  wird auf oder neben das Objekt gelegt. Sobald die Summe des erlittenen  die Gesundheit des Objekts erreicht oder überschreitet, ist es zerstört und wird vom Spielplan entfernt. Ist das Objekt eine Tür, gilt sie als geöffnet.
- Viele, aber nicht alle Fähigkeiten, die Angriffe modifizieren, können auch auf angreifbare Objekte angewandt werden. Eine Fähigkeit, die sich auf ein **Ziel** bezieht, kann auch beim Angriff auf ein Objekt genutzt werden; Fähigkeiten, die sich auf **Figuren** beziehen, dürfen das nicht. Falls die Fähigkeit den Angriff ohne Angabe von Ziel oder Figur modifiziert, kann sie auch beim Angriff auf Objekte genutzt werden.
- Fähigkeiten, die sich auf Objekte auswirken, wirken sich **ausschließlich** auf angreifbare Objekte aus.
- Objekte können keine Zustände erhalten und keine  erleiden. Objekte können nicht gestoßen werden.
- In den Einsatzregeln ist angegeben, ob ein Objekt Verteidigungswürfel wirft oder bei jedem Angriff automatische  hat. Ist keine Würfelfarbe angegeben, wird auch nicht gewürfelt.
- Befindet sich auf dem Feld des Objekts eine Figur, können Figur und Objekt unabhängig voneinander als Ziele von Angriffen ausgewählt werden. Figur und Objekt versperren nicht die Sichtlinie zueinander.
- Die Schlüsselwörter Explosion und Rundschatz können sich auch auf Objekte auswirken. Befindet sich eine Figur auf demselben Feld wie ein Marker, gelten Marker und Figur, was Explosion und Rundschatz betrifft, als benachbart.
- Sobald man eine Tür angreift, eine Fähigkeit benutzt, die sich auf eine Tür auswirkt, oder die Felder zu einer Tür zählt, wird die Tür so gewertet, als würde sie auf jedem Feld stehen, mit dem sie sich eine **Kante** teilt.
- Die Felder, die sich eine Kante mit einer Tür teilen, sind die einzigen benachbarten Felder der Tür. Um einen  (Nahkampf)-Angriff deklarieren zu können, der auf eine Tür zielt, muss man auf einem dieser Felder stehen. Falls der Angreifer Weitreichend hat, muss er auf einem dieser Felder oder auf einem zu diesen Feldern benachbarten Feld stehen.

Verwandte Themen: Explosion, Rundschatz, Zustände, Umwandeln, Felder zählen, Schaden, Türen, Gesundheit, Objekte, Ziel

OFFENE GRUPPEN

Bei den meisten Kampagneneinsätzen darf der imperiale Spieler eine Reihe von Aufstellungskarten wählen. Diese nennt man offene Gruppen.

- Der imperiale Spieler hält diese Aufstellungskarten bis zu ihrer Aufstellung geheim auf der Hand.
- Der imperiale Spieler kann die Figuren einer offenen Gruppe als optionale Aufstellung aufstellen.
- Sobald die letzte Figur einer Gruppe besiegt wurde, nimmt der imperiale Spieler ihre Aufstellungskarte auf die Hand.

Verwandte Themen: Aufstellung, Aufstellungskarten, Gruppe, Statusphase

PROBEN

Siehe „Attributproben“ auf S. 5.

REGENERIEREN

Manche Fähigkeiten lassen Figuren ☒ (Schaden) oder ☒ (Anstrengung) regenerieren. Sobald eine Figur regeneriert, entfernt man die angegebene Anzahl Schadens- oder Anstrengungsmarker von der Figur oder ihrem Heldenbogen.

- Auf manchen Karten wird „Regenerieren“ als Schlüsselwort gebraucht. Beispiel: „☒: Regenerieren 1 ☒“ lässt die Figur beim Angreifen einen ☒ (Energie) ausgeben, um nach Ausführung des Angriffs 1 ☒ zu regenerieren. Sie kann diesen ☒ auch regenerieren, wenn das Ziel keinen ☒ durch den Angriff erlitten hat.
- Wenn ein Held mehr ☒ regeneriert, als er erlitten hat, regeneriert er 1 ☒ für jede ☒, die er nicht regenerieren kann.

Verwandte Themen: Schaden, Schlüsselwörter, Ausruhen, Anstrengung, Energie

RESERVEGRUPPEN

In einer Kampagne geben viele Einsätze dem imperialen Spieler bestimmte Aufstellungskarten als Reservegruppen vor.

- Der imperiale Spieler hält diese Karten nicht auf der Hand, sondern bewahrt sie verdeckt auf dem Tisch auf. Solange sie verdeckt sind, dürfen sie nicht aufgestellt oder als Verstärkung ins Spiel gebracht werden. Rebellenspieler dürfen Reserve-Aufstellungskarten nicht ansehen.
- Die Einsatzregeln geben an, wann und wie diese Figuren auf dem Spielplan aufgestellt werden.
- Sobald die letzte Figur einer nicht-einzigartigen Reservegruppe besiegt wurde, nimmt der imperiale Spieler die zugehörige Aufstellungskarte auf die Hand. Er kann die Figuren gemäß der normalen Regeln als optionale Aufstellung neu aufstellen.

Verwandte Themen: Aufstellung, Geheime Informationen, Einsatzaufbau

RUNDSCHLAG

Manche Karten verfügen über das Schlüsselwort Rundschat. Falls eine Figur mit dem Schlüsselwort Rundschat angreift und das Ziel durch diesen Angriff 1 oder mehr ☒ (Schaden) erleidet, darf der Angreifer eine andere feindliche Figur oder ein Objekt wählen, das er als Ziel eines Angriffs wählen könnte. Die gewählte Figur bzw. das gewählte Objekt erleidet ☒ in Höhe des Rundschat-Wertes.

Beispiel: „Rundschat 1 ☒“ bewirkt, dass die gewählte Figur bzw. das gewählte Objekt 1 ☒ erleidet.

- Die gewählte Figur/das gewählte Objekt muss ein zulässiges Ziel sein. *Beispiel:* Bei einem Nahkampfangriff (ohne Weitreichend) muss die gewählte Figur benachbart zum Angreifer stehen.
- Durch Rundschat erlittener ☒ wird nicht durch ▼ reduziert.
- Wenn der Angriff einen Zustand, z. B. *BETÄUBT* oder *BLUTEND*, verursacht, erhält nur das Ziel des Angriffs den Zustand, nicht die Figuren, die von Rundschat betroffen sind.

Verwandte Themen: Angreifen, Objekte angreifen, Zustände, Schlüsselwörter

SCHADEN

Viele Spieleffekte bewirken, dass Figuren ☒ (Schaden) erleiden. Meist wird Schaden durch Angriffe verursacht, aber er kann auch durch andere Quellen entstehen.

- Sobald der erlittene ☒ einer Figur deren Gesundheit erreicht oder überschreitet, ist die Figur besiegt.
- Sobald ein Held ☒ erleidet, legt man entsprechend viele Schadensmarker auf seinen Heldenbogen.
- Sobald eine andere Figur ☒ Schaden erleidet, legt man entsprechend viele Schadensmarker neben die Figur. Diese Marker werden mit der Figur mitbewegt.
- Erleidet eine Figur unabhängig von einem Angriff ☒, wird dieser ☒ nicht durch ▼ reduziert und die Figur wirft keine Verteidigungswürfel.
- Auf manche Schadensmarker ist eine „5“ aufgedruckt. Jeder dieser Marker entspricht 5 einzelnen Schadensmarkern und kann nach Belieben in 5 Einzelmarker umgetauscht werden (und umgekehrt).
- Sobald ein Spieleffekt davon spricht, wie viel ☒ eine Figur „erlitten hat“, ist damit der Gesamtwert der Schadensmarker neben der Figur bzw. auf ihrem Heldenbogen gemeint.
- Eine Figur darf nicht mehr ☒ erleiden, als sie Gesundheit hat. Überschüssiger ☒ hat keine Auswirkung.

