

STAR WARS™

LEGION™

レギオン



GRUNDREGELWERK

レギオン基本ルールブック

GÜLTIG AB 30.05.2026



INHALT

SPIELMATERIAL	4
ÜBERBLICK	5
GRUNDKONZEPTE	5
Regelpriorität	5
Objekte/ Das Schlachtfeld	5
Basen und Basiskontakt	5
Würfel	6
Einheiten	6
Karten	6
Spieleffekt	6
Karteneffekt	6
Timing	6
Aufbau der Karten	7
Gefechtskarten	7
Einsatzzielkarten	7
Schlachtfeldkarten	7
Sekundärzielkarten	7
Vorteilskarten	8
Einheitenkarten	8
Aufwertungskarten	9
Kommandokarten	9
Schlüsselwörter	9
Marker	10
Abmessen	11
Innerhalb, vollständig innerhalb und jenseits	12
Gelände	13
Verstreutes Gelände	13
Bereichsgelände	13
Hindernissgelände	13
Einfluss von Gelände auf die Bewegung	13
Deckung von Gelände	14
Höhe von Gelände	14
Deckung	15
Aktionen	15
Niederhalten	16
SPIELVORBEREITUNG	17
Spelaufbau	17
Armeezusammenstellung, Kommandokartenhand und Gefechtskartenstapel	17
Fraktionen, helle und dunkle Seite	17
Punkte	17
Ränge und RangVoraussetzungen	17
Aufwertungskarten	17
Erschöpfen und verbrauchen	18
Einzigartig und limitiert	19
Kommandokartenhand zusammenstellen	20
Gefechtskartenstapel zusammenstellen	20
Schlachtfeld abstecken und Spielmaterial bereitlegen	20
Gelände festlegen und platzieren	20
Blauen Spieler bestimmen	20
Mission zusammenstellen	20
Effekte beim Spelaufbau abhandeln	21
In vorbereiteten Stellungen aufstellen	21
Einsatzzielmarker	21
Arten von Einsatzzielmarkern	21
Einsatzzielmarker umkämpfen	22
Zielobjektmarker beanspruchen	22
Einsatzzielmarker sichern	22
Einsatzzielmarker platzieren	22
Siegbedingungen	22
SPIELABLAUF	23
Rundenablauf	23
Die Kommandophase	23
Kommandokarten auswählen und spielen	23
KommandokartenEffekte abhandeln	23
Priorität ermitteln	23
Commander benennen und Befehle erteilen	24
Befehlspool bilden	24
Passen-Pool bilden	24

Die Aktivierungsphase	25
Einheit zum Aktivieren wählen oder Passen	25
Einheit Aktivieren	25
Sammeln	26
Aktionen durchführen	26
Bewegung	27
Standardbewegung	27
Bewegung mit Basen mit Einkerbungen	28
Durch Gelände bewegen	30
Klettern	31
Einen Nahkampf beginnen	32
Handgemenge	32
Rückzug	32
Angreifen	33
Timing eines Angriffs	33
Sichtlinie	33
Verspernte Sichtlinie	34
Gelände und Sichtlinie	34
Waffen	35
Verteidiger deklarieren	35
Angriffspool bilden	36
Weiteren Verteidiger deklarieren	36
Angriffswürfel werfen	37
Ausweichen und Deckung anwenden	38
Würfel auf- und abwerten	38
Angriffswürfel modifizieren	38
Verteidigungswürfel werfen	38
Verteidigungswürfel modifizieren	39
Ergebnisse vergleichen	39
Wunden erleiden und Miniaturen besiegen	39
Verteidigern Niederhalten-Marker zuteilen	40
Weiteren Angriffspool wählen	40
Beispiel: Vollständiger Angriff	40
Bereitschaft	41
Befehlsmarker platzieren	42
Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die am Ende der Aktivierungsphase passieren	42
Die Endphase	43
Siegpunkte werten	43
Kommandokarten ablegen	43
Marker entfernen	43
Einheiten befördern	43
Rundenzähler vorstellen	43

ANHANG A: BASEN MIT EINKERBUNGEN44

ANHANG B: EINHEITENTYPEN45

Fahrzeuge	45
-----------------	----

ANHANG C: REGELN FÜR SÖLDNER UND KAMPFTRUPPS ...47

ANHANG D: KARTENAUFBAU VON LEGACY-KARTEN48

Einheitenkarten	48
Aufwertungskarten	48
Kommandokarten	49

ANHANG E: TIMING50

Spelaufbau	50
Rundenablauf	50
Ablauf der Kommandophase	50
Kommandokarten- Effekte abhandeln	50
Ablauf der Aktivierungsphase	50
Ablauf der Einheitenaktivierung	51
Timing eines Angriffs	51
Ablauf der Endphase	51

SCHLÜSSELWORT-GLOSSAR52

Einheitenschlüsselwörter	52
Waffenschlüsselwörter	66
Aufwertungs- und Kommandokarten-Schlüsselwörter	70

ÄNDERUNGSVERLAUF73

LEGACY-MARKER UND SICHTLINIEN-SCHABLONE FÜR SILHOUET- TEN75

ÜBERBLICK

Bei *Star Wars: Legion* bauen, bemalen und befehlen die Spieler ganze Armeen aus verschiedenen Fraktionen der *Star Wars*-Galaxis. Jeder Charakter wird auf der Spielfläche durch eine hochdetaillierte Miniatur dargestellt. Vor dem Spiel bauen die Spieler ihre Miniaturen zusammen und bemalen sie, und stellen damit ihre völlig einzigartige Armee aus *Star Wars*-Charakteren zusammen. Jede Miniatur hat eine Reihe von Regeln und Fähigkeiten, welche die Spieler nutzen können, um ihre Mission zu erfüllen und den Sieg zu erringen.

GRUNDKONZEPTE

Dieser Abschnitt beschreibt die Grundkonzepte rund um die Miniaturen und den grundsätzlichen Spielablauf.

REGELPRIORITÄT

Dieses Dokument enthält die vollständigen Grundregeln für *Star Wars: Legion*. Manche Sonderregeln, Schlüsselwörter oder Karten können diesen Regeln widersprechen. In diesem Fall haben die Sonderregeln Vorrang vor den Grundregeln in diesem Dokument.

Manche Regeln legen fest, dass etwas passieren „kann“ oder „darf“, während andere Regeln sagen dass etwas „nicht passieren kann“ oder „nicht passieren darf“. Falls diese Regeln zur gleichen Zeit zutreffen, hat das „nicht“ Vorrang. Es ist also ein absolutes Verbot, das nicht umgangen werden kann.

OBJEKTE/ DAS SCHLACHTFELD

Miniaturen, Marker und Gelände sind Objekte. Der Tisch oder die Oberfläche auf der gespielt wird, ist das Schlachtfeld

SICH ÜBERSCHNEIDENDE OBJEKTE

Objekte können sich auf folgende Weise überschneiden:

- Gelände kann auf anderem Gelände platziert werden. Gelände kann aber nicht auf Markern oder Miniaturen platziert werden.
- Marker auf dem Schlachtfeld können auf Gelände und anderen Markern platziert werden. Marker können nicht auf Miniaturen platziert werden.
- Miniaturen können auf Markern und Gelände platziert werden. Miniaturen können nicht auf anderen Miniaturen platziert werden.

BASEN UND BASISKONTAKT

Jede Miniatur bei *Star Wars: Legion* steht auf einer Basis. Die Art der Basis ist vom Typ der Miniatur abhängig: Truppler, Klontuppler, Droiden-Truppler und Wookiee-Truppler stehen auf kleinen Basen. Alle anderen Miniaturen stehen auf Basen mit Einkerbungen. Die Basen haben verschiedene Größen.



Viele Regeln bei *Star Wars: Legion* verwenden den Begriff „Basiskontakt“. Basiskontakt besteht, wenn eine Basis das Element, auf das die Regel Bezug nimmt, physisch berührt. Dieses Element kann z. B. eine andere Miniaturenbasis, ein Geländeteil oder ein Marker sein.

Miniaturen können sich nicht in Basiskontakt mit Miniaturen feindlicher Einheiten bewegen, außer die sich bewegende Einheit hat eine Nahkampfwaffe (☒). In diesem Fall kann sich die Einheit in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit bewegen, um einen Nahkampf zu beginnen. Für weitere Informationen zum Nahkampf siehe [Seite 32](#).

Da die Basis einer Miniatur über Kanten hinausragen kann oder schief auf unebenes Gelände gestellt werden kann, gibt es manchmal Situationen, in denen eine Miniatur aufgrund eines kleinen Höhenunterschieds beider Basen nicht in physischem Basiskontakt mit einer anderen Miniatur stehen kann. In solchen Situationen werden jene Miniaturen behandelt, als wären sie in Basiskontakt, wenn die folgenden zwei Bedingungen erfüllt sind: Von oben gesehen gibt es keinen Abstand zwischen den beiden Basen, sodass sie sich ohne Höhenunterschied bzw. mit ebener Positionierung auf dem Schlachtfeld berühren würden. Und der vertikale Abstand zwischen den beiden Basen ist nicht größer als die Höhe der Silhouette der weiter unten gelegenen Miniatur. Für weitere Informationen zu Silhouetten siehe [Seite 33](#).



AUFBAU DER KARTEN

GEFECHTSKARTEN

Gefechtskarten bilden den Gefechtskartenstapel und werden beim Spielaufbau verwendet, um gemeinsam die Mission für die Partie zusammenzustellen. Gefechtskarten sind in 3 Kategorien aufgeteilt: Einsatzzielkarten mit zugehöriger Schlachtfeldkarte (rot), Sekundärzielkarten (gelb) und Vorteilskarten (grün).

EINSATZZIELKARTEN

Einsatzzielkarten haben einen Kartentitel, die Aufbauanweisungen, Sonderregeln und Informationen, wie für dieses Einsatzziel Siegpunkte gewonnen werden. Zu jeder Einsatzzielkarte gehört eine Schlachtfeldkarte mit demselben Kartentitel.

1 WECHSELNDE PRIORITÄTEN

2 **Spielaufbau:** 5 Prioritätsziele (Fokuspunkte) werden wie auf der Schlachtfeldkarte „Wechselnde Prioritäten“ angegeben platziert.

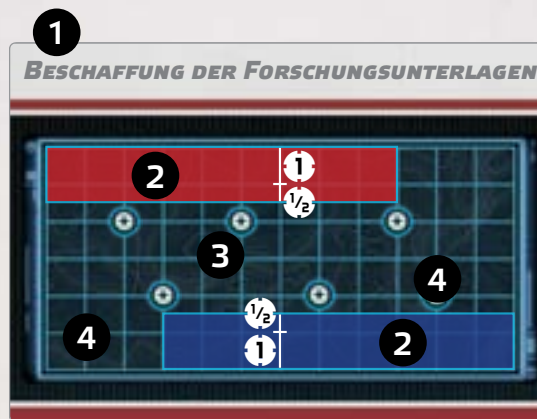
3 **Siegpunkte:** Beginnend mit der zweiten Runde erhält jeder Spieler während jeder **Endphase** 1 Siegpunkt für jedes Prioritätsziel, das er sichert.

4 **Sonderregeln:** Beginnend mit der zweiten Runde platzieren die Spieler am Ende jeder **Endphase** abwechselnd jedes vom Gegner gesicherte Prioritätsziel innerhalb von $\frac{1}{2}$ zu seiner aktuellen Position (der blaue Spieler beginnt). Jedes Prioritätsziel kann pro Runde nur ein Mal auf diese Weise platziert werden.

1. **Kartentitel:** Der Name des Einsatzziels.
2. **Spielaufbau:** Aufbauanweisungen für dieses Einsatzziel.
3. **Wertung:** Details, wie Siegpunkte gewonnen werden können.
4. **Sonderregeln:** Die Sonderregeln für dieses Einsatzziel.

SCHLACHTFELDKARTEN

Schlachtfeldkarten zeigen auf einer Rasterkarte die Gebiete der Spieler und wo Einsatzzielmarker platziert werden. Jede Seite eines Quadrats entspricht $\frac{1}{2}$. Beim Spielaufbau wird den Spielern je ein Gebiet zugewiesen.



1. **Kartentitel:** Der Titel der Einsatzzielkarte, zu der diese Schlachtfeldkarte gehört.
2. **Spielergebiet:** Die Begrenzungen, in denen Einheiten aufgestellt werden können.
3. **Umkämpftes Gebiet:** Der Bereich des Schlachtfeld, der zu keinem Spielergebiet gehört.
4. **Fokuspunkte:** An diesen Punkten werden beim Spielaufbau Fokuspunktmarker platziert.

SEKUNDÄRZIELKARTEN

Sekundärzielkarten enthalten zusätzliche Regeln für das Erhalten von Siegpunkten.

1 AUFLÄRUNG

2 **Spielaufbau:** Beginnend mit dem blauen Spieler wählt jeder Spieler 1 befreundete Einheit. Jede gewählte Einheit erhält einen befreundeten Scanner (Zielobjekt).

3 **Siegpunkte:** Beginnend mit der zweiten Runde wird am Ende jeder Aktivierung überprüft, ob die aktivierte Einheit einen Scanner hat und sich der Einheitenführer der Einheit innerhalb von $\frac{1}{2}$ zu 2 oder mehr feindlichen Einheiten befindet und Sichtlinie zu diesen hat. Falls ja, erhält der kontrollierende Spieler der befreundeten Einheit 1 Siegpunkt. Jeder Spieler kann auf diese Weise maximal 1 Siegpunkt pro Runde erhalten.

5 **Sonderregel:** Jede Einheit erhält $\frac{1}{2}$ **BEANSPRUCHEN (SCANNER)**. Einheiten können keine feindlichen Scanner beanspruchen.

Falls eine befreundete Einheit einen Scanner hat, erhält am Ende der Aktivierung dieser Einheit jede feindliche Einheit innerhalb von $\frac{1}{2}$ und in Sichtlinie des Einheitenführers der befreundeten Einheit 1 Beobachtungsmarker.

4 BRECHT DIE MORAL

Siegpunkte: Beginnend mit der zweiten Runde wird in jeder **Endphase** überprüft, welcher Spieler weniger Einheiten hat, deren Anzahl **Niederhalten-Marker** gleich oder größer ihrer $\frac{1}{2}$ ist. Dieser Spieler erhält 1 Siegpunkt.

In jeder Runde darf jeder Spieler einmalig, sobald eine feindliche Einheit einen **Niederhalten-Marker** erhält, eins der nicht markierten Felder auf der unten stehenden Tabelle markieren, falls die Bedingung im Feld ganz links erfüllt ist.

	Blauer Spieler	Roter Spieler
Eine feindliche Einheit ist in Panik verfallen.	2 SP	2 SP
Alle feindlichen Einheiten, die Niederhalten-Marker erhalten können, haben 1 oder mehr Niederhalten-Marker .	2 SP	2 SP

1. **Kartentitel:** Der Name der Sekundärzielkarte.
2. **Spielaufbau:** Aufbauanweisungen für dieses Sekundärziel.
3. **Wertung:** Details, wie Siegpunkte gewonnen werden können.
4. **Wertungstabelle:** Manche Sekundärziele haben eine Wertungstabelle. Diese Tabellen haben eine Spalte für den blauen Spieler und eine für den roten Spieler. Wenn ein Feld in diesen Spalten markiert wird, erhält der zugehörige Spieler die angegebenen Siegpunkte.
5. **Sonderregeln:** Die Sonderregeln für dieses Sekundärziel.

WIKIDIA 7700077000000

VORTEILSKARTEN

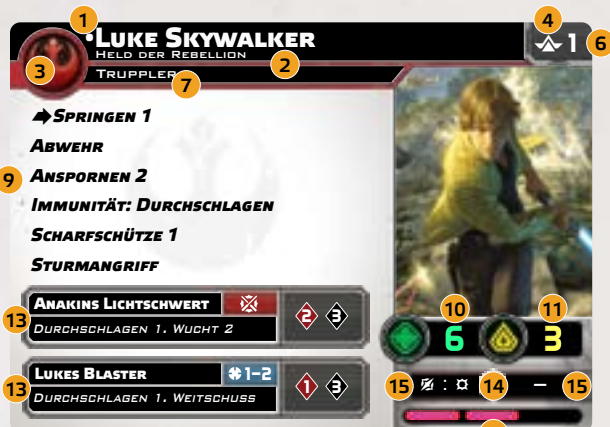
Vorteilskarten enthalten Sonderregeln, die der Spieler mit der Vorteilskarte während der Partie verwenden kann.



1. **Kartentitel:** Der Name der Vorteilskarte.
2. **Spielbauaufbau:** Aufbauanweisungen für diesen Vorteil.
3. **Sonderregeln:** Die Sonderregeln dieses Vorteils.

EINHEITENKARTEN

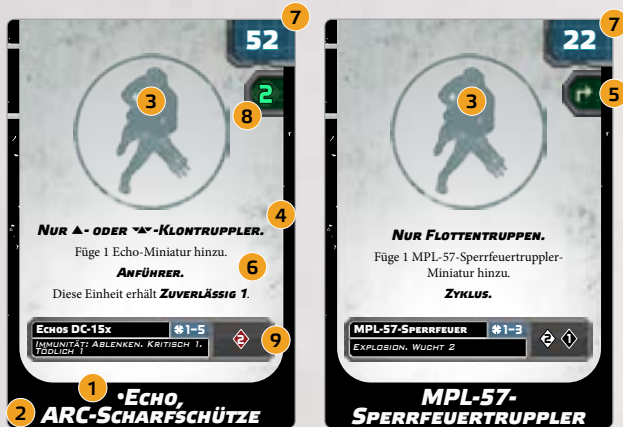
Einheitenkarten zeigen die Sonderregeln und Werte einer Einheit an. Jede Einheit einer Armee hat eine eigene Einheitenkarte.