Verwandte Themen: Angreifen, Besiegt, Gesundheit

SCHLÜSSELWÖRTER

Schlüsselwörter sind Abkürzungen für komplexere Fähigkeiten.

- Im Grundspiel gibt es folgende Schlüsselwörter: Bluten, Explosion, Rundschat, Fokussieren, Gewaltig, Beweglich, Durchschlagen, Regenerieren, Weitreichend und Betäuben.
- Einige Schlüsselwörter, wie Bluten, Fokussieren und Betäuben, verursachen die entsprechenden Zustände (*BLUTEND*, *FOKUSSIERT*, *BETÄUBT*).

Verwandte Themen: Explosion, Rundschat, Zustände, Fokussiert, Gewaltig, Beweglich, Durchschlagend, Regeneriert, Weitreichend

SCHURKEN

Siehe „Verbündete“ auf S. 23.

SETZEN

Es gibt viele Effekte, durch die Figuren oder Marker auf bestimmte Spielplanfelder gesetzt werden.

- Sobald eine Figur auf den Spielplan gesetzt wird, entfernt man sie von ihrem aktuellen Feld und setzt sie auf das angegebene.
- Das Setzen einer Figur kostet keine Bewegungspunkte.
- Beim Setzen einer Figur darf man kein Feld wählen, auf dem die Figur ihre Bewegung nicht beenden darf (z. B. ein Feld mit einer anderen Figur, versperrem Gelände oder unpassierbarem Gelände).
- Sobald eine Figur gesetzt wird, betritt sie das Feld (oder die Felder), auf das sie gesetzt wird.

Verwandte Themen: Betreten, Bewegen, Gelände

SICHTLINIE (SL)

Die Sichtlinie wird verwendet, um zu bestimmen, was eine Figur „sehen“ kann. Meistens legt die Sichtlinie fest, auf welche Figuren man mit einem  (Fernkampfangriff) zielen kann.

Um die Sichtlinie zu bestimmen, zieht man gedanklich zwei sich nicht-überkreuzende Linien von **einer** Ecke des Felds der angreifenden Figur **zu zwei** benachbarten Ecken des Zielfeldes. Kreuzt eine dieser Linien eine Mauer, Figur oder versperrem Gelände, hat die Figur **keine Sichtlinie** zum Ziel.

- Die Sichtlinie kann **von** und **zu** jeder beliebigen Ecke auf dem Spielplan gezogen werden. Die Linien dürfen auch entlang der Ecken und Kanten von Feldern mit Figuren, Türen, Mauern oder versperrem Gelände gezogen werden.
- Mauern versperren die Sichtlinie **nur entlang einer kompletten Feldkante**. Falls die Mauer nicht die komplette Kante ausfüllt, darf die Sichtlinie von, zu und durch diese Kante gezogen werden.
- Die Sichtlinie **darf nicht** durch eine Ecke gezogen werden, an der sich Mauern und/oder versperrem Gelände in beliebiger Kombination diagonal treffen. Sie kann durch eine Ecke gezogen werden, an der sich 1 Figur diagonal mit einer Mauer, versperrem Gelände oder einer anderen Figur trifft.
- Figuren haben immer Sichtlinie zu benachbarten Figuren.
- Es ist möglich, dass eine Figur Sichtlinie zu einer anderen Figur hat, aber nicht umgekehrt. Meist passiert dies, wenn eine Figur hinter einer Mauer oder einer anderen Figur steht. Man muss sich vorstellen, dass die Figur kurz aus der Deckung lugt, einen Schuss abgibt und gleich wieder hinter der Deckung verschwindet.
- Eine Figur versperrem nicht ihre eigene Sichtlinie. Auch die Zielfigur versperrem nicht die Sichtlinie.

Die meisten der oben beschriebenen Situationen sind in „Anhang I – Beispiele zur Sichtlinie“ auf S. 26 deutlich illustriert.

Verwandte Themen: Benachbart, Angreifen, Versperrem Gelände, Fernkampfangriff, Mauern

SPIELBEREICH

Der Teil des Tisches, an dem ein Spieler sitzt, ist sein Spielbereich. Hier bewahrt er alles Spielmaterial auf, das ihm gehört, aber nicht auf dem Spielplan liegt, z. B. seinen Heldenbogen, Ausrüstungskarten, Aufstellungskarten, Klassenkarten usw.

- Die Fähigkeiten von Karten und Heldenbögen im Spielbereich eines Spielers können, wie auf der Karte oder dem Bogen erklärt, genutzt werden.
- Alle offenen Karten im Spielbereich eines Spielers sind offene Informationen und können von jedem Spieler eingesehen werden.

Verwandte Themen: Beanspruchen

SPIELBEREIT

Eine spielbereite Figur ist eine Figur, die aktiviert werden kann. Jede nicht-erschöpfte Karte ist spielbereit und darf erschöpft werden, um bestimmte Fähigkeiten auszulösen.

- Ein Held ist spielbereit, wenn er **mindestens einen** spielbereiten (grünen) Aktivierungsmarker auf seinem Heldenbogen hat.
- Sobald eine Aufstellungskarte spielbereit ist, sind alle Figuren der Gruppe dieser Karte spielbereit.
- Sobald eine Figur oder Karte spielbereit gemacht wird, dreht man ihre Aufstellungskarte in aufrechte Position. Ist die Figur ein Held, dreht man alle seine Aktivierungsmarker um, sodass die grüne Seite oben liegt.
- Aufstellungskarten, imperiale Klassenkarten und Aktivierungsmarker werden in der Statusphase jeder Runde spielbereit gemacht. Die Ausrüstungs- und Klassenkarten eines Helden werden zu Beginn seiner Aktivierung spielbereit gemacht.

Verwandte Themen: Aktivierung, Klassenkarten, Aufstellungskarten, Erschöpfen, Ausrüstungskarten

SPIELSIEG

Die Siegbedingungen hängen davon ab, ob man einen Kampagnen- oder einen Gefechteinsatz spielt.

SPIELSIEG IN EINER KAMPAGNE

Eine Kampagne besteht aus einer Reihe von zusammenhängenden Einsätzen. Die jeweiligen Einsatzziele sind unter den Einsatzregeln im Kampagnenhandbuch vermerkt.

Wer den finalen Einsatz der Kampagne gewinnt, ist Kampagnensieger.

SPIELSIEG IM GEFECHT

Der Einsatz endet, sobald ein Spieler 40 oder mehr Siegpunkte (SP) angesammelt hat. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. SP erhält man auf zwei Arten:

- **Figuren besiegen:** Sobald die letzte Figur einer Gruppe besiegt wurde, erhält der Gegenspieler Siegpunkte in Höhe der Aufstellungskosten der Gruppe. Um dies festzuhalten, legt der kontrollierende Spieler die Aufstellungskarte in die Nähe seines Gegenspielers.
- **Karteneffekte:** Jede Gefecht-Einsatzkarte gibt eine spezielle Methode zum Sammeln von SP an. Manche Befehls- und Aufstellungskarten nennen ebenfalls weitere Methoden zum Sammeln von SP.

Wenn alle Figuren eines Spielers besiegt wurden, verliert er sofort das Spiel, unabhängig von den Siegpunkten.

BEI GLEICHSTAND

In seltenen Fällen kann es passieren, dass beide Spieler am Ende einer Partie gleich viele SP haben. In dem Fall gewinnt der Spieler, der feindliche Figuren mit einem höheren Gesamtwert an Aufstellungskosten besiegt hat. Herrscht auch dabei Gleichstand, gewinnt der Spieler, dessen Figuren weniger Schadensmarker haben. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit der Initiative.

Verwandte Themen: Kampagne, Besiegt, Gruppe, Gefecht

STARTGRUPPEN

In einer Kampagne geben die meisten Einsätze dem imperialen Spieler bestimmte Aufstellungskarten als Startgruppen vor. Die Figuren dieser Gruppen werden entsprechend der Einsatzskizze auf den Spielplan gesetzt.

- Der imperiale Spieler hält diese Karten nicht auf der Hand, sondern legt sie zu Beginn des Einsatzes offen aus.
- Sobald die letzte Figur einer Startgruppe besiegt wurde, nimmt er die zugehörige Aufstellungskarte auf die Hand. Er kann die Figuren gemäß der normalen Regeln als optionale Aufstellung neu aufstellen.

Verwandte Themen: Aufstellung, Verstärkung

STATUSPHASE

Nach jeder Aktivierungsphase führt man eine Reihe von Aufräumschritten durch. Dies wird als Statusphase bezeichnet.

STATUSPHASE IN EINER KAMPAGNE

In einer Kampagne besteht die Statusphase aus folgenden Schritten:

1. **Bedrohung erhöhen:** Der imperiale Spieler erhöht den Bedrohungsanzeiger um den im Kampagnenlogbuch angegebenen Bedrohungsgrad.
2. **Spielbereit machen:** Der imperiale Spieler macht alle seine erschöpften Klassen- und Aufstellungskarten wieder spielbereit. Jeder Held macht seine Aktivierungsmarker spielbereit, indem er sie auf die grüne Seite dreht.
 - Die Klassen- und Ausrüstungskarten von Helden werden nicht in der Statusphase, sondern zu Beginn der Aktivierung des Helden spielbereit gemacht.
3. **Aufstellung und Verstärkung:** Der imperiale Spieler darf eine optionale Aufstellung durchführen und/oder Figuren als Verstärkung ins Spiel bringen, d. h.  (Bedrohung) ausgeben, um Figuren auf den Spielplan zu setzen.
4. **Ende-der-Runde-Effekte:** Falls es Fähigkeiten oder Einsatzregeln gibt, die am Ende dieser Runde ausgelöst werden, führt man sie jetzt aus.
 - Beim Spiel mit drei Helden muss am Ende jeder Runde der Held, der zwei Aktivierungsmarker hat, einen dieser Marker an einen anderen Helden seiner Wahl weitergeben.
5. **Rundenanzeiger vorstellen:** Der Rundenanzeiger wird um 1 vorgestellt. Dann beginnt eine neue Runde wieder mit der Aktivierungsphase.

STATUSPHASE IM GEFECHT

Im Gefecht besteht die Statusphase aus folgenden Schritten:

1. **Karten spielbereit machen:** Beide Spieler machen alle ihre Aufstellungskarten spielbereit.
2. **Befehlskarten ziehen:** Jeder Spieler zieht 1 Befehlskarte von seinem Stapel sowie 1 weitere Karte für jedes Terminal, das er kontrolliert.
3. **Ende-der-Runde-Effekte:** Falls es Fähigkeiten oder Einsatzregeln gibt, die am Ende dieser Runde ausgelöst werden, führt man sie jetzt aus.
4. **Initiative abgeben:** Der Spieler, der die Initiative hat, gibt den Initiativemarker an seinen Gegenspieler ab. Dann beginnt eine neue Spielrunde wieder mit der Aktivierungsphase.

Verwandte Themen: Befehlskarten, Kontrollieren, Aufstellung, Initiative, Spielbereit, Verstärkung, Terminalmarker, Bedrohung

STOSSEN

Mit manchen Fähigkeiten können Figuren gestoßen werden. Der Spieler, der die Fähigkeit ausführt, bewegt die gestoßene Figur um die angegebene Anzahl an Feldern.

- Die Figur kann in jede beliebige Richtung bewegt werden. Sie muss nicht direkt von der Figur, welche die Stoßen-Fähigkeit nutzt, wegbewegt werden.
- Eine gestoßene Figur verlässt ihr Feld nicht freiwillig.
- Das Stoßen einer Figur kostet keine Bewegungspunkte.
- Falls eine Figur durch einen Nicht-Fähigkeits-Effekt gestoßen wird (z. B. durch eine Einsatzregel oder eine Tür, die sich zwischen zwei Feldern einer großen Figur schließt), bestimmt der kontrollierende Spieler der Figur, wohin sie gestoßen wird.
- Wird eine große Figur gestoßen, darf sie nicht diagonal bewegt und nicht gedreht werden.

Verwandte Themen: Verlassen, Große Figuren, Bewegen

TERMINALMARKER

Terminalmarker werden, wie in der Einsatzskizze gezeigt, auf den Spielplan gesetzt.

- In einer Kampagne haben Terminalmarker keine eigenen Fähigkeiten und funktionieren, wie in den Einsatzregeln beschrieben.
- Im Gefecht zieht man in der Statusphase 1 zusätzliche Befehlskarte für jedes Terminal, das man kontrolliert.
- Terminals versperren nicht die Sichtlinie und schränken die Bewegung nicht ein. Figuren können ihre Bewegung auf dem Feld eines Terminalmarkers beenden.
- Liegt ein Terminalmarker auf einem Feld mit Gelände, bleibt der Effekt des Geländes bestehen. *Beispiel:* Ein Feld mit versperrem Gelände enthält einen Terminalmarker. Dieses Feld versperrt nach wie vor die Sichtlinie und darf nicht von Figuren betreten werden.
- Sofern die Einsatzregeln nichts Gegenteiliges besagen, haben die Farben von Terminalmarkern keinen Spieleffekt.
- Ein Terminalmarker, dessen farbige Seite verdeckt ist, darf nicht angesehen werden. Seine Farbe ist eine geheime Information.

Verwandte Themen: Kontrollieren, Geheime Informationen, Interagieren

TIMING-KONFLIKTE

Diverse Fähigkeiten, Einsatzregeln und andere Spieleffekte können unter Umständen gleichzeitig eintreten.

- Beim Angreifen werden zuerst die Einsatzregeln ausgeführt, dann die Effekte des Angreifers (inkl. befreundeter Figuren) und zuletzt die Effekte des Verteidigers (inkl. befreundeter Figuren).
- Bei Effekten mehrerer Figuren desselben Spielers bestimmt der Spieler die Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden.
- Die Entscheidung, einen optionalen Effekt auszuführen, geht mit der Reihenfolge der Ausführung einher. Nachdem man beschlossen hat eine oder mehrere Fähigkeiten nicht auszulösen, hat man erst das nächste Mal, wenn der Auslöser eintritt, wieder die Gelegenheit dazu.

TIMING-KONFLIKTE BEI KAMPAGNEN

In einer Kampagne werden zuerst die Einsatzregeln ausgeführt, dann die Effekte des imperialen Spielers und zuletzt die Effekte der Rebellenspieler.

- Falls mehrere Einsatzregeln gleichzeitig ausgeführt würden, bestimmt der imperiale Spieler die Reihenfolge.
- Sobald die Rebellenspieler mehrere Effekte gleichzeitig ausführen wollen, bestimmen sie gemeinsam die Reihenfolge.
- Falls sich die Helden bei einer Gruppenentscheidung nicht einig werden, bestimmt der imperiale Spieler einen Rebellenspieler, der das letzte Wort hat.

TIMING-KONFLIKTE IN GEFECHTEN

Im Gefecht werden zuerst die Einsatzregeln ausgeführt, dann die Effekte des Spielers mit der Initiative und zuletzt die Effekte seines Gegenspielers.