1. **Kartentitel:** Der Name der Einheit.
2. **Untertitel:** Der Untertitel der Einheit, falls sie einen hat. Regeln können sich auf Einheiten mit bestimmten Untertiteln beziehen.
3. **Fraktion:** Die Fraktion der Einheit. Für weitere Informationen zu Fraktionen siehe [Seite 17](#).
4. **Rang der Einheit:** Der Rang der Einheit. Für weitere Informationen zu Rängen siehe [Seite 17](#).
5. **Punktekosten:** Die Punktekosten der Einheit. Punkte werden bei der Armeezusammenstellung gebraucht. Für weitere Informationen zur Armeezusammenstellung siehe [Seite 17](#).
6. **Miniaturenanzahl:** Die Anzahl der Miniaturen der Einheit.
7. **Einheitentyp:** Der Typ der Einheit. Für weitere Informationen zu Einheitentypen siehe [Seite 45](#).
8. **Aufwertungsleiste:** Die Typen der Aufwertungen, die eine Einheit ausrüsten kann, falls sie welche ausrüsten kann.
9. **Einheitenschlüsselwörter:** Die Einheitenschlüsselwörter. Jedes Einheitenschlüsselwort hat besondere Regeln und Fähigkeiten für die Einheit. Schlüsselwörter sind im Schlüsselwortglossar zu finden, siehe [Seite 52](#).
10. **Wundschwelle:** Der Wundschwellenwert der Einheit. Das ist die maximale Anzahl Wundenmarker, die jede Miniatur in der Einheit haben kann, bis sie besiegt ist.
11. **Tapferkeit:** Der Tapferkeitswert der Einheit oder . Für weitere Informationen zu Niederhalten und Tapferkeit siehe [Seite 16](#).
12. **Geschwindigkeit:** Die Geschwindigkeit der Einheit. Dieser Wert entspricht der Länge der längsten Bewegungshilfe, welche die Einheit nutzen kann.
13. **Waffen:** Die Waffen der Einheit. Für weitere Informationen zu Waffen, Angriffen und Würfelpools siehe [Seite 35](#).
14. **Verteidigungswürfel:** Die Art der Verteidigungswürfel, welche die Einheit beim Verteidigen gegen Angriffe wirft. Für weitere Informationen zum Werfen von Verteidigungswürfeln siehe [Seite 38](#).
15. **Energieumwandlungstabelle:** Die Energieumwandlungstabelle der Einheit. Für weitere Informationen zum Umwandeln von Energie siehe [Seite 37](#) und [Seite 38](#).

AUFWERTUNGSKARTEN

Aufwertungskarten können zu Einheiten hinzugefügt werden und geben ihnen zusätzliche Regeln und/oder Miniaturen.



1. **Kartentitel:** Der Name der Aufwertung.
2. **Untertitel:** Der Untertitel der Aufwertung, falls sie einen hat. Der Untertitel ist vom Kartentitel durch ein Komma abgetrennt. Regeln können sich auf Aufwertungen mit bestimmten Untertiteln beziehen.
3. **Aufwertungstyp:** Der Typ der Aufwertung.
4. **Beschränkung:** Die Beschränkungen, die beim Auswählen der Aufwertungen für eine Einheit beachten werden müssen.
5. **Erschöpfen/Verbrauchen:** Manche Aufwertungskarten müssen für den Gebrauch erschöpft oder verbraucht werden. Für weitere Informationen zum Erschöpfen und Verbrauchen siehe [Seite 18](#).
6. **Effekt:** Der Effekt der Aufwertung.
7. **Punktekosten:** Die Punktekosten der Aufwertung.
8. **Wundschwelle:** Der Wundschwellenwert der zusätzlichen Miniaturen, die der Einheit durch die Aufwertung hinzugefügt werden. Manchmal haben diese Miniaturen einen anderen Wundschwellenwert als die Einheit.
9. **Waffen:** Manche Aufwertungskarten fügen der aufgewerteten Einheit zusätzliche Waffen hinzu, die sie einsetzen kann. Auf der Karte ist die Reichweite der Waffe angegeben und die Würfel, die sie zum Angriffspool hinzufügt, wenn sie bei einem Angriff verwendet wird. Für weitere Informationen zu Waffen, Angriffen und Würfel-pools siehe [Seite 35](#).

KOMMANDOKARTEN

Kommandokarten auf der Kommandokartenhand eines Spielers werden dazu verwendet, um in der Kommandophase die Spielerpriorität zu bestimmen, Befehle zu erteilen und mächtige Spieleffekte auszulösen.



1. **Kartentitel:** Der Name der Kommandokarte.
2. **Kreise:** Die Anzahl Kreise der Kommandokarte. Die Kreise werden bei der Armeezusammenstellung und für das Bestimmen der Spielerpriorität gebraucht.
3. **Beschränkung:** Manche Kommandokarten haben eine Beschränkung. Hier kann bestimmter Commander, eine Fraktion, eine Einheit, ein Untertitel oder ein Kampftrupp angegeben sein.
4. **Befehlsleiste:** Hier sind die Einheiten angegeben, denen der benannte Commander mit dieser Karte Befehle erteilen kann.
5. **Effekt:** Der Effekt der Kommandokarte
6. **Waffe:** Manche Kommandokarten erlauben Miniaturen, eine Waffe auf der Kommandokarte zu verwenden


SCHLÜSSELWÖRTER

Fettgedruckte Wörter weisen auf besondere Regeln hin, die Schlüsselwörter genannt werden. Es gibt 4 Arten von Schlüsselwörtern: Kommandokarten-Schlüsselwörter, Einheitenschlüsselwörter, Aufwertungsschlüsselwörter und Waffenschlüsselwörter.

Die vollständigen Regeln für Schlüsselwörter sind im Schlüsselwortglossar angegeben und nicht auf den Karten. Das Schlüsselwortglossar beginnt ab [Seite 52](#).

X-SCHLÜSSELWÖRTER

Alle Schlüsselwörter mit einem numerischen Wert (einem „X“-Wert) sind miteinander kumulativ. Falls eine Einheit mehrere Instanzen eines Schlüsselworts mit einem numerischen Wert erhält, werden die Werte zusammengezählt. Hat eine Einheit mehrere Instanzen desselben Schlüsselworts mit einem numerischen Wert, werden die Werte zusammengezählt. Falls eine Einheit mehrere Instanzen des gleichen Waffenschlüsselworts mit einem numerischen Wert zu einem Angriffspool hinzufügt, werden diese Werte zusammengezählt.

Beispiel: Sturmtruppen haben das Schlüsselwort **Präzise 1** auf ihrer Einheitenkarte. Falls sie die Aufwertungskarte Zielfernrohr  ausrüsten, erhalten sie noch einmal **Präzise 1**, wodurch sie insgesamt **Präzise 2** haben.

MARKER

Bei Star Wars: Legion gibt es eine Vielzahl von Marker, die verschiedene Spieleffekte und Regeln nachhalten.

Marker	Regeln
Zielmarker 	Werden beim Angreifen verwendet, um bis zu 2 Angriffswürfel neu zu würfeln. Zielmarker sind grüne Marker.
Ausweichmarker 	Werden beim Verteidigen verwendet, um ✖-Ergebnisse zu negieren. Ausweichmarker sind grüne Marker.
Energiemarker 	Werden beim Angreifen oder Verteidigen verwendet, um Energie in ✖ oder ▼ umzuwandeln. Energiemarker sind grüne Marker.
Bereitschaftsmarker 	Werden verwendet, um sich zu bewegen oder anzugreifen, nachdem eine feindliche Einheit eine Aktion durchgeführt hat.
Beobachtungsmarker 	Werden beim Angriff verwendet, um einen Angriffswürfel neu zu würfeln.

Rauchmarker 	Verbessern die Deckung von nahegelegenen Einheiten.
Niederhaltenmarker 	Werden verwendet, um festzuhalten, wie stark eine Einheit niedergehalten wird.
Panikmarker 	Werden verwendet, um festzuhalten, welche Einheit in Panik verfallen ist.
Wundenmarker 	Werden verwendet, um festzuhalten, wie viele Wunden eine Miniatur erlitten hat.
Schadensmarker für Fahrzeuge 	Werden verwendet, um festzuhalten, welche Nachteile ein Fahrzeug hat, nachdem es eine größere Menge Schaden erlitten hat.
Befehlsmarker 	Werden in der Kommandophase verwendet, um Einheiten Befehle zu erteilen und um den Befehls-pool zu bilden. Werden in der Aktivierungsphase verwendet, um festzuhalten, welche Einheiten bereits aktiviert wurden.
Commander-Marker 	Werden verwendet, um festzuhalten, wer der aktive Commander ist und welche Miniatur zum Commander befördert wurde.
Ionenmarker 	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts Ionen X festzuhalten
Giftmarker 	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts Gift X festzuhalten
Immobilisiert-Marker 	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselwortes Immobilisieren X festzuhalten.

Schildmarker 	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts Schild X festzuhalten.
Bombenmarker 	Werden von verschiedenen Aufwertungs- und Kommandokarten in Verbindung mit dem Schlüsselwort Scharf machen X verwendet.
Inkognito-Marker 	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts Inkognito festzuhalten.
Bane-Marker 	Werden von Cad Bane und seinen Kommandokarten verwendet
Graffiti-Marker 	Werden von Sabine Wren und ihren Kommandokarten verwendet.
Fokuspunkt-marker 	Ein 2-Zoll Marker, der die Position eines Fokuspunkts auf dem Schlachtfeld darstellt. Kann auch als POI-Marker abgekürzt werden. POI steht für „Point of Interest“.
Zielobjekt-marker 	Ein 1-Zoll Marker, der wichtige Zielobjekte darstellt.
Vorteilsmarker 	Ein 1-Zoll Marker, der die Effekte von Vorteilskarten darstellt. Ebenso wird der Marker zum Erstellen des Passen-Pool verwendet.
Generischer Marker 	Können verwendet werden, um verschiedene Spieleffekte darzustellen. Sie können auch als Ersatz verwendet werden, falls von einer anderen Art nicht genügend Marker vorhanden sind, jedoch nicht für Vorteils-, Bane-, Einsatzziel- oder Rauch-Marker

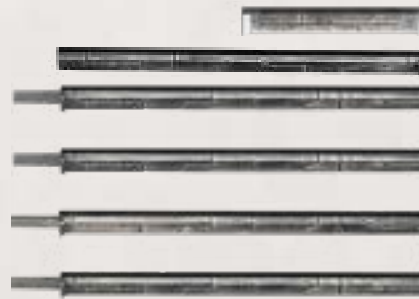
ABMESSEN

Bei *Star Wars: Legion* gibt es 2 Arten von Messwerkzeugen: die Bewegungshilfen und den Maßstab für die Reichweite. Jede Entfernung, die mit einem Messwerkzeug abgemessen wird, kann zu jeder Zeit nachgemessen werden, aber dafür darf nur eine Bewegungshilfe und ein Maßstab verwendet werden.

Es gibt 3 Bewegungshilfen: die Geschwindigkeit-1-, Geschwindigkeit-2- und Geschwindigkeit-3-Bewegungshilfe



Bewegungshilfen



Segmente eines Maßstabes

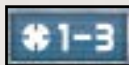
Ein Maßstab kann aus beliebig vielen 6-Zoll langen Segmenten bestehen, zusätzlich kann ein 3-Zoll langes Halbe-Reichweite-Segment verwendet werden.

- » : Nahkampf
- » : Halbe-Reichweite
- » : Reichweite 1
- » : Reichweite 2
- » : Reichweite 3
- » : Reichweite 4
- » : Reichweite 5
- » : Jenseits von Reichweite 5

FLÄCHENWAFFEN

Gelbe Reichweitesymbole weisen auf Flächenwaffen hin. Für mehr Informationen zu Flächenwaffen siehe Flächenwaffe im Schlüsselwortglossar.

Manchmal ist mehr als ein Reichweitesymbol angegeben. In diesem Fall zeigt das erste Symbol die minimale Reichweite und das zweite Symbol die maximale Reichweite. Ist nur ein Symbol angegeben, ist dies die maximale Reichweite für den Effekt.



Bei der Reichweite wird immer der kürzeste Abstand zwischen 2 Objekten gemessen. Zum Abmessen der Reichweite platziert man den Maßstab so, dass sein vorderes Ende das Ausgangsobjekt berührt, und richtet ihn auf das Zielobjekt. Dann werden Segmente zum Maßstab hinzugefügt, bis der Maßstab länger ist als der Abstand zwischen den beiden Objekten. Das letzte hinzugefügte Segment gibt die Reichweite an, in dem sich das Objekt befindet. Beim Abmessen von oder zu Miniaturen wird immer von der Miniaturenbasis gemessen, nie von der Miniatur selbst.



Nahkampfreichweite wird nie mit dem Maßstab gemessen. Stattdessen gilt Nahkampfreichweite dann, wenn eine Miniatur in Basiskontakt mit einer anderen Miniatur ist. Jene Miniaturen sind in gegenseitiger Nahkampfreichweite. Für weitere Informationen zum Nahkampf siehe [Seite 32](#).

AUSNAHMEN BEIM ABMESSEN

Beim Abmessen der Reichweite zwischen zwei Objekten wird nur die horizontale Entfernung beachtet, niemals die vertikale Entfernung. Der Maßstab sollte immer flach auf dem Schlachtfeld platziert werden. Falls das nicht möglich ist (wie z. B. durch Gelände) wird der Maßstab über das Schlachtfeld gehalten und die Reichweite so gemessen.



INNERHALB, VOLLSTÄNDIG INNERHALB UND JENSEITS

Bei manchen Fähigkeiten müssen zwei Objekte zueinander „innerhalb“ oder „jenseits“ einer bestimmten Reichweite sein.

Ein Objekt ist innerhalb einer Reichweite eines anderen Objekts, falls irgendein Teil des Objekts, zu dem die Reichweite gemessen wird, im entsprechenden Maßstabssegment liegt. Wenn eine Einheit innerhalb bestimmter Reichweite liegen soll, muss nur eine einzige Miniatur der Einheit innerhalb dieser Reichweite sein. Ein Objekt ist immer innerhalb Reichweite zu sich selbst.

Ein Objekt ist vollständig innerhalb einer Reichweite eines anderen Objekts, falls das Objekt, zu dem die Reichweite gemessen wird, vollständig innerhalb des entsprechenden Maßstabssegments liegt. Wenn eine Einheit vollständig innerhalb einer bestimmten Reichweite liegen soll, müssen alle Miniaturen der Einheit vollständig innerhalb der Reichweite sein. Eine Einheit, die vollständig innerhalb einer bestimmten Reichweite ist, ist auch innerhalb dieser Reichweite.

Ein Objekt ist jenseits einer Reichweite eines anderen Objekts, falls das Objekt zu dem die Reichweite gemessen wird, vollständig außerhalb des Maßstabs mit der entsprechenden Länge liegt. Wenn eine Einheit jenseits einer bestimmten Reichweite liegen soll, müssen alle Miniaturen der Einheit jenseits der Reichweite sein.

BEISPIEL: INNERHALB, VOLLSTÄNDIG INNERHALB UND JENSEITS



Die Klonstruppen-Einheit ist innerhalb von 1 zu Obi-Wan Kenobi, da mindestens 1 Miniaturenbasis der Einheit im ersten Maßstabssegment liegt. Der AT-RT ist vollständig innerhalb von 1 zu Obi-Wan Kenobi, da die Basis des AT-RT vollständig innerhalb des ersten Maßstabssegments liegt. Die B1-Kampfdroiden sind jenseits von 1 zu Obi-Wan Kenobi, da alle Miniaturenbasen der Einheit außerhalb des ersten Maßstabssegments liegen.

NICHT AUFGESTELLTE EINHEITEN

Wenn eine Einheit noch nicht auf dem Schlachtfeld ist, weil sie noch nicht aufgestellt worden ist, dann gilt sie als nicht aufgestellt. Nicht aufgestellte Einheiten sind innerhalb jeder Reichweite und befinden sich in Sichtlinie von allen befreundeten noch nicht aufgestellten Einheiten. Sie befinden sich jenseits jeder Reichweite und nicht in Sichtlinie von allen feindlichen noch nicht aufgestellten Einheiten.

GELÄNDE

Die Landschaft und Merkmale, die das Schlachtfeld ausmachen, sind das Gelände. Das Gelände dient nicht nur dazu, ästhetisch ansprechend zu sein – das Gelände, auf dem die Armeen kämpfen, kann einen ebenso dramatischen Einfluss auf den Verlauf der Schlacht haben wie die Fähigkeiten der Armeen selbst. Die Spieler sollten die Effekte des Geländes immer besprechen, bevor das Spiel beginnt. Es gibt drei Geländearten: Verstreutes Gelände, Bereichsgelände und Hindernisgelände.

VERSTREUTES GELÄNDE

Verstreutes Gelände stellt kleine Geländemerkmale wie Kisten, Pflanzenkübel oder Laternenpfähle dar. Es liegt an den Spielern, die Höhe, die Grenzen, die Sonderregeln und die Art der Deckung zu bestimmen, die für verstreutes Gelände gelten.

BARRIKADEN

Barrikaden sind eine besondere Art von verstreutem Gelände. **Barrikaden dürfen maximal die folgenden Abmessungen haben: 7,62 × 2,54 × 2,54 cm (3" × 1" × 1").** Barrikaden sind für Truppler offenes Gelände und bieten Truppler-Einheiten, die keine Kreaturen-Truppler sind, starke Deckung.

Barrikaden können nicht so platziert werden, dass sie sich mit Einsatzziel- oder Vorteilsmarkern überschneiden, und Einsatzziel- und Vorteilsmarker können nicht darauf platziert werden. **Eine Truppler-Miniatur kann eine Bewegung niemals so beenden oder so platziert werden, dass sie sich mit einer Barrikade überschneidet.**



BEREICHSGELÄNDE

Einige Geländemerkmale bestehen aus einem Bereich, der mehrere Geländeteile innerhalb einer bestimmten Begrenzung oder Grundfläche enthält, z. B. einen Wald, Krater, zerstörte Gebäude oder Schutthaufen. Das wird Bereichsgelände genannt. Die einzelnen Elemente und ihre Lage innerhalb des Bereichsgeländes sind nicht relevant, sondern nur die Begrenzung.

Wenn die Größe des Bereichsgeländes bestimmt wird, stellt man sich eine Silhouette vor, die am Boden des Bereichsgeländes beginnt und sich bis zum höchsten Punkt des Geländes erstreckt. Der Inhalt dieser Silhouette ist komplett Teil des Bereichsgeländes. Dieser Bereich blockiert die Sichtlinie. Solange eine Sichtlinie zu oder von einer Miniatur gezogen wird, die sich mit einem Geländeteil von Bereichsgelände **überschneidet**, wird dieses Geländeteil ignoriert. Eine Miniatur, die sich mit einem Geländeteil von Bereichsgelände **überschneidet**, ist immer verborgen. Es liegt an den Spielern, die Höhe, die Grenzen, die Sonderregeln und die Art der Deckung zu bestimmen, die für das Bereichsgelände gelten.



HINDERNISGELÄNDE

Hindernisgelände stellt große oder hohe Geländemerkmale wie Gebäude, Klippen oder hohe Mauern dar. Wenn sich eine Truppler-Miniatur durch oder auf ein Hindernisgeländeteil bewegen will, muss sie abhängig von der Höhe des Hindernisgeländeteils ggf. klettern.

EINFLUSS VON GELÄNDE AUF DIE BEWEGUNG

Das Gelände wird nicht nur dadurch unterschieden, dass es verstreutes Gelände, Bereichsgelände oder Hindernisgelände ist, es ist zusätzlich offenes, schwieriges oder unpassierbares Gelände.

Offenes Gelände ist ein Teil des Schlachtfelds, der leicht zu durchqueren und frei von Hindernissen oder anderen Einschränkungen ist. Offene Bereiche, Laternenpfähle, Pflanzenkübel, hohes Gras oder Sandwüste sind allesamt offenes Gelände. Offenes Gelände schränkt die Bewegung nicht ein.

Schwieriges Gelände schränkt die Bewegung ein, verhindert sie aber nicht vollständig. Krater, Barrikaden, Ruinen, Wälder, Trümmerhaufen und Sümpfe sind alles Beispiele für schwieriges Gelände. Schwieriges Gelände reduziert die Geschwindigkeit

BEISPIEL: MESSHÖHE



Sarah will die Höhe dieses Gebäudes messen, um festzustellen, wie sehr es die Bewegung ihrer Klontuppen behindert. Dazu nimmt sie den Maßstab und stellt ein Ende auf das Schlachtfeld, wobei sie den Maßstab senkrecht hält. Da sich das Dach des Gebäudes vollständig innerhalb des ersten Segments des Maßstabs befindet, hat das Gebäude eine Höhe von 1.

Später im Spiel misst Sarah die Höhe eines anderen Gebäudes. Da dieses Gebäude mehrere Ebenen hat, besteht es aus verschiedenen Höhen. Der Balkon befindet sich vollständig innerhalb des ersten Segments des Maßstabs, sodass dieser Teil des Gebäudes die Höhe 1 hat. Das zweite Dach des Gebäudes befindet sich innerhalb des zweiten Segments des Maßstabs, sodass dieser Teil des Gebäudes die Höhe 2 hat.



Um zu bestimmen, wie sich das Gebäude auf die Bewegung ihrer Klontuppen auswirkt, berücksichtigt Sarah nur den Teil des Gebäudes, zu dem sich ihre Klontuppen bewegen wollen – sie können auf den Balkon (Höhe 1) klettern, aber sie können nicht vom Schlachtfeld aus direkt auf das Dach (Höhe 2) klettern. Allerdings könnten sie zuerst auf den Balkon (Höhe 1) klettern und dann später mit einer weiteren Bewegung vom Balkon (Höhe 1) auf das Dach (Höhe 2).

DIE GOLDENE REGEL BEI GELÄNDE

Letztlich sind die Art des Geländes und die verwendeten Regeln den Spielern überlassen und sollten vor Spielbeginn besprochen werden.

DECKUNG



Deckung hilft Miniaturen dabei, sich vor Angriffen zu schützen. Deckung ist in drei Kategorien eingeteilt: leichte Deckung, starke Deckung und keine Deckung. Deckung wird während der Angriffssequenz bestimmt. Manche Regeln beziehen sich auf den numerischen Wert der Deckung, der verbessert oder verringert wird – leichte Deckung hat ein Wert von 1, starke Deckung einen Wert von 2, keine Deckung einen Wert von 0. Der numerische Wert der Deckung kann nicht über 2 hinausverbessert werden. Effekte, welche die Deckung verbessern, werden vor Effekten angewendet, welche die Deckung verringern. Für weitere Informationen zur Bestimmung von Deckung siehe [Seite 38](#).

AKTIONEN

Mit Aktionen bewegen sich Miniaturen und kämpfen sich ihren Weg über das Schlachtfeld frei. Eine Einheit führt während ihrer Aktivierung üblicherweise zwei Aktionen durch. Die folgenden Aktionen stehen jeder Einheit zur Verfügung:

- Zielen: Die Einheit erhält einen Zielmarker, mit dem sie beim Angreifen bis zu zwei Würfeln neu würfeln kann.
- Angreifen: Die Einheit greift mit ihren Waffen an.
- Ausweichen: Die Einheit erhält einen Ausweichmarker, mit dem sie beim Verteidigen feindliche **✖** negieren kann.
- Kartenaktion **◆**: Die Einheit führt eine Aktion von ihrer Einheitenkarte oder einer ihrer Aufwertungskarten durch. Kartenaktionen haben das **◆**-Symbol. Eine Einheit darf mehr als eine Kartenaktion durchführen, solange sie unterschiedlich sind. Eine Kartenaktion mit **◆◆** benötigt für die Durchführung zwei Aktionen.

- Freie Kartenaktion **►**: Die Einheit führt eine Aktion von ihrer Einheitenkarte oder einer ihrer Aufwertungskarten durch. Freie Kartenaktionen haben das **►**-Symbol. Eine Einheit darf mehr als eine freie Kartenaktion durchführen, solange sie unterschiedlich sind. Eine Einheit darf freie Aktionen nur während ihres Schrittes „Aktionen durchführen“ durchführen und darf jede unterschiedliche freie Kartenaktion nur ein Mal pro Aktivierung durchführen. Freie Aktionen erlauben der Einheit nicht, eine Nicht-Bewegungsaktion mehr als einmal in einer Aktivierung durchzuführen.
- Bewegen: Die Einheit bewegt sich.
- Bereitschaft: Die Einheit erhält einen Bereitschaftsmarker, mit dem die Einheit bestimmte Aktionen durchführen kann, nachdem eine feindliche Einheit eine Aktion durchgeführt hat.
- Erholung: Die Einheit entfernt eine beliebige Anzahl Niederhalten-Marker und macht erschöpfte Aufwertungskarten wieder spielbereit.

BEISPIEL: KARTENAKTIONEN UND FREIE AKTIONEN



Luke Skywalker hat auf seiner Einheitenkarte die Kartenaktion **► Springen 1** Während seiner Aktivierung darf er eine seiner Aktionen ausgeben, um die Springen-Aktion durchzuführen.



Luke Skywalker hat zusätzlich die Aufwertungskarte **Machtreflexe** ausgerüstet. Einmal pro Aktivierung darf er diese Karte als freie Aktion erschöpfen, um einen Ausweichmarker zu erhalten. Das darf er zusätzlich zu seinen Aktionen, die er pro Aktivierung hat, aber er darf die freie Aktion auf **Machtreflexe** nur durchführen, wenn er auch üblicherweise eine Aktion durchführen dürfte. Eine

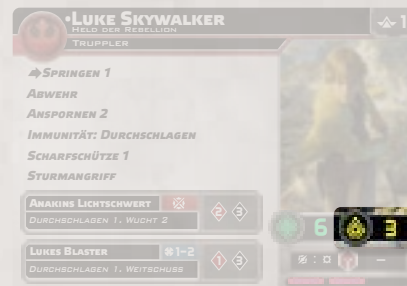
Einheit darf in ihrer Aktivierung beliebig viele unterschiedliche freie Aktionen durchführen

NIEDERHALTEN

Wenn eine Einheit niedergehalten wird, sinkt ihre Moral und ihre Kampfeffektivität. Je mehr Niederhalten-Marker eine Einheit hat, desto weniger effektiv ist die Einheit auf dem Schlachtfeld. Fahrzeuge können niemals Niederhalten Marker erhalten.



Niederhalten-Marker



Tapferkeit **◆** ist ein Attribut, das auf jeder Truppler-Einheitenkarte zu finden ist. Falls die Anzahl an Niederhalten-Marker, die einer Truppler-Einheit zugeteilt wurden, jemals mindestens so hoch ist wie der **◆** der Einheit, dann ist sie niedergehalten. Falls die Anzahl der Niederhalten-Marker mindestens doppelt so hoch ist wie der **◆** der Einheit, verfällt sie in Panik. Eine niedergehaltene Einheit führt pro Aktivierung eine Aktion weniger durch. Eine in Panik verfallene Einheit erleidet weitere Effekte. Für weitere Informationen zu den Effekten von Niederhalten siehe [Seite 26](#).

WIKI

SPIEL- VORBEREITUNG

SPIELAUFBAU





Die Vorbereitungen für eine Partie von Star Wars: Legion werden Spielaufbau genannt. Der Spielaufbau besteht aus folgenden Schritten:

1. Armee, Kommandokartenhand und Gefechtskartenstapel zusammenstellen
2. Schlachtfeld abstecken und Spielmaterial bereitlegen
3. Gelände festlegen
4. Gelände platzieren
5. Blauen Spieler bestimmen
6. Die Mission festlegen
7. Effekte während des Aufbaues abhandeln
8. Einheiten in vorbereiteten Stellungen platzieren

ARMEEZUSAMMEN- STELLUNG, KOMMANDO- KARTENHAND UND GEFECHTSKARTENSTAPEL

Bei einem Standardspiel von STAR WARS: LEGION bringt jeder Spieler seine eigene, individuell zusammengestellte Armee mit und spielt mit seinen Lieblingscharakteren, bevorzugten Strategien und seiner ganz persönlichen Trickkiste. Zusätzlich zu seinen Miniaturen bereitet jeder Spieler eine Kommandokarten-Hand, einen Gefechtsstapel und die Einheiten- und Aufwertungskarten mit den Regeln für seine Miniaturen vor.

FRAKTIONEN, HELLE UND DUNKLE SEITE

Bei Star Wars: Legion gehören Einheiten zu verschiedenen Fraktionen. Die verschiedenen Fraktionen sind: das Galaktische Imperium (Imperium ) , die Rebellenallianz (Rebellen ) , die Separatistenallianz (Separatisten ) und die Galaktische Republik (Republik ) . Welcher Fraktion eine Einheit angehört, ist durch das Fraktionssymbol oben links auf der

Einheitenkarte angegeben. Eine Armee darf nur Einheiten einer Fraktion enthalten, außer eine Sonderregel besagt etwas anderes.

Manchmal nehmen die Regeln Bezug auf die Helle oder Dunkle Seite. Die Rebellenallianz und die Galaktische Republik gehören zur Hellen Seite. Das Galaktische Imperium und die Separatistenallianz gehören zur Dunklen Seite. Sollte eine Armee nicht aus diesen Fraktionen zusammengestellt werden, geben ihre Regeln an, ob sie zur Hellen oder Dunklen Seite gehört,

PUNKTE

Jede Armee besteht aus Einheiten, Aufwertungskarten und Kommandokarten. Einheiten und Aufwertungen kosten Punkte, wobei die Gesamtkosten der Armee 1.000 Punkte nicht überschreiten dürfen. Eine Liste mit allen aktualisierten Punkten für Einheiten und Aufwertungen findet ihr auf: <https://www.asmodee.de/star-wars-legion> und <https://www.atomicmassgames.com/swlegiondocs/>

RÄNGE UND RANG- VORAUSSETZUNGEN

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

Jede Einheit hat einen der folgenden Ränge:



Commander: Jede Armee muss 1–2 Commander-Einheiten enthalten.



Agent: Jede Armee darf bis zu 2 Agenten-Einheiten enthalten.



Korps: Jede Armee muss 3–6 Korps-Einheiten enthalten.



Spezialeinsatzkräfte: Jede Armee darf bis zu 3 Spezialeinsatzkräfte-Einheiten enthalten.



Unterstützung: Jede Armee darf bis zu 3 Unterstützungs-Einheiten enthalten



Schwer: Jede Armee darf bis zu 2 schwere Einheiten enthalten.

AUFWERTUNGSKARTEN

Aufwertungskarten enthalten zusätzliche Regeln für Einheiten, die bei der Armeezusammenstellung ausgerüstet werden können. Aufwertungen können zusätzliche Miniaturen, Waffen, Ausrüstung oder sogar besonderes Training und Programmierungen enthalten.

Jede Einheit verfügt über eine Aufwertungsleiste. Für jedes Symbol in dieser Leiste kann sie eine Aufwertung mit demselben Symbol ausrüsten.

Folgende Typen von Aufwertungskarten gibt es:



Luke Skywalker verbraucht Geschwindigkeitsschub, um seine Geschwindigkeit zu erhöhen. Die Karte ist verbraucht und kann für den Rest der Partie nicht mehr verwendet werden.

EINZIGARTIG UND LIMITIERT

Manche Einheiten- und Aufwertungskarten stellen spezielle Charaktere, einzigartige Waffen oder Ausrüstung dar. Einzigartige und limitierte Karten sind mit einer Anzahl schwarzer Punkte (•) vor dem Kartennamen gekennzeichnet. Die Anzahl Punkte gibt die maximale Anzahl einzigartiger und limitierter Karten mit demselben Namen an, die ein Spieler in seine Armee aufnehmen kann. Diese Begrenzung gilt für alle Kartentypen. Stehen beispielsweise zwei Punkte vor einem Namen, kann der Spieler nur zwei Einheiten mit dem Namen, zwei Aufwertungskarten mit dem Namen, eine Einheitenkarte und eine Aufwertungskarte mit dem Namen usw. aufstellen.



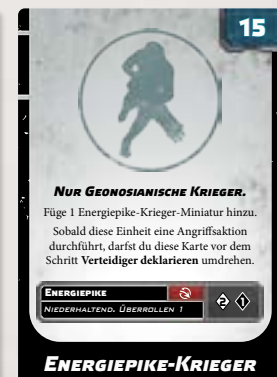
MINIATUREN VON AUFWERTUNGSKARTEN BESIEGEN UND AUFWERTUNGSKARTEN ABLEGEN

Sobald alle Miniaturen, die durch eine Aufwertungskarte hinzugefügt wurde, besiegt wurden, kann die Einheit, zu der die Miniaturen hinzugefügt wurden, die Regeln der Aufwertungskarte nicht mehr verwenden oder davon profitieren, abgesehen von zusätzlichen Aufwertungssymbolen, die die Einheit durch die Karte erhalten hat.

Falls eine Aufwertungskarte, die einer Einheit Miniaturen hinzufügt, abgelegt wird, die Miniaturen aber nicht besiegt wurden, werden die Miniaturen nicht entfernt, die Einheit kann die Regeln auf der Aufwertungskarte aber nicht mehr verwenden oder davon profitieren.

DOPPELSEITIGE AUFWERTUNGSKARTEN

Manche Aufwertungskarten sind doppelseitig. Falls ein Spieler beim Zusammenstellen einer Armee eine doppelseitige Karte auswählt, zählen nur die Punkte auf einer Seite der Karte zu den Punkten in seiner Armee. Sobald eine Einheit mit einer doppelseitigen Aufwertungskarte aufgestellt wird, entscheidet der Spieler, der jene Einheit kontrolliert, welche Seite aufgedeckt ist. Während des Spiels ist nur die aufgedeckte Seite einer doppelseitigen Karte aktiv und darf verwendet werden.





Legt einen Marker auf die Missionsübersicht, um anzuzeigen, welcher Spieler der blaue Spieler ist. Der blaue Spieler darf nun entweder die oberste Karte seines Einsatzzielkartenstapels oder die oberste Karte seines Sekundärzielkartenstapels aufdecken und platziert diese auf dem vorgesehenen Platz an der Missionsübersicht. Der andere Spieler deckt nun die oberste Karte seines Stapels auf, entweder vom Einsatzzielkartenstapel oder vom Sekundärzielstapel, je nachdem welche Kategorie noch nicht an der Missionsübersicht liegt. Danach deckt jeder Spieler die oberste Karte seines Vorteilskartenstapels und platziert diese auf dem vorgesehenen Platz an der Missionsübersicht.

Im nächsten Schritt kann jeder Spieler abwechselnd die Mission modifizieren. Der blaue Spieler beginnt. Die Mission kann auf folgende Arten modifiziert werden:

- Decke die oberste Karte des eigenen Einsatzzielkartenstapels auf und ersetze diese mit der derzeitigen Einsatzzielkarte. Dabei wird die bisherige Einsatzzielkarte abgelegt.
- Decke die oberste Karte des eigenen Sekundärzielstapels auf und ersetze diese mit der derzeitigen Sekundärzielkarte. Dabei wird die bisherige Sekundärzielkarte abgelegt.
- Decke die oberste Karte des eigenen Vorteilskartenstapels auf und ersetze diese mit der derzeitigen eigenen Vorteilskarte. Dabei wird die bisherige Vorteilskarte abgelegt.
- Dein Gegner deckt die oberste Karte seines Vorteilskartenstapels auf und ersetze diese mit der seiner derzeitigen Vorteilskarte. Dabei wird die bisherige Vorteilskarte abgelegt.
- Bewege den Marker, der den blauen Spieler markiert, auf deine eigene der Missionsübersicht. Ab jetzt ist der andere Spieler der blaue Spieler.
- Passe. Kein weiterer Effekt.

Sobald jeder Spieler die Mission zweimal modifiziert hat, ist die Mission zusammengestellt. Vor der ersten Runde werden die Missionskarten in folgender Reihenfolge abgehandelt:

1. Der blaue Spieler wählt eine der langen Tischseiten als seine Seite. Der rote Spieler hat die gegenüberliegende Seite als seine Seite. Das Gebiet, das an die Tischseite eines Spielers angrenzt, ist das befreundete Gebiet des Spielers. Das Gebiet auf der anderen Seite ist feindliches Gebiet.
2. Handelt die Aufstellungsanweisungen auf der Einsatzzielkarte ab.
3. Handelt die Aufstellungsanweisungen auf der Sekundärzielkarte ab.
4. Handelt die Aufstellungsanweisungen auf den Vorteilskarten ab. Der blaue Spieler beginnt.

LEERE STAPEL

Sobald ein Spieler eine Karte von einem Stapel aufdecken möchte, der keine Karten mehr enthält, mischt er alle abgelegten Karten dieses Stapels und erstellt einen neuen Kartenstapel. Dann deckt er die oberste Karte des Stapels auf.

EFFEKTE BEIM SPIELAUFBAU ABHANDELN

Nach dem Zusammenstellen der Mission werden nun Effekte beim Spielaufbau abgehandelt. Der blaue Spieler beginnt.

IN VORBEREITETEN STELLUNGEN AUFSTELLEN

Beginnend mit dem blauen Spieler werden Einheiten mit dem Schlüsselwort **Vorbereitete Stellungen** abwechselnd auf dem Schlachtfeld platziert.

EINSATZZIELMARKER

Einheiten in *Star Wars: Legion* interagieren mit Einsatzzielmarkern, um Siegespunkte zu erhalten. Einsatzzielkarten und Sekundärzielkarten geben an, welche Einsatzzielmarker verwendet werden und wie man Siegespunkte erhalten kann. Miniaturen können sich durch Einsatzzielmarker hindurchbewegen.