- Falls mehrere Einsatzregeln gleichzeitig ausgeführt werden würden, bestimmt der Spieler mit der Initiative die Reihenfolge.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Angreifen, Initiative, Spielsieg

TÜREN

Türen werden durch Pappaufsteller auf dem Spielplan dargestellt. Bei jedem Einsatz ist angegeben, wo Türen platziert werden.

- Figuren dürfen sich nicht durch Türen bewegen, die Sichtlinie hindurch ziehen oder Felder durch Türen hindurch zählen.
- Eine Figur kann mit einer Tür interagieren, um sie zu öffnen; der Spieler entfernt dann den Türmarker vom Spielplan.
- Falls eine Tür durch einen Effekt geschlossen wird, setzt man einen Türmarker auf den Spielplan, wie in der Einsatzskizze gezeigt. Figuren dürfen Türen **nicht freiwillig schließen**.
- Falls eine Tür geschlossen wird, während eine große Figur Felder auf beiden Seiten der Tür ausfüllt, wird die Figur auf das nächstgelegene freie Feld gestoßen (siehe „Stoßen“ auf S. 21).
- Die Felder, die sich eine Kante mit einer Tür teilen, sind die einzigen benachbarten Felder der Tür.
- Manche Einsätze geben an, dass bestimmte Türen verriegelt sind. Verriegelte Türen **dürfen nicht geöffnet werden**, außer gemäß der Einsatzregeln.

Verwandte Themen: Objekte angreifen, Felder zählen, Interagieren, Sichtlinie, Stoßen

UMWANDELN

Manche Fähigkeiten wandeln ein Würfelergebnis in ein anderes um. Sobald eine solche Fähigkeit ausgeführt wird, behandelt man das alte Würfelergebnis so, als würde es nicht existieren und als wäre es vollständig durch das neue Ergebnis ersetzt worden.

- Derartige Fähigkeiten werden in Schritt 4 des Angriffs ausgeführt, es sei denn, sie erfordern eine  (Energie).
- Nach der Umwandlung darf das neue Ergebnis von anderen Effekten weiter umgewandelt werden.

Verwandte Themen: Angreifen

UNPASSIERBARES GELÄNDE

Unpassierbares Gelände wird durch eine gestrichelte rote Linie dargestellt, die ein Spielplanfeld umrahmt. Figuren dürfen ein Feld mit unpassierbarem Gelände nicht betreten.

- Manchmal liegt das unpassierbare Gelände nur an einer Kante eines Feldes. Figuren dürfen sich nicht durch unpassierbare Kanten bewegen oder gestoßen werden. Große Figuren dürfen sich nicht auf unpassierbare Kanten bewegen oder hindurchgestoßen werden und sie können nicht auf eine unpassierbare Kante gesetzt werden, es sei denn, sie haben eine Spezialfähigkeit, die dies erlaubt (z. B. Gewaltig oder Beweglich).
- Die Sichtlinie kann auch durch unpassierbares Gelände gezogen werden.

Verwandte Themen: Sichtlinie, Gewaltig, Beweglich, Bewegen, Setzen, Stoßen, Gelände

UNTERBRECHUNG

Manche Fähigkeiten enthalten die Formulierung „Unterbrechung:“. Beim Ausführen einer solchen Fähigkeit pausiert man das momentane Spielgeschehen und führt die Unterbrechungsfähigkeit aus. Nachdem der Effekt ausgeführt worden ist, macht man dort weiter, wo man pausiert hat. Beispiel: Wird während eines Angriffs unterbrochen, führt man zuerst die Unterbrechungsfähigkeit vollständig aus und beendet dann die Ausführung des Angriffs.

- Eine Figur kann auch ihre eigene Aktivierung unterbrechen.
- Falls die Unterbrechung eine momentan durchgeführte Aktion oder Fähigkeit ungültig macht, wird der Effekt der Aktion oder Fähigkeit nicht ausgeführt. Kosten, die zur Ausführung des Effekts bezahlt wurden, werden nicht rückerstattet.
Beispiel: Ein Spieler spielt eine Befehlskarte aus, mit der er eine Figur angreifen kann. Sein Gegenspieler unterbricht und bewegt die Zielfigur aus der Sichtlinie. Die Befehlskarte wird abgelegt und die Aktion, die für den Angriff verwendet wurde, verfällt.
- Falls zwei Effekte dieselbe Aktion unterbrechen, entscheidet der Spieler, der gerade eine Aktivierung ausführt, in welcher Reihenfolge sie ausgeführt werden.
- Die Aktion einer Figur darf nicht unterbrochen werden, während sie auf dem Feld einer anderen Figur steht.

Verwandte Themen: Timing-Konflikte

UNVERSEHRT

In einer Kampagne gilt ein Held als unverseht, solange er nicht verwundet ist.

Verwandte Themen: Held, Verwundet

UNWEGSAMES GELÄNDE

Unwegsames Gelände wird durch eine durchgezogene blaue Linie dargestellt, die ein Spielplanfeld umrahmt. Um ein Feld mit unwegsamem Gelände betreten zu können, muss man 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben.

- Man muss keine zusätzlichen Bewegungspunkte ausgeben, um ein Feld mit unwegsamem Gelände zu **verlassen**.
- Die Sichtlinie kann auch durch unwegsames Gelände gezogen werden.
- Enthält ein Feld mit unwegsamem Gelände eine feindliche Figur, muss man 2 zusätzliche Bewegungspunkte ausgeben, um es zu betreten (1 für die Figur und 1 für das Gelände).

- Sobald eine große Figur unwegsames Gelände betritt, muss sie nur 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben, egal wie viele Felder mit unwegsamem Gelände sie ausfüllt.

Verwandte Themen: Betreten, Verlassen, Sichtlinie, Gelände

VERBRAUCHEN

Sobald eine Karte verbraucht wird, dreht man sie um und darf sie für den Rest des Einsatzes nicht mehr benutzen. Am Ende jedes Einsatzes werden alle verbrauchten Karten wieder aufgedeckt.

Verwandte Themen: Fähigkeiten

VERBÜNDETE

In einer Kampagne kann man als Einsatzbelohnung Zugriff auf spezielle Figuren erhalten. Diese Figuren werden allgemein als **Verbündete** bezeichnet.

- Alle Figuren, die zu Rebellen-Aufstellungskarten gehören, sind Verbündete. Alle Figuren, die zu **einzigartigen** imperialen Aufstellungskarten gehören (z. B. Darth Vader), werden Schurken genannt. Für Schurken gelten **dieselben** allgemeinen Regeln wie für Verbündete.
- Verbündete dürfen **erst dann** auf einen Einsatz mitgenommen werden, wenn man sie als Belohnung oder über einen anderen Spieleffekt erhalten hat.
- Für Verbündete gelten dieselben Regeln wie für alle anderen Figuren mit Aufstellungskarten. Ein Verbündeter ist mit allen anderen Figuren seines kontrollierenden Spielers befreundet. Ebenso ist er mit den Figuren aller befreundeter Spieler befreundet.
- Sobald ein Verbündeter besiegt wird, entfernt man ihn vom Spielplan und man darf ihn für den Rest des Einsatzes **nicht mehr aufstellen**. Bei zukünftigen Einsätzen darf der Verbündete wieder gemäß der normalen Regeln verwendet werden.
- Bei manchen Einsätzen gibt es Verbündete, die keine Aufstellungskarte haben. Diese Verbündeten werden wie gewohnt ein Mal pro Runde aktiviert. Anschließend kennzeichnet man sie mit einem Anstrengungsmarker.
- Im Grundspiel werden Verbündete durch Marker und nicht durch Plastikminiaturen dargestellt. Die Illustrationen der Marker entsprechen den Illustrationen der jeweiligen Aufstellungskarten.