ARTEN VON EINSATZZIELMARKERN

Es gibt zwei Arten von Einsatzzielmarkern:

SPIELABLAUF

Star Wars: Legion wird über fünf Runden gespielt. Jede Runde ist in Züge aufgeteilt, die jeder Spieler durchführt. Der folgende Abschnitt enthält die Phasen jeder Runde und wie sie ablaufen.

RUNDENABLAUF

Jeder der 5 Spielrunden in *Star Wars: Legion* ist in folgende Phasen aufgeteilt:

1. Die Kommandophase
2. Die Aktivierungsphase
3. Die Endphase



DIE KOMMANDOPHASE

Während der Kommandophase wählt jeder Spieler eine Kommandokarte von seiner Hand aus, deckt sie auf und handelt sie ab, ermittelt die Priorität, erteilt Befehle und erstellt den Befehlspool.

DIE KOMMANDOPHASE

1. Kommandokarten auswählen und spielen
2. Kommandokarten abhandeln
3. Priorität ermitteln
4. Commander benennen und Befehle erteilen
5. Befehlspool bilden
6. Passen-Pool bilden

KOMMANDOKARTEN AUSWÄHLEN UND SPIELEN

Jeder Spieler wählt im Geheimen eine Kommandokarte von seiner Hand und platziert sie verdeckt auf dem Tisch. Hat ein Spieler keine unbesiegte - oder -Einheit und keine Einheit mit einem Commander-Marker, darf er in dieser Runde keine Kommandokarte spielen.

Manche Einheiten haben einige einzigartige Kommandokarten, die nur gespielt werden können, wenn die Einheit Teil der Armee ist und nicht besiegt ist. Diese Kommandokarten gehören zu der Einheit. Falls eine Einschränkung mehrere Einheiten angibt, muss mindestens 1 der benannten Einheiten Teil der Armee des Spielers und nicht besiegt sein, falls diese

Einheiten mit „oder“ angegeben sind. Sind die Einheiten mit „und“ angegeben, müssen alle angegebenen Einheiten Teil der Armee des Spielers und nicht besiegt sein. Wenn der Name der Einheit im Effektbereich der Kommandokarte angegeben ist, ohne befreundet oder feindlich anzugeben, bezieht sie sich nur auf befreundete Einheiten mit diesem Namen.

KOMMANDOKARTEN-EFFEKTE ABHANDELN


1. Effekte von Kommandokarten, die auftreten, wenn die Kommandokarte aufgedeckt wird, beginnend mit dem blauen Spieler.
2. Effekte von Kommandokarten, die keine spezifische Timing haben, beginnend mit dem blauen Spieler.
3. Effekte von Kommandokarten, die auftreten, wenn eine Einheit Befehle erteilt, beginnend mit dem Spieler mit Priorität.
4. Effekte von Kommandokarten, die zu Beginn der Aktivierungsphase auftreten, beginnend mit dem Spieler mit Priorität.
5. Effekte von Kommandokarten, die während der Aktivierungsphase auftreten, beginnend mit dem Spieler mit Priorität.



KOMMANDOKARTEN ABHANDELN

Nachdem beide Spieler eine Kommandokarte verdeckt gespielt haben, werden beide Karten gleichzeitig aufgedeckt und die Effekte der Karten abgehandelt. Die Effekte auf einer Kommandokarte werden immer erst vollständig abgehandelt, bevor mit der nächsten Kommandokarte fortgefahren wird. Haben beide Spieler einen Effekt, der zur gleichen Zeit passiert, handelt der blaue Spieler seine Kommandokarte zuerst ab.

PRIORITÄT ERMITTELN

Haben beide Spieler alle relevanten Effekte ihrer Kommandokarten abgehandelt, werden die Anzahl Kreise der Kommandokarten verglichen, die in dieser Runde gespielt wurden. Priorität hat der Spieler, dessen Karte die wenigsten Kreise hat.

Haben beide Karten gleich viele Kreise, wirft ein Spieler einen roten Verteidigungswürfel. Ist das Ergebnis Abwehr , hat dieser Spieler Priorität. Andernfalls hat sein Gegner Priorität.

Falls ein Spieler keine Kommandokarte spielen konnte, weil er keine - oder -Einheit hat, hat der andere Spieler automatisch Priorität. Falls keine Kommandokarte gespielt wurde, wird die Priorität ebenfalls mit einem roten Verteidigungswürfel bestimmt.

BEISPIEL: PASSEN-POOL BILDEN

Nick hat 8 unbesiegte Einheiten und Ben hat 12. Der Unterschied beträgt 4. Minus 1 ergibt 3. Daher fügt Nick seinem Passen-Pool 3 Vorteils-Marker hinzu.

DIE AKTIVIERUNGSPHASE

Während der Aktivierungsphase aktivieren die Spieler abwechselnd ihre Einheiten und können Aktionen mit ihnen durchführen.

Beginnend mit dem Spieler, der Priorität hat, führen die Spieler abwechselnd Züge aus und aktivieren in jedem Zug eine Einheit.

DIE AKTIVIERUNGSPHASE

1. Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die zu Beginn der Aktivierungsphase passieren
2. Einheit zum Aktivieren wählen oder passen
3. Einheit aktivieren
 - a. Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die zu Beginn der Aktivierung einer Einheit passieren
 - b. Sammeln
 - c. Aktionen durchführen
 - d. Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die am Ende der Aktivierung der Einheit passieren
 - e. Befehlsmarker platzieren
4. Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die am Ende der Aktivierungsphase passieren

EINHEIT ZUM AKTIVIEREN WÄHLEN ODER PASSEN

Der aktive Spieler wählt entweder aus, eine befreundete Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker zu aktivieren oder einen Befehlsmarker zufällig aus dem Befehlspool zu ziehen und eine Einheit entsprechend dem Rang dieses Befehlsmarkers zu aktivieren, die noch keinen Befehlsmarker hat. Alternativ kann ein Spieler auch passen. Wenn ein Spieler passt, aktiviert er keine Einheit und sein Zug endet.

Wenn ein Spieler einen Befehlsmarker zieht, der keinen entsprechenden befreundeten Einheiten auf dem Schlachtfeld entspricht, die keinen Befehlsmarker haben, wird dieser Marker aus dem Spiel entfernt. Danach darf der Spieler passen. Wenn er nicht passt und immer noch Einheiten zum Aktivieren hat, muss er sich entscheiden, entweder eine befreundete Einheit mit

einem offen ausliegenden Befehlsmarker zu aktivieren oder einen weiteren Befehlsmarker zufällig aus dem Befehlspool zu ziehen.

Wenn ein Spieler in dieser Runde in seinem vorherigen Zug nicht gepasst hat, kann er einen Vorteils-Marker aus seinem Passen-Pool ausgeben. Wenn er das tut, passt er.

Wenn ein Spieler keine Einheiten hat, die er aktivieren kann, passt er ebenfalls.

EINHEIT AKTIVIEREN

Sobald eine Einheit für die Aktivierung gewählt wird, versucht sie sich zuerst zu sammeln und darf dann Aktionen durchführen. Nachdem die Einheit ihre Aktionen durchgeführt hat, wird der Befehlsmarker auf die verdeckte Seite gedreht oder verdeckt neben ihr auf dem Schlachtfeld platziert, falls er gezogen wurde.

DIE AKTIVIERUNG EINER EINHEIT

1. Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die zu Beginn der Aktivierung der Einheit passieren
2. Sammeln
3. Aktionen durchführen
4. Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die am Ende der Aktivierung der Einheit passieren
5. Befehlsmarker zuteilen

EINHEITENFORMATION

Wenn sich die Miniatur des Einheitenführers in irgendeiner Weise bewegt, müssen alle anderen Miniaturen in der Einheit in Formation gebracht werden. Damit eine Miniatur in Formation ist, müssen alle folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Jede Miniatur muss sich innerhalb von $\frac{1}{2}$ ihres Einheitenführers befinden. Beim Messen der Formation darf das Reichweitenwerkzeug kein unpassierbares Gelände überschneiden.
- Jede Miniatur muss Sichtlinie zu ihrem Einheitenanführer haben.
- Jede Miniatur muss innerhalb einer vertikalen Entfernung sein, die der Höhe der Silhouette ihres Einheitenführers entspricht.

Wenn eine Miniatur nicht in Formation gebracht werden kann, platziere sie stattdessen so nah wie möglich an ihrem Einheitenführer.

- **Erholung:** Sobald sich eine Einheit erholt, entfernt man eine beliebige Anzahl Niederhalten-Marker von ihr und macht eine beliebige Anzahl ihrer erschöpften Aufwertungskarten wieder spielbereit.
- **Bereitschaft:** Die Einheit nimmt sich einen Bereitschaftsmarker, mit dem die Einheit bestimmte Aktionen durchführen kann, nachdem eine feindliche Einheit eine Aktion durchgeführt hat. Nur Truppler-Einheiten und Bodenfahrzeuge können Bereitschaftsaktionen durchführen.

EINHEITEN AUFSTELLEN

Wenn eine nicht aufgestellte Einheit eine Bewegung durchführt, wird sie aufgestellt. Wenn eine Einheit auf diese Weise aufgestellt wird, wird der Beginn der Bewegung gemessen, indem beide Zacken eines Endes der Bewegungshilfe den Teil der Spielfeldkante berühren, der sich im eigenen Gebiet befindet. Wenn eine Einheit auf diese Weise aufgestellt wird, misst der Einheitenführer die vertikale Distanz, die während dieser Bewegung ab dem Teil der Spielfeldkante verändert wurde, den die Hilfen berühren. Wenn eine nicht aufgestellte Einheit aktiviert wird, muss sie aufgestellt werden und darf keine andere Aktion durchführen, bis sie aufgestellt ist. Nur nicht aufgestellte Einheiten können aufgestellt werden.

BEWEGUNG

Sobald eine Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, führt sie eine Standardbewegung durch oder klettert. Miniaturen haben entweder eine Basis mit oder ohne Einkerbungen. Davon ist abhängig, wie sich die Einheit bewegt. Kreaturentruppler, Stellungstruppler und Fahrzeuge haben Basen mit Einkerbungen. Für weitere Informationen zu Einheitentypen siehe [Seite 45](#).

DAS SCHLACHTFELD VERLASSEN

Einheiten können niemals freiwillig eine Bewegung so beenden, dass die Miniaturenbasis teilweise oder vollständig außerhalb des Schlachtfelds ist. Eine Miniatur kann das Schlachtfeld zwischenzeitlich verlassen, falls sie ihre Bewegung danach so beendet, dass ihre Basis wieder vollständig innerhalb des Schlachtfeldes ist. Das kann vorkommen, wenn sich eine Einheit mit einer Basis mit Einkerbungen entlang der Bewegungshilfe bewegt.

Falls das nicht möglich ist, beendet die Miniatur ihre Bewegung, sobald sie den Rand des Schlachtfelds berührt, und verliert alle übrigen Aktionen für diese Aktivierung und kann keine freien Aktionen mehr durchführen.

STANDARDBEWEGUNG

Um mit einer Truppler-Einheit eine Bewegung durchzuführen, wählt man eine Bewegungshilfe, deren Geschwindigkeit auf Höhe oder unter der Geschwindigkeit der Einheit liegt, und legt die Bewegungshilfe bündig an eine beliebige Seite der Basis des Einheitenführers an. Der Spieler kann die Richtung der Bewegungshilfe durch Verstellen des Gelenks nach Belieben anpassen. Dann nimmt er den Einheitenführer und platziert ihn in Kontakt mit einem beliebigen Teil der Bewegungshilfe. Eine Einheit darf sich bei einer Bewegung auch dazu entscheiden, eine Bewegungshilfe zu verwenden, deren Geschwindigkeit unter der Geschwindigkeit der Einheit liegt, außer es ist etwas anderes angegeben.

Nach der Bewegung des Einheitenführers nimmt man jede andere Miniatur der Einheit und platziert sie so, dass sie in Formation mit dem Einheitenführer ist. Falls aus irgendeinem Grund eine Miniatur am Ende einer Bewegung nicht in Formation platziert werden kann, wird sie so nah wie möglich am Einheitenführer platziert.

Sobald der Anführer einer Einheit mit mehreren Miniaturen bewegt wird, kann der Spieler, der diese Einheit bewegt, vorübergehend Nicht-Anführer-Miniaturen dieser Einheit aus dem Weg nehmen, um Platz für den Anführer zu schaffen. Nach dem Platzieren des Anführers werden diese Miniaturen wie gewohnt in Formation platziert.

BEISPIEL: EINE STANDARDBEWEGUNG DURCHFÜHREN

Marco entscheidet sich für eine Bewegungsaktion mit seiner Kampfdroiden-Einheit und wählt eine Standardbewegung. Da die Kampfdroiden Geschwindigkeit 2 haben, kann er entweder die Geschwindigkeit-1- oder Geschwindigkeit-2-Bewegungshilfe

wählen. Marco wählt die Geschwindigkeit-2-Bewegungshilfe und legt sie flach auf das Schlachtfeld, sodass ein Ende die Basis des Einheitenführers berührt. Dann kann er die Bewegungshilfe am Gelenk nach Belieben einstellen. Nachdem er mit der Platzierung und der Position der Bewegungshilfe zufrieden ist, nimmt Marco den Einheitenführer der Kampfdroiden-Einheit und platziert ihn so auf dem Schlachtfeld, dass die Basis ein Teil der Bewegungshilfe berührt. Dann nimmt er die restlichen Miniaturen der Kampfdroiden-Einheit und platziert sie so, dass sie alle innerhalb von $\frac{1}{2}$ zu ihrem Einheitenführer sind.



Mit ihrer ersten Aktion abgeschlossen erklärt Marco, dass die zweite Aktion der B1-Kampfdroiden eine weitere Bewegungsaktion sein wird. Da die Kampfdroiden jetzt aufgestellt sind, platziert er die Bewegungshilfe auf dem Schlachtfeld, sodass ein Ende vollständig die Basis des Einheitenführers berührt. Dann justiert er die Bewegungshilfe und platziert seinen Einheitenführer in Kontakt damit. Schließlich nimmt er die restlichen Miniaturen der Kampfdroiden-Einheit auf und platziert sie so, dass sie alle innerhalb von $\frac{1}{2}$ ihres Einheitenführers sind.



BEWEGUNG MIT BASEN MIT EINKERBUNGEN

Einheiten auf Basen mit Einkerbungen folgen den Bewegungsregeln weiter oben: Zusätzlich muss eine Einheit auf Basen mit Einkerbungen folgende Schritte tätigen um eine Standardbewegung durchzuführen:

1. Der Spieler kann die Basis des Einheitenführers um bis zu 90° nach links oder rechts drehen, wobei der Mittelpunkt der Basis an derselben Stelle bleibt.
2. Der Spieler nimmt eine Bewegungshilfe, die kleiner oder gleich dem Geschwindigkeitswert der Einheit ist, und platziert sie flach auf dem Schlachtfeld, so dass ein Ende vollständig innerhalb der vorderen Einkerbung der Basis des Einheitenführers ist.
3. Der Spieler kann die Richtung der Bewegungshilfe durch Verstellen des Gelenks nach Belieben anpassen.
4. Der Spieler entscheidet sich entweder für eine volle Bewegung und geht zu Schritt 6 oder für eine Teilbewegung und geht zu Schritt 5. Im Gegensatz zu normalen Basen können Basen mit Einkerbungen nicht beliebig entlang der Bewegungshilfe platziert werden, sondern bewegen sich entlang der Hilfe mit unterschiedlichen Anforderungen, abhängig von dieser Entscheidung.
5. Um eine teilweise Bewegung auszuführen, hebt der Spieler die Miniatur des Einheitenführers auf und bewegt sie entlang der Bewegungshilfe, wobei darauf geachtet wird, dass die Bewegungshilfe mit den vorderen und hinteren Einkerbungen auf der Basis ausgerichtet bleibt. Der Spieler kann wählen, diese Bewegung an jeder Stelle entlang des Pfads zu stoppen, den die Bewegungshilfe erstellt hat. Dazu wird die Bewegungshilfe beiseite gelegt und die Miniatur

Basis parallel zu dem Abschnitt der Bewegungshilfe verlaufen, den die Miniatur mit ihrer vorderen Einkerbung erreicht hat.



Falls das Gelände eine volle oder Teilbewegung behindert, muss die Miniatur vorzeitig anhalten. Da der Turm die Bewegung des Swoop-Bikers aufhält, ist die Bewegung beendet, obwohl die Einheit noch nicht die volle Distanz der Bewegungshilfe zurückgelegt hat.

MINIATUREN, DIE SICH BEIM BEWEGEN BERÜHREN WÜRDEN

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

DURCH EINHEITEN HINDURCHBEWEGEN

Miniaturen können sich während einer Bewegung durch andere Miniaturen bewegen und sie überschneiden, dürfen jedoch ihre Bewegung nicht beenden, wenn sie andere Miniaturen überschneiden.

FÄHIGKEITEN MIT BEWEGUNGEN

Manche Fähigkeiten erlauben Standardbewegungen, oftmals in einer bestimmten Geschwindigkeit. Eine Bewegung, die man durch eine Fähigkeit erhält, ist keine Bewegungsaktion, außer es ist eindeutig angegeben.



DURCH GELÄNDE BEWEGEN

Die Schlachtfelder sind bei *Star Wars: Legion* mit unterschiedlichem Gelände bedeckt, das die Bewegung beeinflusst.

Eine Einheit, die sich zu Beginn, während oder am Ende ihrer Bewegung mit mindestens einer ihrer Miniaturen auf schwierigem Gelände befindet, muss ihre Maximalgeschwindigkeit um 1 verringern (Minimum 1). Dadurch kann die Einheit gezwungen sein, eine kürzere Bewegungshilfe zu verwenden.

Miniaturen können Standardbewegungen auf oder durch Hindernisgelände durchführen, das niedriger ist als die Höhe der Silhouette der sich bewegenden Einheit. Wenn die Bewegungshilfe platziert wird, darf diese sich nicht mit einem Hindernisgeländeteil überschneiden, das höher ist als die Silhouette der sich bewegenden Miniatur. Wenn sich eine Einheit mit einem Hindernisgelände überschneidet, darf sie eine Standardbewegung durchführen, falls die vertikale Distanz, die sie zurücklegt, nicht größer ist als die Höhe der Silhouette der sich bewegenden Einheit. Falls sie sich eine vertikale Distanz bewegen möchte, die größer ist als die Höhe ihrer Silhouette, muss sie stattdessen eine Kletterbewegung durchführen. Miniaturen auf Basen mit Einkerbungen dürfen nicht klettern. Unpassierbares Gelände verhindert die Bewegung vollständig.

Miniaturen können sich nicht auf oder durch unpassierbares Gelände bewegen oder klettern, es sei denn, sie haben eine Sonderregel, die ihnen das erlaubt.

keinen Rückzug durchführen. Eine Einheit kann sich nicht in einem Nahkampf in derselben Aktivierung bewegen, in der sie einen Rückzug durchführt. Ebenso kann sich keine Bereitschaft oder Angriffsaktion in der selben Aktivierung von einer Rückzugsbewegung durchführen.

ANGREIFEN

Normalerweise greift eine Einheit an, indem sie während ihrer Aktivierung eine Angriffsaktion durchführt. Angriffe können aber auch als Teil anderer Regeln durchgeführt werden. Eine Einheit kann in einer Aktivierung mehrere Angriffe durchführen, kann aber nur 1 Angriffsaktion pro Aktivierung durchführen, egal ob es sich um eine normale oder um eine freie Aktion handelt.

TIMING EINES ANGRIFFS

1. Verteidiger deklarieren
2. Angriffspool bilden
 - a. Zulässige Miniaturen bestimmen
 - b. Waffen wählen und Würfel nehmen
3. Weiteren Verteidiger deklarieren
4. Angriffswürfel werfen
 - a. Angriffswürfel auf- oder abwerten
 - I. Angreifer wertet Angriffswürfel ab
 - II. Verteidiger wertet Angriffswürfel ab
 - III. Angreifer wertet Angriffswürfel auf
 - IV. Verteidiger wertet Angriffswürfel auf
 - b. Würfeln
 - c. Neu würfeln
 - d. Angriffsenergie umwandeln
5. Ausweichen und Deckung anwenden
 - a. Verborgene Miniaturen zählen
 - b. Deckung bestimmen
 - c. Deckungswürfel werfen
 - d. Deckung anwenden
 - e. Ausweichen anwenden
6. Angriffswürfel modifizieren
7. Verteidigungswürfel werfen
 - a. Verteidigungswürfel nehmen
 - b. Upgrade or Downgrade Defense Dice
 - I. Angreifer wertet Verteidigungswürfel ab
 - II. Verteidiger wertet Verteidigungswürfel ab
 - III. Angreifer wertet Verteidigungswürfel auf
 - IV. Verteidiger wertet Verteidigungswürfel auf
 - c. Würfeln
 - d. Neu würfeln
 - e. Verteidigungsenergie umwandeln
8. Verteidigungswürfel modifizieren
9. Ergebnisse vergleichen
10. Verteidigern Niederhalten-Marker zuteilen
11. Weiteren Angriffspool wählen

SICHTLINIE

Die Sichtlinie bestimmt, ob eine Miniatur eine andere Miniatur sehen kann. Ermittelt wird sie aus der Position der Miniatur. Dafür wird ein Zylinder über der Basis bestimmt, der sich von der Basis der Miniatur erhebt; das nennt man Silhouette. Die Silhouette einer Miniatur umfasst die Basis der Miniatur und

den Bereich darüber bis zur Höhe der Silhouette. Wenn zur Bestimmung der Sichtlinie zwischen zwei Miniaturen eine ungehinderte gerade imaginäre Linie von einem beliebigen Teil der Silhouette der einen Miniatur zu einem beliebigen Teil der Silhouette der anderen Miniatur gezogen werden kann, haben diese Miniaturen Sichtlinie zueinander.

Für die Bestimmung der Höhe der Silhouette einer Miniatur gelten die folgenden Regeln:

- Truppler-Einheiten und alle Subtypen verwenden eine standardisierte Silhouetten-Schablone, um die Sichtlinie zu bestimmen. Dazu wird die Schablone so gehalten, dass die weiße Markierung die Basis der Miniatur berührt und falls nötig hin und her entlang der Basis bewegt. **Die große Schablone ist nicht so breit wie manche Basen.** Sie muss also hin- und herbewegt werden, um die Sichtlinie zu verschiedenen Stellen der Silhouette zu bestimmen. Miniaturen aus Truppler-Einheiten mit kleinen Basen verwenden die kleine Schablone. **Miniaturen aus Kreaturentruppler-, Stellungstruppler- und Schwere Truppler-Einheiten verwenden die große Schablone.**



Große Schablone



Kleine Schablone

Im Gegensatz zu Truppler-Einheiten verwenden Fahrzeuge keine Silhouetten-Schablonen, um die Sichtlinie zu bestimmen. Um die Silhouette eines Fahrzeugs zu bestimmen, wird ein Zylinder über der Basis bestimmt, der am niedrigsten Punkt der Miniaturenkörpers erstreckt. Elemente wie Antennen, Arme, Beine, Waffen oder Besatzungsmitglieder zählen bei der Bestimmung dieses Zylinders nicht dazu. Die Spieler sollten die Fahrzeugsilhouetten vor Beginn des Spiels besprechen.

VERSPERLTE SICHTLINIE

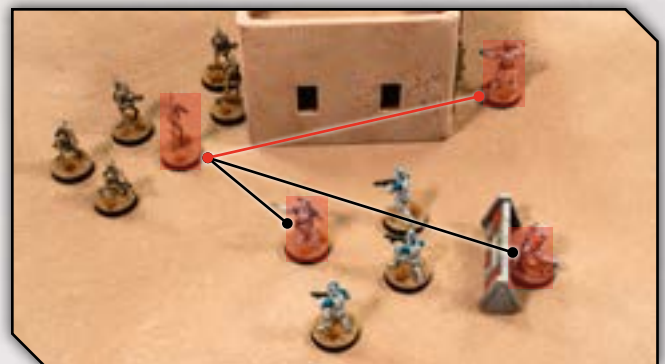
Unabhängig davon, welche Silhouetten zur Bestimmung der Sichtlinie verwendet werden, können mehrere Dinge die Sichtlinie versperren, indem sie verhindern, dass eine gedachte gerade Linie zwischen den Silhouetten der beiden Miniaturen gezogen werden kann:

- Die Silhouetten von Miniaturen in Fahrzeug-Einheiten versperren die Sichtlinie. Für weitere Informationen zu Fahrzeugen siehe [Seite 45](#).
- Gelände, bei dem die Spieler zu Spielbeginn festgelegt haben, dass es die Sichtlinie versperrt.
- Die Silhouetten von Miniaturen in Truppler-Einheiten und allen ihren Subtypen versperren nicht die Sichtlinie.
- Die Silhouetten von Miniaturen blockieren nicht die Sichtlinie zu oder von anderen Miniaturen derselben Einheit.

GELÄNDE UND SICHTLINIE

Gelände kann die Sichtlinie zwischen Miniaturen versperren, indem es verhindert, dass eine ungehinderte imaginäre Linie zwischen ihren Silhouetten gezogen werden kann. Dies ist in der Regel auf die Größe oder Form des Geländes zurückzuführen, da es eine Barriere zwischen den beiden Silhouetten bildet. Darüber hinaus blockiert manches Gelände die Sichtlinie, weil es für schlechte Sichtverhältnisse sorgt – ein Beispiel hierfür wäre ein rauchender Schornstein, ein nebliger Sumpf oder eine brennende Ruine. Solche Geländeeigenschaften sollten von den Spielern vor Spielbeginn festgelegt werden.

BEISPIEL: SICHTLINIE UND VERSPERLTE SICHTLINIE



Die Kampfdroiden können eine Sichtlinie zu den Klontruppen ziehen, weil sie eine imaginäre gerade Linie von der Silhouette ihres Einheitenführers zu mindestens einer der Silhouetten der Klontruppen ziehen können.

Die Kampfdroiden können eine Sichtlinie zu Klon-Kommandant-Cody ziehen, weil die Silhouette der Klontropper die Sichtlinie nicht versperrt.

Die Kampfdroiden haben keine Sichtlinie zu Obi-Wan Kenobi, weil das Gebäude eine ungehinderte, gerade imaginäre Linie von der Silhouette ihres Einheitenführers zu einem beliebigen Teil der Silhouette versperrt.

WAFFEN

Jede Einheit ist mit Waffen ausgerüstet, welche die Miniaturen der Einheit zu Angriffspools hinzufügen können. Jede Waffe hat eine Reichweite und Würfel, die sie zum Angriffspool hinzufügen, sobald sie von einer Miniatur bei einem Angriff verwendet wird. Manche Waffen haben zugehörige Schlüsselwörter, die Waffenschlüsselwörter genannt werden. Waffen auf Aufwertungs- oder Kommandokarten können ihre eigene Energieumwandlungstabelle haben.

Eine Waffe mit Nahkampfreichweite ist eine Nahkampfwaffe und eine Waffe mit einem blauen Reichweitesymbol ist eine Fernkampfwaffe. Eine Waffe mit sowohl einem -Symbol als auch einem Reichweitesymbol kann sowohl Nahkampfwaffe als auch als Fernkampfwaffe verwendet werden – Die Art der Waffe wird dann gewählt, wenn sie zu einem Angriffspool hinzugefügt wird. Für die Dauer dieser Angriffssequenz gilt die Waffe dann als Waffe der gewählten Art.

Ein Angriffspool, der Nahkampfwaffen enthält, ist ein Nahkampfangriff. Ein Angriffspool, der Fernkampfwaffen enthält, ist ein Fernkampfangriff.



RÜCKENDECKUNG

Sobald sich eine befreundete Truppler-Einheit mit dem Rang oder gegen einen Fernkampfangriff von einer angreifenden Einheit verteidigt, deren Einheitenführer jenseits von ist, profitiert sie von Rückendeckung, wenn sie sich innerhalb von und Sichtlinie zum Einheitenführer einer Einheit hat, die Rückendeckung bietet. Eine Einheit muss die folgenden Anforderungen erfüllen, um Rückendeckung zu bieten:

- Die Einheit hat den Rang .
- Die Einheit ist eine Truppler-Einheit.
- Die Anzahl der Niederkalten-Marker der Einheit ist nicht gleich oder größer ihres .

Eine Einheit, die von Rückendeckung profitiert, kann während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ der Angriffssequenz bis zu 2 -Ergebnisse negieren.

VERTEIDIGER DEKLARIEREN

Der erste Schritt der Angriffssequenz ist die Auswahl einer feindlichen Einheit, die angegriffen werden soll. Der angreifende Spieler wählt 1 feindliche Einheit, die er mit seiner Einheit angreifen will; diese feindliche Einheit ist ab jetzt der Verteidiger. Dann prüft der angreifende Spieler, ausgehend vom Einheitenführer der angreifenden Einheit, ob sich die verteidigende Einheit innerhalb der Reichweite von mindestens einer der Waffen der angreifenden Einheit befindet und mindestens eine verteidigende Miniatur in Sichtlinie zum Einheitenführer der angreifenden Einheit ist. Falls eine dieser beiden Bedingungen nicht erfüllt ist, kann der Angriff oder die Angriffsaktion nicht durchgeführt werden.

BEISPIEL: VERTEIDIGER DEKLARIEREN



Sarah beginnt mit ihrer Einheit Kampfdroiden eine Angriffsaktion. Der erste Schritt der Angriffssequenz besteht darin, einen Verteidiger zu deklarieren. Gemessen vom Einheitenführer der Kampfdroiden-Einheit wählt Sarah eine feindliche Einheit aus, die sich innerhalb der Reichweite von mindestens einer der

Waffen der Kampfdroiden befindet und mindestens eine Miniatur in Sichtlinie hat. Da die Waffen der Kampfdroiden in diesem Fall eine Reichweite von 1–3 haben, muss Sarah eine feindliche Einheit innerhalb von Reichweite 1–3 des Einheitenführers der Kampfdroiden wählen, die sich ebenfalls in Sichtlinie befindet. Da der Einheitenführer der Kampfdroiden-Einheit sowohl Obi-Wan Kenobi als auch die Klontruppen in Sichtlinie hat und sich beide innerhalb der Reichweite von mindestens einer der Waffen der Kampfdroiden befinden, kann Sarah eine der beiden als verteidigende Einheit wählen.

ANGRIFFSPOOL BILDEN

Der Angriffspool besteht aus allen Würfeln, die der Angreifer gegen den Verteidiger einsetzt. Man bildet ihn in folgenden Unterschritten:

- Zulässige Miniaturen bestimmen:** Zulässig ist jede Miniatur des Angreifers, die Sichtlinie zu einer beliebigen Miniatur des Verteidigers hat. Zulässige Miniaturen steuern Würfel zum Angriffspool bei.
- Waffen wählen und Würfel nehmen:** Der Angreifer kann für jede zulässige Miniatur 1 Waffe wählen, die diese Miniatur zum Angriffspool einschließlich aller Waffenschlüsselwörter der Waffe beisteuert.
 - Um eine Waffe wählen zu können, muss die Miniatur alle Voraussetzungen der Waffe erfüllen.
 - Eine Miniatur darf während einer gesamten Angriffssequenz nur einmal eine Waffe zum Angriffspool hinzufügen.
 - Waffen von einer , , oder Aufwertungskarte oder Kommandokarte können nur von der Miniatur verwendet werden, die auf der Karte angegeben ist.
 - Eine Waffe kann nicht gewählt werden, falls die verteidigende Einheit innerhalb einer Reichweite befindet, die geringer ist als die Minimalreichweite oder größer ist als die Maximalreichweite der Waffe. Die Reichweite wird vom Einheitenführer der angreifenden Einheit zur nächstgelegenen Miniatur der verteidigenden Einheit gemessen.
 - Eine Fernkampfwaffe kann nicht verwendet werden, wenn die verteidigende Einheit mit der angreifenden Einheit im Nahkampf ist.
 - Ein Angriffspool kann nicht gleichzeitig Nah- und Fernkampfwaffen enthalten.
 - Ein Angriffspool kann verschiedene Waffen enthalten.
 - Alle Waffen mit identischem Namen müssen zum selben Angriffspool hinzugefügt werden und können nicht auf mehrere Angriffspools aufgeteilt werden.
 - Ein Angriffspool muss aus mindestens einer Waffe bestehen.

Nachdem der Angreifer seinen Angriffspool zusammengestellt hat, nimmt er sich alle Würfel für diesen Angriffspool und legt sie auf das Schlachtfeld neben die verteidigende Einheit.

BEISPIEL: ANGRIFFSPOOL BILDEN



Summer hat mit ihrer Einheit von Kampfdroiden einen Angriff deklariert und sichergestellt, dass die verteidigende Klontruppen-Einheit in Reichweite und Sichtlinie ist. Als Nächstes bestimmt Summer die zulässigen Miniaturen, indem sie die Sichtlinie jedes einzelnen Kampfdroiden in der Einheit überprüft. Eine Miniatur ist berechtigt, Würfel zu einem Angriffspool hinzuzufügen, wenn sie Sichtlinie zu einer Miniatur der verteidigenden Einheit hat. Summer stellt fest, dass bis auf einen alle Kampfdroiden zulässige Miniaturen sind. Dann wählt Summer für jede zulässige Miniatur eine der Waffen aus, die der Einheit zur Verfügung stehen, damit jene Miniatur Würfel zum Angriffspool hinzuzufügen kann. Eine Miniatur muss alle Voraussetzungen erfüllen, um eine bestimmte Waffe zu wählen. Summer könnte keine Waffen wählen, wenn die Klontruppen näher als die Minimalreichweite der Waffen oder weiter entfernt als die Maximalreichweite der Waffen stehen würden.

Da die Klontruppen innerhalb von Reichweite sind und Summer vier zulässige Kampfdroiden hat, entscheidet sie sich vier Blastergewehre mit Reichweite - zum Angriffspool hinzuzufügen. Sie nimmt sich die Würfel für die Waffen und legt sie neben die verteidigende Einheit auf das Schlachtfeld.




NAHKAMPF-ANGRIFFE

Miniaturen, die nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur sind, können trotzdem mit ihren Nahkampfwaffen Würfel zum Angriffspool beisteuern, solange ihre Einheit im Nahkampf ist. Eine Nahkampfwaffe kann nicht zu einem Angriffspool beigesteuert werden, der eine Nicht-Nahkampfwaffe enthält.







WEITEREN VERTEIDIGER DEKLARIEREN





Falls noch Waffen übrig sind, welche die angreifende Einheit nicht zum Angriffspool hinzugefügt hat, und es noch zulässige Miniaturen gibt, die noch keine Waffe zu einem Angriffspool hinzugefügt haben, darf der angreifende Spieler die Schritte 1–2

hinzu. Welche Farbe dieser Würfel hat, ist auf der Einheitenkarte des Verteidigers angegeben.

- 2. Verteidigungswürfel auf- oder abwerten:** Beginnend mit dem Angreifer werden alle Effekte abgehandelt, die 1 oder mehrere Verteidigungswürfel abwerten. Dann werden beginnend mit dem Angreifer alle Effekte abgehandelt, die 1 oder mehrere Verteidigungswürfel aufwerten.
- 3. Würfeln:** Der Verteidiger würfelt alle Verteidigungswürfel im Verteidigungspool.
- 4. Neu würfeln:** Der verteidigende Spieler kann sämtliche Fähigkeiten abhandeln, die es ihm erlauben, Verteidigungswürfel neu zu werfen.
- 5. Verteidigungsenergie umwandeln:** Der Verteidiger ändert alle gewürfelten -Ergebnisse auf das Ergebnis, das auf seiner Einheitenkarte angegeben ist. Ist dort kein Ergebnis genannt, dreht er diese Würfel auf die Leerseite. Der verteidigende Spieler darf einen oder mehrere Energiemarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker 1 -Ergebnis in ein -Ergebnis umzuwandeln.

BEISPIEL: VERTEIDIGUNGSWÜRFEL WERFEN




Summer hat Brians Kampfdroiden angegriffen und hat ein - und ein -Ergebnis übrig, nachdem Ausweichen und Deckung angewendet wurde. Da die Kampfdroiden weiße Verteidigungswürfel werfen, wirft Brian zwei weiße Verteidigungswürfel, einen für jedes verbleibende - und -Ergebnis. Er würfelt ein - und ein -Ergebnis.