SCHURKEN

Imperiale Verbündete werden Schurken genannt. Für sie gelten dieselben Regeln wie für Verbündete mit folgendem Zusatz:

- Sobald der imperiale Spieler einen Schurken (z. B. Darth Vader) als Belohnung erhalten hat, darf er ihn als offene Gruppe auf jeden Einsatz mitnehmen.

VERBÜNDETE DER REBELLEN

Sobald die Rebellenspieler einen Verbündeten als Belohnung erhalten haben, können sie ihn unter Beachtung folgender Regeln auf jeden Einsatz mitnehmen:

- Beim Spielaufbau, unmittelbar nach dem Aufstellen der Heldenfiguren, haben die Rebellenspieler die Option, gemeinsam **bis zu 1** Verbündeten aufzustellen. Sie setzen **alle Figuren**, die zur Aufstellungskarte des Verbündeten gehören, möglichst nahe an den Zugangsmarker.

Dann erhält der imperiale Spieler Bedrohung in Höhe der Aufstellungskosten des Verbündeten (angegebenen auf der Karte des Verbündeten) und darf sofort eine optionale

Aufstellung ausführen. Wird ein Verbündeter auf einen Einsatz mitgenommen, gibt man seine Aufstellungskarte einem Rebellenspieler. Sobald die Rebellenspieler an der Reihe sind, eine Aktivierung auszuführen, haben sie die Option, einen Verbündeten zu aktivieren und gemeinsam zu kontrollieren. Nach Abschluss der Aktivierung eines Verbündeten wird seine Aufstellungskarte erschöpft. Dann führt der imperiale Spieler eine Aktivierung durch. Die Rebellen erhalten Verbündete oft als Belohnungen für grüne Nebeneinsätze.

- Verbündete der Rebellen sind keine Helden. Sie dürfen sich in ihrer Aktivierung weder ausruhen noch mit Kisten interagieren. Pro Aktivierung dürfen sie nur einen Angriff durchführen und müssen sich auch ansonsten an alle Regeln für Nicht-Helden-Figuren halten.
- Der Begriff „Rebellenfiguren“ schließt sowohl Helden als auch Verbündete der Rebellen mit ein.
- Falls ein Verbündeter sowohl eine normale als auch eine Elite-Aufstellungskarte hat, kann zunächst nur die normale Karte verwendet werden. Erst wenn die Helden den Verbündeten zum zweiten Mal als Belohnung erhalten, können sie entweder die normale oder die Elite-Aufstellungskarte verwenden.
- Bei manchen Einsätzen kontrollieren die Helden einen bestimmten Verbündeten nur für die Dauer dieses Einsatzes. Für solche Figuren gelten dieselben Regeln wie für Verbündete, aber sie haben spezielle Aufstellungsregeln und geben dem imperialen Spieler keine Bedrohung oder die Möglichkeit zur optionalen Aufstellung. Die Anwesenheit solcher Figuren hindert die Helden nicht daran, einen weiteren Verbündeten auf den Einsatz mitzunehmen.

Verwandte Themen: Offene Gruppen, Aufstellung, Einsätze, Einzigartig

VERFEHLEN

Manche Effekte führen dazu, dass ein Angriff verfehlt. Wenn dies passiert, erleidet die Zielfigur null ✖ (Schaden).

- Das ✖ (Ausweichen)-Symbol auf dem weißen Würfel sorgt dafür, dass ein Angriff verfehlt.
- Beim Durchführen eines Fernkampfangriffs benötigt der Angreifer mindestens so viel Zielsicherheit, wie die Distanz zum Ziel beträgt. Hat er weniger Zielsicherheit als die Distanz, verfehlt der Angriff.
- Wenn ein Angriff verfehlt, können andere Effekte trotzdem ausgelöst werden (z. B. das Schlüsselwort Erholung). Falls die Fähigkeit voraussetzt, dass die Zielfigur 1 oder mehr ✖ durch den Angriff erleidet (z. B. Rundschlag), wird die Fähigkeit nicht ausgeführt, falls der Angriff verfehlt.

Verwandte Themen: Zielsicherheit, Angreifen, Felder zählen

VERLASSEN

Manche Effekte werden ausgelöst, sobald eine Figur ein Feld verlässt. Eine Figur verlässt ein Feld, sobald sie sich hinausbewegt, hinausgestoßen wird oder auf ein anderes Feld gesetzt wird.

Verwandte Themen: Betreten, Setzen, Stoßen

VERRIEGELT

Siehe „Türen“ auf S. 22.

VERSORGUNGSKARTEN

In einer Kampagne kann ein Held mit einem Kistenmarker interagieren, um den Marker zu beanspruchen und 1 Versorgungskarte zu ziehen. Die Karte wird offen in den Spielbereich des Helden gelegt und kann gemäß der Anweisungen auf der Karte verwendet werden.

- Die meisten Versorgungskarten werden nach Gebrauch abgelegt.
- Versorgungskarten dürfen nicht mit anderen Helden getauscht werden.
- Nachdem der Einsatz beendet ist, werden alle Versorgungskarten in den Versorgungsstapel zurückgemischt, egal ob sie verwendet wurden oder nicht.

Verwandte Themen: Beanspruchen, Credits, Kistenmarker

VERSPERRTES GELÄNDE

Versperrtes Gelände erkennt man an einer durchgezogenen roten Linie, die ein Spielplanfeld umrahmt. Figuren dürfen versperrtes Gelände weder betreten noch hineingestoßen werden, keine Felder hindurch zählen und nicht die Sichtlinie hindurch ziehen.

- Manchmal liegt das versperrte Gelände nur an einer Kante eines Feldes. Figuren dürfen sich nicht durch versperrte Kanten bewegen oder gestoßen werden. Große Figuren dürfen sich nicht auf versperrte Kanten bewegen oder hindurchgestoßen werden und sie dürfen nicht auf eine versperrte Kante gesetzt werden, es sei denn, sie haben eine Spezialfähigkeit, die es erlaubt (z. B. Gewaltig oder Beweglich).

Verwandte Themen: Gewaltig, Beweglich, Bewegen, Sichtlinie, Setzen, Stoßen, Gelände

VERSTÄRKUNG

In der Statusphase einer Kampagne kann der imperiale Spieler zuvor besiegte Figuren wieder auf den Spielplan setzen.

Dies nennt man eine Verstärkung. Um sie ins Spiel zu bringen, bezahlt der imperiale Spieler  (Bedrohung) in Höhe der Verstärkungskosten einer Gruppe. Dann setzt er **eine Figur** dieser Gruppe möglichst nahe an einen beliebigen aktiven Aufstellungspunkt.

- Manche Aufstellungskarten haben keine Verstärkungskosten. Die zugehörigen Figuren dürfen nicht als Verstärkungen ins Spiel gebracht werden. Allerdings kann die besiegte Figur neu aufgestellt werden, sofern sie nicht einzigartig ist.
- Die Verstärkungskosten einer Figur sind auf ihrer Aufstellungskarte rechts neben den Aufstellungskosten angegeben.
- Eine Figur kann nur dann als Verstärkung ins Spiel gebracht werden, wenn mindestens 1 andere Figur ihrer Gruppe auf dem Spielplan ist.
- Der imperiale Spieler kann in jeder Statusphase beliebig viele Figuren als Verstärkungen ins Spiel bringen (auch Figuren, die zur selben Gruppe gehören), solange er die  für jede Figur einzeln bezahlt.
- Gruppen, die bereits Figuren in Höhe ihres Gruppenlimits auf dem Spielplan haben, dürfen keine Verstärkung erhalten.