Nach dem Würfeln der Verteidigungswürfel kann Brian alle Fähigkeiten verwenden, die es ihm erlauben, Verteidigungswürfel neu zu würfeln. Die Kampfdroiden haben keine solche Fähigkeit, also fährt er mit dem Umwandeln von Verteidigungsenergie fort. Da die Kampfdroiden in ihrer Energieumwandlungstabelle auf der Einheitenkarte kein :  haben, wandelt er die , die er gewürfelt hat, in eine Leerseite um, wodurch er ein Endergebnis von einem  und einer Leerseite hat







VERTEIDIGUNGSWÜRFEL MODIFIZIEREN

Der verteidigende Spieler kann sämtliche Kartenfähigkeiten abhandeln, mit denen Verteidigungswürfel modifiziert werden. Dann kann der angreifende Spieler sämtliche Kartenfähigkeiten abhandeln, mit denen Verteidigungswürfel modifiziert werden.

ERGEBNISSE VERGLEICHEN

Der angreifende Spieler addiert seine gewürfelten - und -Ergebnisse. Dann zählt der verteidigende Spieler seine -Ergebnisse. Die Summe des Verteidigers wird von der des Angreifers abgezogen. Bleibt ein positiver Wert, erleidet der Verteidiger dementsprechend viele Wunden.

BEISPIEL: ERGEBNISSE VERGLEICHEN

Summer hat ein - und ein -Ergebnis übrig, nachdem sie bei ihrem Angriff gegen Brians Kampfdroiden Deckung angewendet hat. Brian hat ein -Ergebnis und eine Leerseite für die Verteidigung erzielt. Summer wertet ihr - und -Ergebnis als 2. Brian zählt sein -Ergebnis als 1. Die Spieler ziehen Brians Ergebnis von Summers Ergebnis ab und erhalten 2-1=1. Da die verteidigende Einheit Wunden in Höhe der Differenz zwischen den Ergebnissen von Angriff und Verteidigung erhält, erleiden Brians Kampfdroiden eine Wunde.

WUNDEN ERLEIDEN UND MINIATUREN BESIEGEN

Sobald eine Einheit Wunden erleidet, wählt ihr kontrollierender Spieler eine Miniatur aus dieser Einheit und teilt ihr so viele Wundenmarker zu, bis alle Wunden erlitten sind oder die Miniatur besiegt ist.

Hat eine Miniatur Wunden in Höhe ihrer Wundschwelle erlitten, ist sie besiegt und wird vom Schlachtfeld entfernt. Gibt es nach dem Besiegen der Miniatur noch nicht zugeteilte Wunden, wählt der Spieler eine andere Miniatur aus derselben Einheit und wiederholt den Vorgang, bis jede Miniatur der Einheit besiegt ist oder alle Wunden erlitten sind. Wenn eine Einheit Wunden von einem Fernkampfangriff, erleidet und der Angreifer nur eine Sichtlinie zu einem Teil der Miniaturen der verteidigenden Einheit hat, kann die verteidigende Einheit nicht mehr Wunden erleiden als der zusammengerechnete Wundschwellenwert aller Miniaturen der verteidigenden Einheit, die in Sichtlinie sind.

Der Einheitenführer kann nicht für das Erleiden von Wunden gewählt werden, es sei denn, er ist die einzige Miniatur der Einheit.

Eine Miniatur, der mindestens 1 Wundenmarker zugeteilt ist, gilt als verwundet. Sobald Wundenmarker zugeteilt werden, muss zuerst die verwundete Miniatur mit den meisten Wundenmarkern gewählt werden und ihr müssen so lange Wundenmarker zugeteilt werden, bis sie besiegt wurde. Falls mehr als eine Miniatur gleich viele zugeteilte Wundenmarker hat, darf der verteidigende Spieler eine jener Miniaturen wählen, um ihr Wunden zuzuteilen.

Sobald eine Miniatur besiegt worden ist, wird sie vom Schlachtfeld entfernt. Falls ein Einheitenführer besiegt worden ist und es noch unbesiegte Miniaturen in der Einheit gibt, muss der kontrollierende Spieler sofort eine andere Miniatur der Einheit wählen, die der Einheitenführer wird. Dann wird die Miniatur der gewählten Einheit durch die Miniatur des Einheitenführers ersetzt.

Sobald alle Miniaturen einer Einheit besiegt worden sind, ist die Einheit besiegt. Dann werden alle Befehlsmarker dieser Einheit vom Schlachtfeld entfernt.

sich in Reichweite von mindestens einer der Waffen eines Schneetrupplers befindet und mindestens eine Miniatur in Sichtlinie hat. Da in diesem Fall die maximale Reichweite der Waffen der Schneetruppen 3 ist, muss Simone eine feindliche Einheit innerhalb von Reichweite **E** des Einheitenführers der Schneetruppen-Einheit wählen, die sich ebenfalls in Sichtlinie befindet. Die Schneetruppen können Luke Skywalker nicht sehen, weil sie keine Sichtlinie zu ihm haben. Stattdessen deklariert Simone die Rebellentruppen als verteidigende Einheit, da sie sich innerhalb von Reichweite **E** des Einheitenführers der Schneetruppen-Einheit befinden und in Sichtlinie sind

Als Nächstes bestimmt Simone die zulässigen Miniaturen, indem sie die Sichtlinie jedes einzelnen Schneetrupplers der angreifenden Einheit überprüft. Eine Miniatur darf Würfel zu einem Angriffspool beisteuern, wenn sie Sichtlinie zu mindestens einer Miniatur der verteidigenden Einheit hat. Simone stellt fest, dass bis auf einen alle Schneetruppler zulässige Miniaturen sind. Dann wählt Simone für jede zulässige Miniatur eine der Waffen aus, die der Einheit zur Verfügung stehen. Die Miniaturen fügen jene Waffen zum Angriffspool hinzu. Eine Miniatur muss alle Voraussetzungen erfüllen, um eine bestimmte Waffe zu wählen. Simone hätte keine Waffe wählen können, wenn die Rebellentruppen näher als die Mindestreichweite der Waffen oder weiter entfernt als die Maximalreichweite der Waffen entfernt stehen würden.

Die Rebellentruppen stehen innerhalb von Reichweite **E** und Simone hat fünf zulässige Schneetruppler. Simone entscheidet sich dazu, dem Angriffspool fünf Blastergewehre mit Reichweite **E** hinzuzufügen. Sie nimmt sich die Würfel für diese Waffen und legt sie zusammen neben die verteidigende Einheit auf das Schlachtfeld.

Der Angriffspool besteht aus fünf weißen Würfeln. Simone wirft die Angriffswürfel und erhält ein **6**, ein **5**, ein **4** und zwei Leerseiten. Nachdem sie die Würfel geworfen hat, handelt Simone alle Fähigkeiten ab, die es ihr ermöglichen, neu zu würfeln. Die Schneetruppen haben keine Fähigkeit zum Neuwürfeln, aber sie haben einen Zielmarker. Simone verwendet den Zielmarker, um bis zu zwei Würfel ihrer Wahl neu zu würfeln. Beide Würfel müssen gleichzeitig neu gewürfelt werden; es ist nicht möglich, einen Würfel neu zu würfeln und ihn dann mit demselben Zielmarker noch einmal neu zu würfeln. Simone entscheidet sich dafür, die beiden Würfel mit den Leerseiten neu zu würfeln und erhält zwei **4**-Ergebnisse, sodass ihre endgültigen Würfelergebnisse ein **6**, ein **5**, und drei **4** sind. Als Nächstes wandelt sie Angriffsenergie um. Da die Schneetruppen **4:3** auf ihrer Energieumwandlungstabelle haben, wandelt Simone die drei **4**-Ergebnisse in **3**-Ergebnisse um. Hätten die Schneetruppen auf ihrer Energieumwandlungstabelle nicht **4:3**, hätte sie die **4**-Ergebnisse in Leerseiten umwandeln müssen. Das finale Würfelergebnis für den Angriff ist somit ein **6** und vier **3**.

Der nächste Schritt des Angriffs ist das Anwenden von Ausweichen und Deckung. Dazu überprüft Simone die Sichtlinie vom Einheitenführer der Schneetruppen zu jeder Miniatur in der Rebellentruppendeinheit. Wenn die Sichtlinie zu einem Teil der Silhouette eines Rebellentrupplers durch Gelände blockiert wird, mit dem der Einheitenführer der Schneetruppen keinen Basiskontakt hat, und dieses Gelände sich innerhalb von $\frac{1}{2}$ zu diesem Rebellentruppler befindet, ist er verdeckt. Simone überprüft die Sichtlinie und stellt fest, dass 5 Rebellentruppen verdeckt sind.

Da mindestens die Hälfte der Rebellentruppen verdeckt ist, haben die Rebellentruppen Deckung. Vor dem Spiel haben Will und Simone bestimmt, dass die Kisten leichte Deckung bieten. Da mehr als die Hälfte der Rebellentruppen durch die Kisten verdeckt ist, zählen die Rebellentruppen als in leichter Deckung.

Will würfelt dann 4 weiße Verteidigungswürfel im Deckungswurf, 1 für jedes **3**-Ergebnis. Will würfelt 2 Leerseiten, 1 **4** Ergebnis und 1 **5** Ergebnis.

Da die Rebellentruppen leichte Deckung haben, wird 1 **3**-Ergebnis für jedes **5**-Ergebnis im Deckungspool negiert. Will hat nur 1 **5**-Ergebnis gewürfelt, also negiert er 1 **3**-Ergebnis in Simones Würfelwurf, wodurch 1 **6**- und 3 **3**-Ergebnisse im Angriffspool verbleiben.

Wills Rebellentruppen haben keine Ausweichmarker, also geht der Angriff zum nächsten Schritt über.

Da Rebellentruppen weiße Verteidigungswürfel haben, würfelt Will 4 weiße Verteidigungswürfel, einen für jedes verbleibende **3**- und **6**-Ergebnis. Er würfelt 1 **5**, 1 **4** und 2 Leerseiten.

Nachdem er die Verteidigungswürfel geworfen hat, kann Will alle Fähigkeiten nutzen, die ihm erlauben, Verteidigungswürfel neu zu werfen. Die Rebellentruppen haben keine solche Fähigkeit, also fährt er fort, Verteidigungswürfel zu konvertieren. Da die Rebellentruppen **4:5** auf ihrer Einheitenkarte haben, wandelt er das **4**, das er gewürfelt hat, in einen Block um, was zu einem Endergebnis von 2 **5** und 2 Leerseiten führt.

Simone hat 1 **6**- und 3 **3**-Ergebnisse nach dem Anwenden der Deckung in ihrem Angriff gegen Wills Rebellentruppen gewürfelt, und er hat 2 **5**- und 2 Leerseiten in der Verteidigung gewürfelt. Simone zählt ihre **3**- und **6**-Ergebnisse für insgesamt 4. Will zählt seine **5**-Ergebnisse für insgesamt 2. Die Spieler subtrahieren Wills Gesamtzahl von Simones Gesamtzahl für $4-2=2$. Da die verteidigende Einheit eine Anzahl von Wunden erleidet, die der Differenz zwischen den Angriffs- und Verteidigungsergebnissen entspricht, erleiden Wills Rebellentruppen 2 Wunden.

Will muss nun die Wunden auf die Miniaturen in der Rebellentruppendeinheit zuweisen. Da alle Miniaturen in der Rebellentruppendeinheit eine Wundschwelle von 1 haben, wird jede Miniatur, der Will eine Wunde zuweist, besiegt. Will wählt einen Rebellentruppler aus, dem er die Wunde zuweist, und diese Miniatur wird besiegt. Es bleibt noch 1 nicht zugewiesene Wunde übrig, also wählt Will eine weitere Miniatur aus derselben Einheit und wiederholt den Vorgang, bis entweder alle Wunden erlitten wurden oder alle Miniaturen in der Einheit besiegt wurden. Da jeder Rebellentruppler nur eine Wundschwelle von 1 hat und die Einheit 2 Wunden erlitten hat, werden 2 Rebellentruppen besiegt, wodurch 3 Rebellentruppen übrig bleiben.

Da es während des Schrittes „Angriffswürfel werfen“ der Angriffssequenz **3**- oder **6**-Ergebnisse im Angriffspool gab und der Angriff ein Fernkampfangriff war, erhält die Rebellentruppendeinheit 1 Niederhalten-Marker.

BEREITSCHAFT

Truppler und Bodenfahrzeuge können eine Bereitschaftsaktion durchführen, um einen Bereitschaftsmarker zu erhalten. Dazu platziert man einen Bereitschaftsmarker auf dem Schlachtfeld

Wenn alle Effekte, die am Ende der Aktivierungsphase passieren, abgehandelt worden sind, ist die Aktivierungsphase vorbei und die Spieler fahren mit der Endphase fort.

DIE ENDPHASE

In der Endphase wird die nächste Runde vorbereitet, indem Siegpunkte gewertet werden, Kommandokarten abgeworfen werden, bestimmte Marker entfernt werden, der Befehlspool aktualisiert wird, Effekte abgehandelt werden und der Rundenmarker vorgestellt wird.

ABLAUF DER ENDPHASE

1. Effekte und Fähigkeiten abhandeln, die zu Beginn der Endphase passieren
2. Siegpunkte werten
3. Kommandokarten ablegen
4. Marker entfernen
5. Befehlspool aktualisieren und Einheiten befördern
6. Effekte und Fähigkeiten abhandeln, die am Ende der
7. Rundenzähler vorstellen

SIEGPUNKTE WERTEN

Die Spieler werten Siegpunkte wie auf der Einsatzzielkarte angegeben aus. Danach werten die Spieler Siegpunkte wie auf der Sekundärzielkarte angegeben aus.





KOMMANDOKARTEN ABLEGEN


Jeder Spieler legt seine aufgedeckte Kommandokarte ab. Sie kann in dieser Partie nicht mehr verwendet werden.

MARKER ENTFERNEN






Alle Ziel-, Ausweich-, Energie- und Bereitschaftsmarker werden von den Einheiten entfernt. Zudem wird von jeder Einheit 1 Niederhalten-Marker entfernt. Abschließend entfernt jeder Spieler all seiner Vorteilsmarker aus dem Passen-Pool.

EINHEITEN BEFÖRDERN

Wurden alle  eines Spielers besiegt und kontrolliert dieser Spieler keine Einheit mit dem Schlüsselwort Feldkommandant, die einen Commander-Marker hat, muss der Spieler, einen seiner Einheitenführer seiner Truppler-Einheiten befördern und dessen Rang ändern, wodurch die Einheit zu einer -Einheit wird. Der Befehlsmarker der Einheit wird abgelegt und durch einen -Befehlsmarker ersetzt. Die Einheit gilt ab sofort für alle Regeln als -Einheit. Falls ein Spieler keine Truppler-Einheit mit einem Einheitenführer, der befördert

werden kann, hat, und falls er keine Einheit kontrolliert, die das Schlüsselwort Feldkommandant hat und einen Commander-Marker, hat dieser Spieler keine -Einheit mehr und kann keine Kommandokarten mehr spielen. Zuerst befördert der Spieler, der die Priorität hat, dann der andere Spieler.

BEISPIEL: EINHEITEN BEFÖRDERN

Zu Beginn der Runde wurde die letzte -Einheit in Nicoles Armee besiegt. Im Schritt „Befehlspool aktualisieren“ der Endphase muss sie einen Einheitenführer aus einer ihrer Truppler Einheiten wählen, der zum  ernannt wird. Der ursprüngliche Befehlsmarker der Einheit wird abgeworfen und durch einen -Befehlsmarker ersetzt. Die beförderte Einheit zählt für alle Regeln als . Wenn Nicole keine Truppler-Einheit mehr hat, die einen Einheitenführer hat, die er befördern kann, hat sie keinen  mehr und kann für den Rest des Spiels keine Kommandokarten mehr spielen.

RUNDENZÄHLER VORSTELLEN

Der Rundenzähler wird auf die nächsthöhere Zahl gestellt. Die Runde ist vorbei und es beginnt eine neue Runde. Nach der fünften Spielrunde endet das Spiel.

ANHANG B: EINHEITENTYPEN

Jede Einheit bei *Star Wars: Legion* hat einen Einheitentyp, der auf der Einheitenkarte angegeben ist. Alle Einheiten sind entweder Truppler oder Fahrzeuge und jeder Typ hat eine Reihe an Subtypen, die spezielle Regeln haben.


TRUPPLER

Truppler sind die häufigsten Einheiten bei *Star Wars: Legion*. Truppler haben die folgenden Subtypen:

- Klontruppler
- Kreaturentruppler
- Droiden-Truppler
- Stellungstruppler
- **Schwerer Truppler**
- **Schwerer Droiden-Truppler**
- Wookiee-Truppler

Regeln, die eine Truppler-Einheit betreffen, betreffen auch alle Subtypen. Subtypen folgen den gleichen Regeln wie normale Truppler, außer es ist etwas anderes angegeben.

KLONTRUPPLER

- Solange eine Klontruppler-Einheit angreift oder verteidigt, kann sie 1 Ziel-, Ausweich-, oder Energiemarker einer befreundeten Klontruppler-Einheit innerhalb von Reichweite  und in Sichtlinie ausgeben, als wären es ihre eigenen.

KREATURENTRUPPLER

- Kreaturentruppler haben Basen mit Einkerbungen.
- Kreaturentruppler können Rückwärtsbewegungen durchführen.
- Kreaturentruppler können Drehungen durchführen, selbst wenn sie im Handgemenge sind.
- Barrikaden bieten Kreaturentrupplern keine Deckung.
- Kreaturentruppler können innerhalb derselben Aktivierung einen Rückzug und einen Angriff durchführen.

DROIDEN-TRUPPLER

- **Droiden-Truppler führen nicht 1 Aktion weniger durch, wenn sie zu Beginn des Schrittes „Aktionen durchführen“ niedergehalten sind.**
- Droiden-Truppler können keine Giftmarker erhalten oder abhandeln.

STELLUNGSTRUPPLER

- Stellungstruppler haben Basen mit Einkerbungen.

- Stellungstruppler können Rückwärtsbewegungen durchführen.
- Stellungstruppler können Drehungen durchführen, auch wenn sie sich in einem Handgemenge befinden.

SCHWERE TRUPPLER

- **Schwere Truppler haben Basen mit Einkerbungen.**
- **Schwere Truppler können Rückwärtsbewegungen durchführen.**
- **Schwere Truppler können Drehungen durchführen, selbst wenn sie im Handgemenge sind.**
- **Barrikaden bieten Schweren Trupplern keine Deckung.**
- **Schwere Truppler können innerhalb derselben Aktivierung einen Rückzug und einen Angriff durchführen.**

SCHWERE DROIDEN-TRUPPLER

- **Schwere Droiden-Truppler sind sowohl Schwere Truppler als auch Droiden-Truppler.**

WOOKIEE-TRUPPLER

- Wookiee-Truppler haben keine zusätzlichen Regeln, aber andere Regeln und Fähigkeiten können sich auf ihren Einheitentyp beziehen.

FAHRZEUGE

Bei *Star Wars: Legion* gibt es viele verschiedene Fahrzeuge, von schwerfälligen Panzern bis zu donnernden Luftgleitern. Fahrzeugeinheiten haben die folgenden Subtypen:

- Bodenfahrzeuge
- Repulsorfahrzeuge

Regeln, die eine Fahrzeugeinheit betreffen, betreffen auch alle Subtypen, außer es ist etwas anderes angegeben. Unabhängig vom Fahrzeugtyp folgen Fahrzeuge den Regeln für Robustheit.

ROBUSTHEIT

Fahrzeuge haben keinen Tapferkeitswert. Stattdessen haben die meisten Fahrzeuge einen Robustheitswert. Manche Fahrzeuge haben keinen Robustheitswert. Jene Einheiten haben ein „-“ auf ihrer Einheitenkarte, wo sonst der Robustheitswert stehen würde.

Sobald ein Fahrzeug mit einem Robustheitswert Wunden erleidet, wird überprüft, ob die Anzahl seiner Wunden mindestens so hoch wie seine Robustheit ist. Wenn das zum ersten Mal in diesem Spiel der Fall ist, kriegt das Fahrzeug einen Beschädigt-Marker



Sobald ein Fahrzeug, welches nicht das Schlüsselwort KI hat, seine Aktivierung beginnt und falls das Fahrzeug einen

ANHANG C: REGELN FÜR SÖLDNER UND KAMPFTRUPPS

SÖLDNER

In der Star Wars Galaxis gibt es die verschiedensten Helden, Schurken, Gauner, Organisationen, ja sogar ganze Milizen, die unabhängig von den etablierten Machtstrukturen agieren. Diese Charaktere und Streitkräfte treten bei Star Wars: Legion als Söldnereinheiten auf.

Söldnereinheiten sind zu keiner der vier Spielfraktionen loyal. Allerdings können Fraktionen und manche Kampftrupps bestimmte Söldnereinheiten anheuern und in ihre Armee aufnehmen. Auf der Einheitenkarte einer Söldnereinheit sind alle Fraktionen angegeben, die diese Söldnereinheit in ihre Armee aufnehmen können. Es kostet nichts extra, eine Söldnereinheit in die Armee aufzunehmen

Söldnereinheiten zählen nicht zum Minimum der Einheiten in einem Rang hinzu, die eine Armee enthalten muss, aber sie zählen zum Maximum der Einheiten in einem Rang, die eine Armee enthalten darf. Eine Armee darf maximal zwei Söldnereinheiten des Rangs ▲ enthalten und maximal eine Söldnereinheit jedes anderen Rangs. Für weitere Informationen zu Rangvoraussetzungen siehe [Seite 17](#).

BEISPIEL: SÖLDNER UND RANGVORAUSSETZUNGEN

Beispiel: Eine Standardarmee des Galaktischen Imperiums, die eine oder mehrere „Vollstrecker der Schwarzen Sonne“-Einheiten enthält, muss mindestens drei Nicht-Söldner-▲-Einheiten enthalten. Insgesamt darf sie nicht mehr als sechs ▲-Einheiten enthalten.

Normalerweise ist es nicht möglich, eine Armee ausschließlich aus Söldnern zusammenzustellen. Einige Kampftrupps erlauben es jedoch trotzdem. Diese Kampftrupps haben spezielle Voraussetzungen und Regeln. Manche Söldnereinheiten können von keiner Fraktion verwendet werden. Du kannst diese Einheiten nur dann verwenden, wenn eine Sonderregel dir erlaubt, sie in deine Armee aufzunehmen.

Eine Söldnereinheit ist mit allen anderen Einheiten ihrer Armee befreundet, gilt aber nicht als Teil der Fraktion dieser Armee. Wenn deine Armee Söldnereinheiten enthält, verwende Befehlsmarker mit Rückseiten passend zur Fraktion deiner Armee. Spielst du eine Armee, die ausschließlich aus Söldnereinheiten besteht, verwende die Söldner-Befehlsmarker.

BEISPIEL: SÖLDNER UND FRAKTIONEN

Beispiel: Vollstrecker der Schwarzen Sonne, die von einer Armee des Galaktischen Imperiums angeheuert wurden, sind mit anderen Einheiten ihrer Armee befreundet, gehören aber nicht

der Fraktion Galaktisches Imperium an. Trotzdem verwenden sie Befehlsmarker des Galaktischen Imperiums.

ZUGEHÖRIGKEITEN

Jede Söldnereinheit hat eine Zugehörigkeit. Diese beschreibt, wem ihre wahre Loyalität gilt. Zugehörigkeiten können Verbrecherorganisationen, Syndikate, Gilden, Gangs oder auch einzelne Kopfgeldjäger sein. Die Zugehörigkeit einer Einheit wird durch ein Symbol links oben auf der Einheitenkarte angegeben, wo normalerweise das Fraktionssymbol zu finden wäre.

Einer Einheit mit einer Zugehörigkeit können **nur von befreundeten Einheiten mit derselben Zugehörigkeit Befehle erteilt werden.**

SYMBOLE DER ZUGEHÖRIGKEIT

Jede Zugehörigkeit wird durch ein Symbol dargestellt. Folgende Zugehörigkeiten gibt es bei Star Wars: Legion:

-  Schwarze Sonne
-  Das Pyke-Syndikat
-  Räuber
-  Halunken
-  Gefolgsleute von Maul
-  Ewoks

KAMPFTRUPPS

Ein Kampftrupp ist bei Star Wars: Legion eine Gruppe von Einheiten, die in der Star Wars-Galaxis Seite an Seite gekämpft haben. Thematisch stellen sie besondere Gruppierungen dar. Das kann eine zusammengewürfelte Söldnertruppe sein oder auch die Hauptinvasionsstreitmacht des Imperiums.

Kampftrupps bieten dir eine alternative Möglichkeit, deine Armee zusammenzustellen. Jeder Kampftrupp verfügt über eine eigene Liste an bestimmten Einheiten, die bei der Zusammenstellung der Armee in den Kampftrupp aufgenommen werden dürfen, sowie eigene Rangvoraussetzungen für Standardarmeen und Skirmish-Armeen. Dazu kommen Sonderregeln, die sich auf die Zusammenstellung, den Aufbau oder das Spiel mit diesem Kampftrupp auswirken können.



1. **Kartenname:** Der Name der Aufwertung.
2. **Aufwertungstyp:** Der Typ der Aufwertung.
3. **Beschränkung:** Die Beschränkungen, die man beim Auswählen der Aufwertungen für eine Einheit beachten muss.
4. **Erschöpfen/Verbrauchen:** Manche Aufwertungskarten müssen für den Gebrauch erschöpft oder verbraucht werden. Für weitere Informationen zum Erschöpfen und Verbrauchen siehe [Seite 18](#).
5. **Effekt:** Der Effekt der Aufwertung.
6. **Punktekosten:** Die Punktekosten der Aufwertung.
7. **Wundschwelle:** Der Wundschwellenwert der zusätzlichen Miniaturen, die der Einheit durch die Aufwertung hinzugefügt werden. Manchmal haben diese Miniaturen einen anderen Wundschwellenwert als die Einheit.
8. **Waffen:** Manche Aufwertungskarten fügen der aufwerteten Einheit zusätzliche Waffen hinzu, die sie einsetzen kann. Auf der Karte ist die Reichweite der Waffe angegeben und die Würfel, die sie zum Angriffspool hinzufügt, wenn sie bei einem Angriff verwendet wird. Für weitere Informationen zu Waffen, Angriffen und Würfel-pools siehe [Seite 35](#).
9. **Energieumwandlungstabelle:** Manche Aufwertungskarten haben eine Energieumwandlungstabelle. Diese Tabelle wird nur in speziellen Situationen benötigt und beeinflusst nicht

die Energieumwandlung der Einheit. Für weitere Informationen zum Umwandeln von Energie siehe [Seite 37](#).

KOMMANDOKARTEN

Die Kommandokarten auf der Kommandokartenhand eines Spielers werden dazu verwendet, um in der Kommandophase die Spielerpriorität zu bestimmen, Befehle zu erteilen und mächtige Spieleffekte auszulösen.



1. **Kartenname:** Der Name der Kommandokarte.
2. **Kreise:** Die Anzahl Kreise der Kommandokarte. Die Kreise werden bei der Armeezusammenstellung und für das Bestimmen der Spielerpriorität gebraucht.
3. **Beschränkung:** Manche Kommandokarten haben eine Beschränkung. Hier kann bestimmter Commander, eine Fraktion, eine Einheit oder ein Kampftrupp angegeben sein.
4. **Befehlsleiste:** Hier sind die Einheiten angegeben, denen der benannte Commander mit dieser Karte Befehle erteilen kann.
5. **Effekt:** Der Effekt der Kommandokarte.
6. **Waffe:** Manche Kommandokarten erlauben Miniaturen, eine Waffe auf der Kommandokarte zu verwenden.

ABLAUF DER EINHEITEN-AKTIVIERUNG

1. Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die zu Beginn der Aktivierung der Einheit passieren
2. Sammeln
3. Aktionen durchführen
4. Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die am Ende der Aktivierung der Einheit passieren
5. Befehlsmarker platzieren

ABLAUF DER ENDPHASE

1. Effekte und Fähigkeiten abhandeln, die zu Beginn der Endphase passieren
2. Siegpunkte werten
3. Kommandokarten ablegen
4. Marker entfernen
5. Befehlspool aktualisieren und Einheiten befördern
6. Effekte und Fähigkeiten abhandeln, die am Ende der
7. Rundenzähler vorstellen

TIMING EINES ANGRIFFS

1. Verteidiger deklarieren
2. Angriffspool bilden
 - a. Zulässige Miniaturen bestimmen
 - b. Waffen wählen und Würfel nehmen
3. Weiteren Verteidiger deklarieren
4. Angriffswürfel werfen
 - a. Angriffswürfel auf- oder abwerten
 - I. Angreifer wertet Angriffswürfel ab
 - II. Verteidiger wertet Angriffswürfel ab
 - III. Angreifer wertet Angriffswürfel auf
 - IV. Verteidiger wertet Angriffswürfel auf
 - b. Würfeln
 - c. Neu würfeln
 - d. Angriffsenergie umwandeln
5. Ausweichen und Deckung anwenden
 - a. Verborgene Miniaturen zählen
 - b. Deckung bestimmen
 - c. Deckungswürfel werfen
 - d. Deckung anwenden
 - e. Ausweichen anwenden
6. Angriffswürfel modifizieren
7. Verteidigungswürfel werfen
 - a. Verteidigungswürfel nehmen
 - b. Upgrade or Downgrade Defense Dice
 - I. Angreifer wertet Verteidigungswürfel ab
 - II. Verteidiger wertet Verteidigungswürfel ab
 - III. Angreifer wertet Verteidigungswürfel auf
 - IV. Verteidiger wertet Verteidigungswürfel auf
 - c. Würfeln
 - d. Neu würfeln
 - e. Verteidigungsenergie umwandeln
8. Verteidigungswürfel modifizieren
9. Ergebnisse vergleichen
10. Verteidigern Niederhalten-Marker zuteilen
11. Weiteren Angriffspool wählen

Schrittes „Aktionen durchführen“ 1 Niederhalten-Marker erhalten, um 1 freie Bewegungsaktion durchzuführen.

ANWEISEN: EINHEITENNAME/ EINHEITENTYP

Während jeder Kommandophase darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort Anweisen im Schritt „Befehle erteilen“ einer befreundeten Einheit innerhalb von **2** einen Befehl erteilen, welche den angegebenen Einheitennamen oder den Einheiten-typ erfüllt hat.

ARSENAL X

Sobald während des Schrittes „Angriffspool bilden“ eines Angriffs Waffen gewählt werden, kann jede Miniatur einer Einheit mit dem Schlüsselwort Arsenal X bis zu X ihrer Waffen zum Angriffspool hinzufügen. Jede gewählte Waffe steuert ihre Würfel und Schlüsselwörter zum Angriffspool bei. Jede Waffe oder Waffenkombination darf einen neuen Angriffspool bilden, aber jede Waffe darf nur einem Angriffspool hinzugefügt werden. Waffen mit demselben Namen müssen nicht demselben Angriffspool hinzugefügt werden.

ATARU-MEISTERSCHAFT

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Ataru-Meisterschaft kann bis zu 2 Angriffsaktionen durchführen. Nachdem sie einen Angriff durchgeführt hat und der Effekt abgehandelt wurde, erhält sie 1 Ausweichmarker. Nachdem sie verteidigt hat und der Effekt abgehandelt wurde, erhält sie 1 Zielmarker.

AUFLADEN X

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

AUSKUNDSCHAFTEN X

Wenn eine nicht aufgestellte Einheit mit dem Schlüsselwort Auskundschaften X aktiviert wird, kann sie zu Beginn ihres Schrittes „Aktionen durchführen“ mit einer freien Geschwindigkeit-X-Bewegungsaktion aufgestellt werden, wobei sie schwieriges Gelände ignoriert. Eine Einheit kann diesen Schritt ausführen, unabhängig von ihrer maximalen Geschwindigkeit.

Das Schlüsselwort Auskundschaften X ist kumulativ, darf jedoch 3 nicht überschreiten. Wenn eine Einheit jemals mehr als Auskundschaften 3 haben würde, hat sie stattdessen Auskundschaften 3.

AUSMANÖVRIEREN

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

AUSRÜSTEN

Sobald während der Armeezusammenstellung eine Einheitenkarte mit dem Schlüsselwort Ausrüsten gewählt wird, muss sie die Karten ausrüsten, die hinter dem Schlüsselwort Ausrüsten angegeben sind.

BELADEN

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Beladen einen beanspruchten Einsatzzielmarker hat, kann sie das Schlüsselwort Springen nicht verwenden.

BEOBACHTEN X

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Beobachten X kann als Kartenaktion oder freie Kartenaktion eine feindliche Einheit innerhalb von **3** und in Sichtlinie wählen. Die gewählte feindliche Einheit erhält X Beobachtungsmarker. Beobachtungsmarker werden in der Endphase während des Schrittes „Marker entfernen“ entfernt.

Eine befreundete angreifende Einheit kann bei einem Angriff während des Schrittes „Angriffswürfel neu würfeln“ Beobachtungsmarker ausgeben, die zur verteidigenden Einheit gehören. Die angreifende Einheit würfelt für jeden so ausgegebenen Beobachtungsmarker einen Angriffswürfel neu. Beobachtungsmarker werden einer nach dem anderen ausgegeben und derselbe Würfel kann mehrfach neu gewürfelt werden, indem weitere Beobachtungs- oder Zielmarker ausgegeben werden. Die angreifende Einheit kann Beobachtungs- und Zielmarker in beliebiger Reihenfolge ausgeben.

BEREIT X

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

BESCHÜTZER X

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Beschützer X darf während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ eines Angriffs bis zu X Treffer (**★**) negieren, solange eine befreundete Truppel-Einheit innerhalb von **1** und in Sichtlinie gegen einen Fernkampfangriff verteidigt. Für jeden negierten Treffer (**★**) wirft die Einheit mit dem Schlüsselwort Beschützer X 1 ihrer Verteidigungswürfel.

Nach dem Umwandeln von Verteidigungsenergie (**⚡**) gemäß ihrer Energieumwandlungstabelle oder durch das Ausgeben von Energiemarkern erleidet die Einheit mit dem Schlüsselwort Beschützer X 1 **Niederhalten-Marker** und zusätzlich 1 Wunde für jede Leerseite, die sie gewürfelt hat. Eine verteidigende Einheit, für die das Schlüsselwort Beschützer X verwendet wird, erhält wie gewohnt Niederhalten-Marker.

Beschützer X kann nicht verwendet werden, falls der Verteidiger ebenfalls das Schlüsselwort Beschützer X hat.

Falls mehrere befreundete Einheiten das Schlüsselwort Beschützer X während eines Angriffs verwenden können, muss der kontrollierende Spieler festlegen, welche Einheit Beschützer

X zuerst verwendet und die Fähigkeit Beschützer X abhandeln, bevor er sich entscheidet und festlegt, ob eine andere Einheit Beschützer X verwendet.

Eine Einheit kann Beschützer X nicht verwenden, wenn sie eine Anzahl an Niederhalten-Markern hat, die ihrer Tapferkeit entspricht oder diese übersteigt.

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

Zusätzlich kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort Beschützer X nicht von Rückendeckung profitieren und ignoriert die ▲-Ranganforderung, um Rückendeckung zu geben.

CHANCEN BERECHNEN

Als Kartenaktion kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort Chancen berechnen eine befreundete Truppler-Einheit innerhalb von ② und in Sichtlinie wählen, die 1 Zielmarker, 1 Ausweichmarker und 1 Niederhalten-Marker erhält.

DAS IST DER WEG

Sobald einer befreundeten Einheit mit dem Schlüsselwort Das ist der Weg ein Befehl erteilt wird, wähle bis zu X befreundete ✂-Einheiten innerhalb von ② jener Einheit. Jede gewählte Einheit führt die Aktion als freie Aktion durch, die hinter dem Schlüsselwort Das ist der Weg der Einheit angegeben ist, welcher der Befehl erteilt wurde.

DECKUNG X

Falls eine Einheit das Schlüsselwort Deckung X hat und gegen einen Angriff verteidigt, der mindestens eine Fernkampfwaffe hat, verbessert sie während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden“ den numerischen Wert ihrer Deckung um den Wert von X.

DEMORALISIEREN X

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort Demoralisieren X ihren Schritt „Sammeln“ durchgeführt hat, füge feindlichen Einheiten innerhalb von ③ zu ihr insgesamt bis zu X Niederhalten-Marker zu.

DIE BELOHNUNG IM BLICK: SCHLÜSSELWORT

Solange der Einheitenführer einer Einheit mit dem Schlüsselwort Die Belohnung im Blick innerhalb von ② zu 1 oder mehreren Einsatzzielmarkern ist, oder er 1 oder mehrere Einsatzzielmarker hält, hat er das aufgeführte Schlüsselwort.

DIE MISSION ERFÜLLEN

Platziere beim Spielaufbau für jede Einheit mit dem Schlüsselwort Die Mission erfüllen einen Prioritätszielmarker (Vorteil) in das umkämpfte Gebiet auf dem Schlachtfeld.