Verwandte Themen: Aufstellung, Gruppe, Einzigartig

VERWUNDET

Sobald in einer Kampagne ein unversehrtter Held  (Schaden) in Höhe seiner Gesundheit erleidet, wird er verwundet. Er legt alle Schadensmarker ab und dreht seinen Heldenbogen auf die verwundete Seite. Falls seine  (Anstrengung) den neuen Ausdauerwert überschreitet, legt er alle Anstrengungsmarker ab, die über seine Ausdauer hinausgehen.

- Wird ein verwundeter Held besiegt, zieht er sich zurück.
- Die verwundete Seite des Heldenbogens verfügt über weniger Fähigkeiten und hat oft eine niedrigere Gesundheit, Geschwindigkeit oder Ausdauer sowie schlechtere Attribute.
- Ist ein Held einmal verwundet, bleibt sein Heldenbogen bis zum Ende des Einsatzes auf der verwundeten Seite.

Verwandte Themen: Schaden, Gesundheit, Unversehrt, Held, Anstrengung, Zurückziehen

WEITREICHEND

Eine Figur mit dem Schlüsselwort Weitreichend darf  (Nahkampf)-Angriffe durchführen, die auf Figuren oder Objekte zielen, die sich in bis zu 2 Feldern Entfernung befinden.

- Die angreifende Figur benötigt Sichtlinie zum Ziel, um den Angriff durchführen zu können.
- Ein Angriff mit Weitreichend erfordert keine Zielsicherheit.

Verwandte Themen: Angreifen, Felder zählen, Nahkampfangriff

ZEITRAUM

Jede Kampagne spielt in einem Zeitraum, der durch eine Zahl dargestellt wird. Manche Nebeneinsatz- und Agendakarten nehmen darauf Bezug, indem sie eine Zeiträumspanne angeben.

Beim Kampagnenaufbau werden alle Nebeneinsatzkarten aussortiert, deren Zeiträumspanne den Zeitraum der Kampagne nicht enthält. Diese Karten dürfen nicht im Nebeneinsatzstapel enthalten sein.

- Falls eine Karte in einem Agendaset eine Zeiträumspanne hat, die den Zeitraum der Kampagne nicht enthält, darf der imperiale Spieler dieses Set beim Zusammenstellen seines Agendastapels nicht wählen.
- Agendasets und Nebeneinsatzkarten ohne angegebenen Zeitraum können in allen Kampagnen verwendet werden.

Verwandte Themen: Agendakarten, Kampagne, Kampagnenaufbau, Einsätze

ZIEL

Beim Deklarieren eines Angriffs wählt der Angreifer eine Figur, die er angreifen will. Sie ist das Ziel des Angriffs.

- Ist das Ziel eine große Figur, muss der Angreifer ein von ihr ausgefülltes Feld als Ziel wählen. Dieses Feld wird für die Bestimmung der Sichtlinie sowie einige Fähigkeiten verwendet.
- Bezieht sich eine Fähigkeit auf ein Zielfeld, ist damit das Feld, auf dem der Verteidiger steht, gemeint. Ist das Ziel eine große Figur, bezieht es sich auf das gewählte Feld.

Verwandte Themen: Angreifen, Explosion, Sichtlinie

ZIELSICHERHEIT

Fernkampfangriffe (☘) brauchen genügend Zielsicherheit, um die Zielfigur nicht zu verfehlen. Wie viel Zielsicherheit benötigt wird, hängt davon ab, wie viele Felder der Angreifer vom Ziel entfernt ist (siehe „Felder zählen“ auf S. 13).

- Man bestimmt die Zielsicherheit des Angreifers, indem man alle von ihm gewürfelten Zahlen addiert und sämtliche Fähigkeiten einberechnet, durch die er einen Bonus oder Malus auf seine Zielsicherheit erhält.
- Beim Durchführen eines Fernkampfangriffs auf eine benachbarte Figur benötigt der Angreifer mindestens 1 Zielsicherheit.

Verwandte Themen: Angreifen, Felder zählen, Sichtlinie, Verfehlen

ZUGANG

Der Zugang ist das Feld, das den Zugangsmarker enthält. Zu Beginn eines Kampagneneinsatzes werden die Helden am Zugang aufgestellt.

Verwandte Themen: Aufstellung, Einsätze

ZURÜCKZIEHEN

Sobald in einer Kampagne ein verwundeter Held besiegt wird, zieht er sich zurück. Er wird vom Spielplan entfernt und darf für den Rest des Einsatzes nicht mehr aktiviert werden.

- Die Fähigkeiten seines Heldenbogens sowie seiner Klassen- und Ausrüstungskarten dürfen für den Rest des Einsatzes nicht mehr genutzt werden.
- Der kontrollierende Spieler des Helden kann den anderen Rebellen Spielern immer noch helfen Gruppenentscheidungen zu treffen.
- Falls ein Held eine Verbündeten-Aufstellungskarte auf den Einsatz mitgenommen hat, darf er sie dem Spieler geben, dessen Held sich zurückgezogen hat.
- Helden, die sich zurückgezogen haben, erhalten trotzdem am Ende des Einsatzes alle Heldenbelohnungen. Zieht sich ein Held im Finale zurück, gewinnt oder verliert er die Kampagne trotzdem gemeinsam mit den anderen Rebellen Spielern.
- Ein Held, der sich zurückgezogen hat, bleibt bis zum Ende des Einsatzes verwundet.
- Beim Aufräumen nach dem Einsatz kehren zurückgezogene Helden wieder und gelten ab dann nicht mehr als zurückgezogen. Sie führen alle normalen Aufräumschritte nach dem Einsatz durch und nehmen an allen zukünftigen Abschnitten der Kampagne teil.

Verwandte Themen: Besiegt, Einsatz (Abschnitt), Verwundet

ZUSTÄNDE

Zustände sind andauernde Effekte, in die Figuren versetzt werden können. Jeder Zustand hat eine Fähigkeit, die sich auf die Figur auswirkt, solange sie den Zustand versetzt ist.

- Sobald ein Held in einen Zustand versetzt wird, legt man die passende **Zustandskarte** neben ihn. Solange er die Zustandskarte hat, muss er alle darauf stehenden Regeln befolgen.
- Sobald eine andere Figur in einen Zustand versetzt wird, legt man einen **Zustandsmarker** neben sie. Solange sie den Marker hat, muss sie alle Regeln auf der zugehörigen Zustandskarte befolgen. Der Zustandsmarker bleibt bei der Figur, auch wenn sie sich bewegt oder auf ein anderes Feld gesetzt wird.

- Auf jeder Zustandskarte ist angegeben, wann sie abgelegt wird. Sobald das passiert, entfernt man die Karte bzw. den Marker. Ab dann gelten die Regeln auf der Zustandskarte nicht mehr für die Figur.
- Zustände können die Eigenschaft **GÜNSTIG** oder **SCHÄDLICH** haben. Diese Eigenschaften haben keinen Effekt, aber andere Fähigkeiten können Bezug auf sie nehmen.
- Eine Figur darf nicht mehrmals gleichzeitig vom selben Zustand betroffen sein. *Beispiel:* Falls eine Figur bereits **BETÄUBT** ist und aus irgendeinem Grund noch einmal **BETÄUBT** würde, passiert nichts.
- Manchmal werden Zustände auch als Schlüsselwörter gebraucht. Sobald ein Angriff ein Zustands-Schlüsselwort hat, wird der Zustand unter folgenden Umständen verursacht:
 - Das Ziel des Angriffs muss 1 oder mehr ☘ durch den Angriff erleiden, damit der Zustand verursacht wird.
 - Der Zustand wird verursacht, nachdem der Angriff ausgeführt worden ist.
 - Handelt es sich um einen **GÜNSTIGEN** Zustand, erhält ihn der Angreifer. Handelt es sich um einen **SCHÄDLICHEN** Zustand, erhält ihn die Zielfigur.

Verwandte Themen: Angreifen, Schaden, Schlüsselwörter

ANHANG I – BEISPIELE ZUR SICHTLINIE

- Der Teil einer Mauer, der nur partiell in ein Feld hineinragt, versperrt weder Sichtlinie noch Bewegung. In dieser Abbildung versperren nur die imaginären gelben Linien (1) Sichtlinie und Bewegung.



- Manchmal kann die Sichtlinie zu einer Figur (2) gezogen werden, aber nicht zurück (3). Die Linien dürfen sich nicht überlappen (4).



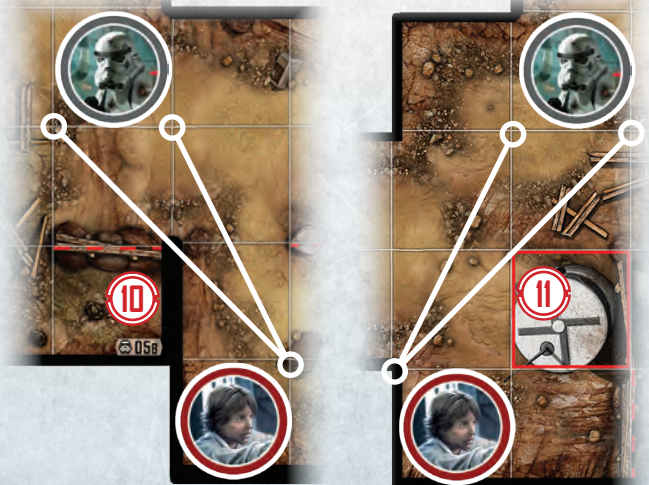
- Die Sichtlinie kann durch das Ziel gezogen werden (5). Figuren auf gegenüberliegenden Seiten eines Mauerendes haben Sichtlinie zueinander (6), dürfen aber keine ϕ -Angriffe aufeinander durchführen, da die Felder **nicht benachbart** sind, es sei denn, der ϕ -Angriff hat Weitreichend.



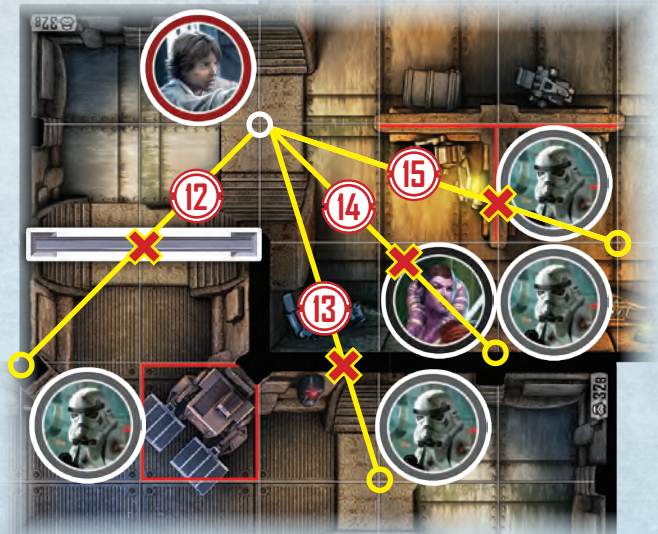
- Eine Figur kann die Sichtlinie durch sich selbst und durch das Ziel ziehen (7).



- Die Sichtlinie kann parallel zu einer Mauer (8), einem versperren Feld (9) oder einer Tür (nicht abgebildet) gezogen werden.



- Die Sichtlinie kann durch die Ecke einer Mauer (10) oder eines versperren Felds (11) gezogen werden, solange die Linie nicht in das versperren Feld hineinragt oder durch eine Kante geht, die komplett von einer Mauer bedeckt ist.



- Die Sichtlinie darf nicht durch Türen (12), Mauern (13), Nicht-Ziel-Figuren (14) oder versperren Gelände (15) gezogen werden.



- Die Sichtlinie darf nicht durch eine Ecke gezogen werden, an der sich Mauern und/oder versperren Gelände diagonal treffen (16).
- Die Sichtlinie kann durch eine Ecke gezogen werden, an der sich eine Figur diagonal mit einer anderen Figur (17), einer Mauer oder versperren Gelände trifft.

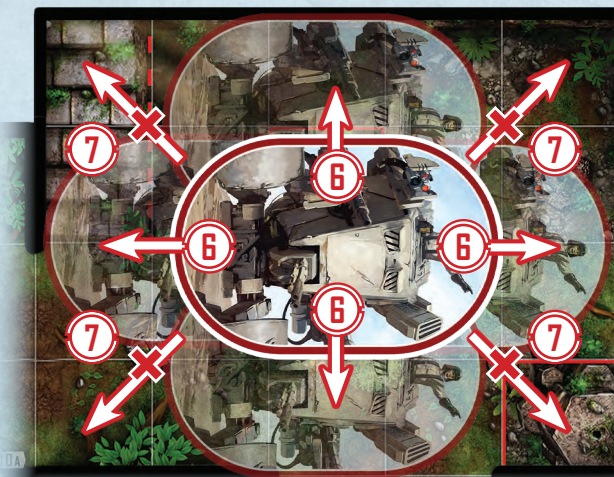
ANHANG II – BEWEGUNGSBEISPIELE



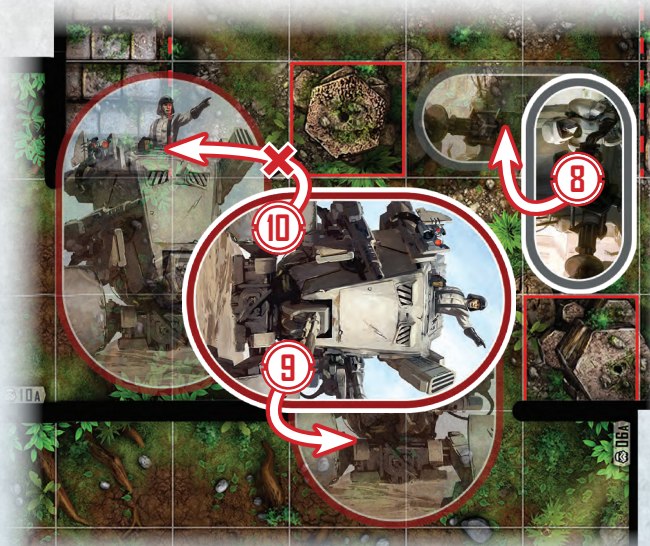
- Eine Figur kann sich diagonal an versperrem Gelände (1), unpassierbarem Gelände (2), Mauern (3) und Figuren (4) vorbeibewegen. Falls eine Figur diagonal zu dem Gelände, der Mauer oder der anderen Figur steht, kostet dies **keine** zusätzlichen Bewegungspunkte.



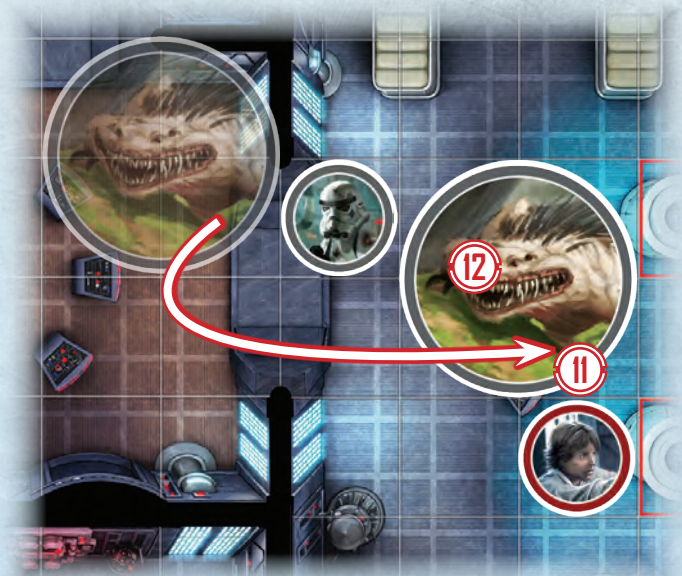
- Eine Figur darf sich nicht diagonal über eine Ecke bewegen, an der sich Mauern, versperrem und/oder unpassierbares Gelände in beliebiger Kombination treffen (5).



- Eine große Figur (d. h. eine Figur, die mehr als 1 Feld ausfüllt) darf sich orthogonal bewegen (6), aber nicht diagonal (7). Nicht alle großen Figuren ignorieren Gelände, nur diejenigen mit dem Schlüsselwort **GEWALTIG** oder **BEWEGLICH**.



- Figuren, die zwei Felder ausfüllen (8), und Figuren, die sechs Felder ausfüllen (9), können für 1 Bewegungspunkt ihre Basis um 90° drehen. Die Figur muss sich so drehen, dass sie am Ende mindestens die Hälfte der Felder ausfüllt, die sie vor der Drehung ausgefüllt hat (10).



- Sobald eine große Figur auf den Spielplan gesetzt wird (entweder bei der Aufstellung oder durch eine Fähigkeit wie „Sprungangriff“) lokalisiert man je nach Angaben der Aufstellung oder Fähigkeit ein Feld (11). Auf dieses Feld wird ein Feld der Figurenbasis gesetzt. Der Rest der Basis darf beliebig ausgerichtet werden (12). Dabei gelten die normalen Regeln für das Setzen von Figuren (z. B. nicht auf die Felder anderer Figuren).

INDEX

A

Agendakarten.....	2
Zusammenstellung des Stapels	2
Aktionen.....	3
Angriff (siehe Angriffe)	3
Interaktion (siehe Interagieren)	16
Bewegung (siehe Bewegen) ...	9
Ausruhen.....	7
Aktive Einsätze	3
Aktivierung	3
Aktivierungsphase.....	3
Angriffe	3
Angriffspool (siehe Angriffe)	3
Anhang	4
Anstrengung im Gefecht	5
Anstrengung in einer Kampagne.....	4
Attribute.....	5
Attributspalten	5
Aufbau	
Kampagne Einsatzaufbau.....	10
Kampagnenaufbau	16
Gefecht Einsatzaufbau	10
Aufrüstung der Rebellen (Abschnitt)	5
Aufrüstung des Imperiums (Abschnitt)	6
Aufstellung	6
Aufstellungskarten	6
Ausdauer.....	7
Außenfelder (siehe Innenfelder)	16
Ausruhen	7
Ausrüstungskarten	7

B

Beanspruchen	7
Bedrohung	7
Befehlsskizzen.....	8
Befreundete Figur.....	8
Belohnungskarten	8
Benachbart	8
Besiegt.....	8
Betäubt (siehe Zustände)	8
Betreten.....	8
Bewege dich um X Felder.....	19
Beweglich.....	8
Bewegung	9
Bewegungspunkte	9
Blutend (siehe Zustände).....	25

C

Credits.....	9
--------------	---

D

Durch (siehe Bewegen).....	9
Durchschlagen	9

E

Einfluss.....	9
Einsatz (Abschnitt).....	10
Einsatzaufbau	10
Einsätze	11
Einsatzmarker	11
Einzigartig	12
Elitefigur	12
Energie.....	12
EP (siehe Erfahrungspunkte)...	12
Erschöpfen.....	12
Erfahrungspunkte	12
Erfolge (siehe Attributspalten)	5
Erzwungene Einsätze	11
Explosion	12

F

Fähigkeiten	13
Feindliche Figur.....	13
Felder zählen	13
Fernkampfangriff.....	13
Fliehen.....	13
Fokussieren.....	13
Fraktionszugehörigkeit	14
Freies Feld.....	14

G

Gefecht.....	14
Geheime Informationen	14
Gelände	14
Versperrtes Gelände.....	24
Unwegsames Gelände.....	22
Unpassierbares Gelände	22
Gesundheit	14
Gewaltig.....	14
Gleichzeitig (siehe Timing-Konflikte)	21
Goldene Regeln.....	2
Große Figuren.....	15
Gruppe.....	15

H

Held	15
------------	----

I

ID-Marker (siehe Gruppe)	15
Imperiale Figuren	15
Initiative.....	15
Innenfelder	16
Innerhalb von X Feldern (siehe Felder zählen)	13
Interagieren	16
Interpretation von Kartentexten	2

K

Kampagne.....	16
Kampagnenaufbau	16
Kampfunfähig	16
Kistenmarker.....	17
Klassenkarten.....	17
Kleine Figuren	17
Kontrollieren.....	17

M

Marker aufheben	17
Materialbeschränkung.....	17
Mauern.....	18
Modifikationen (siehe Ausrüstungskarten)	18

N

Nächstgelegen (siehe Felder zählen)	13
Nahkampfangriff	18
Neutrale Figuren.....	18
Neu Würfeln.....	18
Nicht genügend Spielmaterial (siehe Materialbeschränkung) .	17
Normale Figur (siehe Elitefigur)	12

O

Objekte.....	18
Objekte angreifen	18
Offene Gruppen.....	19

P

Proben (siehe Attributspalten)	5
---	---

R

Regenerieren	19
Reservegruppen.....	19
Rundschlag.....	19

S

Schaden.....	19
Schlüsselwörter	19
Explosion.....	12
Blutend	9
Rundschlag.....	19
Fokussiert	13
Gewaltig	14
Beweglich	8
Durchschlagend	9
Weitreichend.....	24
Regenerieren.....	19
Betäubt.....	8
Schurken.....	19
Setzen	19
Sichtlinie	20
SP (siehe Spielsieg im Gefecht)	20
Spielbereich	20
Spielbereit	20
Spielsieg	20
Startgruppen	21
Stoßen	21
Spezialaktionen (siehe Aktionen)	3
Statusphase	21

T

Terminalmarker	21
Timing (siehe Timing-Konflikte)	21
Timing-Konflikte.....	21
Türen.....	22

U

Umwandeln	22
Unpassierbares Gelände	22
Unterbrechen	22
Unversehrt.....	22
Unwegsames Gelände	22

V

Verbrauchen	23
Verbündete	23
Verfehlen.....	23
Verlassen.....	23
Verriegelt (siehe Türen)	23
Versorgungskarten	24
Versperrtes Gelände.....	24
Verstärkung	24
Verteidigungspool (siehe Angriffe)	3
Verwundet.....	24

W

Weitreichend	24
--------------------	----

Z

Zeitraum	24
Ziel.....	24
Zielsicherheit.....	25
Zugang	25
Zurückziehen	25
Zustände	25

SYMBOLE

☛: Fernkampfangriff	13
☛: Nahkampfangriff	18
☛: Schaden.....	19
☛: Anstrengung	4
☛: Energie	12
☛: Ausweichen (siehe Verfehlen)	23
☛: Vermeiden (siehe Energie)	12
☛: Blocken (siehe Angriffe)	3
☛: Bedrohung.....	7
Fraktionszugehörigkeit	14
☛: Rebellen	
☛: Imperium	
☛: Söldner	
Attribute.....	5
☛: Stärke	
☛: Verständnis	
☛: Technik	

© & TM Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung reproduziert werden. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind © & © Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in China. Drucken und Fotokopieren für den persönlichen Gebrauch gestattet. Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.