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Die Mission erfüllen innerhalb von ① eines befreundeten Prioritätsmarkers oder mehrerer befreundeten Prioritätszielmarkern ist, erhält sie ♠:▼. Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Die Mission erfüllen eine feindliche Einheit angreift, die innerhalb von ① des befreundeten Prioritätszielmarkers bzw. der befreundeten Prioritätsmarker ist, erhalten die Angriffspools der angreifenden Einheit das Schlüsselwort Kritisch 2.

DIE SPOREN GEBEN

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Die Sporen geben eine Bewegung durchführt, darf der kontrollierende Spieler der ihr 1 Niederhalten-Marker zuteilen, um ihre Maximalgeschwindigkeit für diese Bewegung um 1 zu erhöhen, bis zu einem Maximum von 3. Sobald eine Einheit eine Bewegung durchführt, werden erst alle Effekte angewendet, die die Maximalgeschwindigkeit der Einheit erhöhen, bevor Effekte angewendet werden, die die Maximalgeschwindigkeit der Einheit verringern.

Beispiel: Eine Einheit hat eine Maximalgeschwindigkeit von 1, hat jedoch 1 Immobilisiert-Marker und kann das Schlüsselwort Die Sporen geben verwenden, um eine Bewegung mit Maximalgeschwindigkeit 1 durchzuführen. Eine Einheit, die hingegen eine Maximalgeschwindigkeit von 1 und 2 Immobilisiert-Marker hat, kann das Schlüsselwort Die Sporen geben nicht verwenden, um eine Bewegung durchzuführen, da die Maximalgeschwindigkeit immer noch 0 sein würde.

DISZIPLINIERT X

Nachdem einer Einheit mit dem Schlüsselwort Diszipliniert X ein Befehl erteilt worden ist, darf sie bis zu X Niederhalten-Marker entfernen.

DJEM-SO-MEISTERSCHAFT

Wenn sich eine Einheit mit dem Schlüsselwort Djem-So-Meisterschaft gegen einen Nahkampfangriff verteidigt, erleidet die angreifende Einheit während des Schrittes „Ergebnisse vergleichen“ eine Wunde, falls der Angriffswurf eine oder mehrere Leerseiten enthält.

DUELLANT

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Duellant einen Nahkampfangriff durchführt, erhält der Angriffspool das Schlüsselwort Durchschlagen 1, falls sie während des Schrittes „Angriffswürfel werfen“ 1 oder mehrere Zielmarker ausgibt.

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Duellant gegen einen Nahkampfangriff verteidigt, erhält sie Immunität: Durchschlagen, falls sie während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden“ mindestens 1 Ausweichmarker ausgibt.

Die Einheit mit dem Schlüsselwort Duellant erhält jene Effekte zusätzlich zu den üblichen Effekten für das Ausgeben von Ziel- und Ausweichmarkern.

EIGENSTÄNDIG: MARKER X / AKTION

Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort Eigenständig zu Beginn der Aktivierungsphase keinen Befehlsmarker hat, darf die Einheit X angegebene Marker erhalten oder die angegebene Aktion als freie Aktion durchführen.

EINEN SCHRITT VORAUSS

Falls 1 oder mehr befreundete Einheiten das Schlüsselwort Einen Schritt voraus haben, kann während des Schritts **Kommandokarteneffekte abhandeln** nach dem Aufdecken der Kommandokarten, aber vor dem Abhandeln der Kommandokarteneffekte, 1 befreundete Einheit mit dem Schlüsselwort Einen Schritt voraus auf dem Schlachtfeld eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen, falls die Anzahl der Kreise auf den aufgedeckten Befehlskarten nicht übereinstimmt. Falls die Anzahl der Kreise übereinstimmt und sich 1 oder mehr befreundete Einheiten mit dem Schlüsselwort Einen Schritt voraus auf dem Schlachtfeld befinden, wähle eine befreundete Einheit auf dem Schlachtfeld aus. Die gewählte Einheit darf eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.







ERMUTIGEN X

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Ermutigen X kann als Kartenaktion bis zu X befreundete Einheiten innerhalb von ② wählen. Jede so gewählte Einheit erhält 1 Energiemarker.



FECHTMEISTER

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Fechtmeister während einer Angriffsaktion 1 oder mehr Zielmarker ausgibt, erhält sie 1 Ausweichmarker, nachdem der Effekt abgehandelt wurde.

FELDKOMMANDANT

Bei der Armeezusammenstellung darf eine Armee, die eine Einheit mit dem Schlüsselwort Feldkommandant beinhaltet, das normale -Rangminimum ignorieren. Falls die Armee eines Spieler keine -Einheiten beinhaltet, aber eine Einheit mit dem Schlüsselwort Feldkommandant, wird diese Einheit mit einem Commander-Marker aufgestellt. Sobald ein Spieler eine nicht-- oder -spezifische Kommandokarte aufdeckt, darf er eine befreundete Einheit mit dem Schlüsselwort Feldkommandant als Commander benennen und mit dieser Einheit Befehle erteilen. Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Feldkommandant ist kein  und gilt nur für das Erteilen von Befehlen mit einer Kommandokarte während der **Kommandophase** als Commander. **Beim Zusammenstellen der Kommandokartenhand gilt eine Einheit mit dem Schlüsselwort Feldkommandant als ein  der Fraktion oder Zugehörigkeit.**


Zusätzlich dürfen befreundete Einheiten innerhalb von ③ der Einheit mit dem Commander-Marker die Einheit mit

dem Schlüsselwort Feldkommandant als ein  mit einem  von 2 behandeln, sobald sie überprüfen, ob sie in Panik verfallen sind, wenn sie derselben Fraktion oder Zugehörigkeit angehören.

FEUERUNTERSTÜTZUNG

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort Feuerunterstützung einen Befehl erhalten hat, erhält sie einen Bereitschaftsmarker.

FLEXIBLES EINSATZTEAM X

Während der Armeezusammenstellung muss eine Einheit mit dem Schlüsselwort Flexibles Einsatzteam Einheit muss X -Aufwertungen ausrüsten.

FLINK

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort Flink gegen einen Angriff verteidigt hat, erhält sie 1 Ausweichmarker, falls sie zu irgendeinem Zeitpunkt während des Angriffs mindestens 1 Ausweichmarker ausgegeben hat.

FÜHRUNG

Sobald eine Einheit die Kartenaktion Führung verwendet, wählt sie eine andere befreundete Einheit, des angegebenen Typs, innerhalb von ③. Jene Einheit darf eine freie Nicht-Angriffsaktion durchführen.

GEBIRGSFAHRZEUG

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Gebirgsfahrzeug wird, was das Klettern anbelangt, wie ein Truppler behandelt.

GEFAHRENSINN X

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Gefahrensinn X eine beliebige Anzahl ihrer Niederhalten-Marker entfernen würde, darf sie sich entscheiden, weniger Niederhalten-Marker zu entfernen (bis zu X). Sie darf sich auch entscheiden, keine Niederhalten-Marker zu entfernen.

Beim Verteidigen gegen einen Angriff darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort Gefahrensinn X für jeden Niederhalten-Marker, den sie besitzt, 1 zusätzlichen Verteidigungswürfel werfen, bis zu X zusätzliche Würfel.

GEFÄHRTE: EINHEITENNAME

Beim Zusammenstellen der Armee zählt eine Einheit, die das Schlüsselwort Gefährte hat, nicht gegen die Anzahl Einheiten des Rangs der Einheit, falls eine Einheit, die hinter dem Schlüsselwort angegeben ist, derselben Armee hinzugefügt wurde.

GEFOLGE: EINHEITENNAME

Nimmt ein Spieler bei der Armeezusammenstellung eine Einheit mit dem Schlüsselwort Gefolge in seine Armee auf,

Aktivierung nur zwei Bewegungsaktionen durchführen, einschließlich freien Bewegungsaktionen.




KI: AKTION

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort KI ihren Schritt „Aktionen durchführen“ beginnt, muss sie 1 der hinter KI aufgeführten Aktionen durchführen, falls sie keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat und falls 1 der folgenden Bedingungen zutrifft:


- Die Einheit ist niedergehalten, aber nicht in Panik verfallen.
- Die Einheit hat einen Schadensmarker für Fahrzeuge.
- Die Einheit ist eine Fahrzeug-Einheit und mindestens die Hälfte der Miniaturen, mit denen sie das Spiel begonnen hat, ist besiegt.

Falls die Einheit mit dem Schlüsselwort KI keine der hinter KI aufgeführten Aktionen durchführen kann, führt sie in ihrem Schritt „Aktionen durchführen“ 1 Aktion weniger durch.



KOMMANDOFAHRZEUG X

Sobald eine befreundete Einheit innerhalb von  zu einer Einheit, die das Schlüsselwort Kommandofahrzeug X hat, überprüft, ob sie in Panik verfallen ist, und beide Einheiten die gleiche Zugehörigkeit oder Fraktion haben, behandelt die befreundete Einheit die Einheit mit dem Schlüsselwort Kommandofahrzeug X als einen  mit dem -Wert X.

KOORDINIEREN: EINHEITEN-NAME/EINHEITENTYP

Nachdem einer Einheit mit dem Schlüsselwort Koordinieren ein Befehl erteilt wurde, darf sie einer befreundeten Einheit innerhalb von Reichweite  einen Befehl erteilen, die den Einheitenamen oder -typ hat, der durch das Schlüsselwort Koordinieren angegeben wird. Eine Einheit, die hinter ihrem Schlüsselwort Koordinieren mehr als ein Kriterium angegeben hat, muss genau eines dieser Kriterien wählen, sobald sie das Schlüsselwort Koordinieren verwendet. Falls eine Einheit, die bereits das Schlüsselwort Koordinieren hat, eine weitere Instanz vom Schlüsselwort Koordinieren erhält, wird jene Einheit so behandelt, als hätte sie ein Schlüsselwort Koordinieren mit mehreren Kriterien; Sie erteilt nicht zwei Befehle.


KOPFGELD


Während des Spielaufbaus wählt eine Einheit mit dem Schlüsselwort Kopfgeld eine feindliche - oder -Einheit. Die gewählte Einheit erhält einen Kopfgeldmarker. Nachdem eine befreundete Einheit mit dem Schlüsselwort Kopfgeld eine feindliche Einheit mit einem oder mehreren Kopfgeldmarker durch einen Angriff oder Effekt besiegt hat, erhält der kontrollierende Spieler der befreundeten Einheit 1 Siegespunkt.

LÖSEN

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

MANDALORIANER SIND GEEINT STÄRKER


Sobald eine befreundete Einheit mit dem Schlüsselwort Mandalorianer sind geeint stärker 1 oder mehrere Zielmarker ausgibt, erhält sie, nachdem der Effekt abgehandelt wurde, 1 Ausweichmarker, falls sie innerhalb von  einer anderen befreundeten Einheit mit dem Schlüsselwort Mandalorianer sind geeint stärker ist.

Sobald eine befreundete Einheit mit dem Schlüsselwort Mandalorianer sind geeint stärker 1 oder mehrere Ausweichmarker ausgibt, erhält sie, nachdem der Effekt abgehandelt wurde, 1 Zielmarker, falls sie innerhalb von  einer anderen befreundeten Einheit mit dem Schlüsselwort Mandalorianer sind geeint stärker ist.

MAKASHI-MEISTERSCHAFT

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Makashi-Meisterschaft einen Nahkampfangriff durchführt, kann sie während des Schrittes „Waffen wählen und Würfel nehmen“ den Durchschlagen-X-Wert einer Waffe im Angriffspool um 1 reduzieren. Falls sie dies tut, kann der Verteidiger die Schlüsselwörter „Immunität: Nahkampf-Durchschlagen“, Immunität: Durchschlagen und/oder Undurchdringlich bei diesem Angriff nicht verwenden.


MECHANISIERTE INFANTERIE

Zu Beginn der Aktivierungsphase darf jede Einheit mit dem Schlüsselwort Mechanisierte Infanterie eine unterschiedliche befreundete Fahrzeug-Einheit innerhalb von  wählen. Falls sie dies tut, dürfen die Einheit mit dem Schlüsselwort Mechanisierte Infanterie und jede gewählte Einheit 1 Zielmarker oder 1 Ausweichmarker erhalten.



MEINE STIMMUNG IST VOM PROFIT ABHÄNGIG

Schlüsselwörter und sonstige Fähigkeiten, die einen X-Wert auf der Einheitenkarte einer Einheit mit dem Schlüsselwort Meine Stimmung ist vom Profit abhängig haben, haben einen Wert, der gleich der Anzahl Kreise auf der Kommandokarte des kontrollierenden Spielers, die er in diesem Spiel zuletzt gespielt und aufgedeckt hat, aber mindestens 1. Falls ein Spieler noch keine Kommandokarte gespielt und aufgedeckt hat, wird der Wert als 1 behandelt.

MEISTER DER MACHT X

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

MEISTERHAFTER ERZÄHLER

Wenn eine -Einheit die Aktion Meisterhafter Erzähler verwendet, wählt sie bis zu X befreundete -Einheiten innerhalb von , wobei X die derzeitige Rundennummer ist. Jede gewählte Einheit erhält 2 Energiemarker.

MOBIL

Sobald eine Einheit mit einer Basis mit Einkerbungen und dem Schlüsselwort Mobil eine Bewegung durchführt, überspringt sie Schritt 1 des Ablaufs für Bewegung mit Basen mit Einkerbungen, also das drehen der Basis des Einheitenführers.



Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Mobil muss am Anfang oder Ende ihres Schrittes „Aktionen durchführen“ eine freie Zwangsbewegungsaktion durchführen. Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Mobil kann keine Rückwärtsbewegungen durchführen.

Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort Mobil während ihrer Aktivierung mehr als 1 Bewegungsaktion durchführt, die keine Zwangsbewegung ist, darf sie in dieser Aktivierung keine Zielobjekt-Marker beanspruchen. Zusätzlich kann eine Einheit, die das Schlüsselwort Mobil hat und die einen Zielobjekt-Marker beansprucht hat, während ihrer Aktivierung nur 1 Bewegungsaktion, die keine Zwangsbewegung ist, durchführen.

NEUPOSITIONIEREN

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

PANZERUNG X

Während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ eines Angriffs kann ein Verteidiger mit dem Schlüsselwort Panzerung X bis zu X Treffer () , die durch den Angriffswurf erzielt wurden, negieren. Sobald ein Spieler einen Treffer () negiert, wird dieser Würfel aus dem Angriffspool entfernt.

PARTNER

Manche Charaktere sind treue Gefolgsleute oder Untergebene, die fast nie von der Seite eines anderen Charakters weichen. Solch ein Charakter hat das Schlüsselwort Partner und die Miniatur, die diesen Charakter darstellt, wird immer zur Einheit eines anderen Charakters hinzugefügt. Die Miniatur hat eine Partner-Karte und ihre Miniatur ist eine Partner-Miniatur. Die kombinierte Einheit hat den Rang, den Einheitentyp, die Verteidigungswürfelfarbe, die Tapferkeit, die Energieumwandlungstabelle und die Geschwindigkeit der Einheitenkarte.





- Manchmal hat eine Partner-Karte einen unterschiedlichen Einheitentyp. Dies ist nur für das Ausrüsten von Aufwertungskarten relevant.

- Einem Einheitenführer einer kombinierten Einheit können Wunden zugeteilt werden, falls sie die einzige Nicht-Partner-Miniatur der Einheit ist.
- Sobald einer Nicht-Partner-Miniatur einer kombinierten Einheit eine Wunde zugeteilt würde, kann der kontrollierende Spieler sie stattdessen einer nicht besiegten Partner-Miniatur jener Einheit zuweisen. Jene Wunde muss erst einer Partner-Miniatur zugeteilt werden, falls sie andernfalls dazu führen würde, dass die letzte Nicht-Partner-Miniatur der Einheit besiegt werden würde.
- Allerdings müssen die Partner-Miniaturen zuerst besiegt werden.
- Alle Nicht-Waffen-Aufwertungskarten, die ein Partner ausgerüstet hat, können so lange von der kombinierten Einheit verwendet werden, bis alle Partner-Miniaturen besiegt worden sind.
- Waffen-Aufwertungskarten können nur von der Miniatur verwendet werden, die sie ausgerüstet hat.
- Die Nicht-Partner-Miniaturen der Einheit verwenden den Wundschwellenwert der Einheitenkarte. Die Partner-Miniatur verwendet den Wundschwellenwert der Partner-Karte.
- Die kombinierte Einheit hat sowohl die Schlüsselwörter der Einheitenkarte als auch die der Partnerkarte.
- Miniaturen einer kombinierten Einheit können nur die Waffen verwenden, die auf ihren jeweiligen Karten angegeben sind. Falls die kombinierte Einheit eine Waffe durch den Effekt einer Kommandokarte erhält, kann nur die Nicht-Partner-Miniatur diese Waffe verwenden.
- Falls die Partner-Miniatur besiegt worden ist, verliert die kombinierte Einheit die Schlüsselwörter der Partnerkarte.


PRÄZISE X

Sobald eine angreifende Einheit mit dem Schlüsselwort Präzise X während des Schrittes „Angriffswürfel neu würfeln“ einen Zielmarker ausgibt, kann sie bis zu X zusätzliche Angriffswürfel für jeden ausgegebenen Zielmarker neu würfeln.

PRÄZISIONSSCHÜTZE

Nach dem Umwandeln von Angriffsenergie während des Schrittes „Angriffsenergie umwandeln“ kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort Präzisionsschütze beliebig viele Zielmarker ausgeben. Für jeden so ausgegebenen Zielmarker darf sie das Ergebnis eines Angriffswürfels verbessern, anstatt ihn neu zu würfeln; ändere eine Leerseite in einen Treffer () oder einen Treffer () in einen kritischen Treffer () . Eine Einheit kann zwei Zielmarker ausgeben, um eine Leerseite in einen kritischen Treffer () zu ändern.

PROGRAMMIERT

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Programmiert muss bei der Armeezusammenstellung mindestens eine -Aufwertungskarte ausrüsten.

ab sofort inaktiv. Sobald eine Einheit einen inaktiven Schildmarker umdreht, wird der Marker auf die aktive Seite gedreht und ist ab sofort aktiv.

Solange eine Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, darf sie während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ des Angriffs beliebig viele ihrer Schildmarker von der aktiven Seite auf die inaktive Seite drehen, um 1 Treffer (★) oder 1 kritischen Treffer (✪) für jeden auf diese Weise umgedrehten Schildmarker zu negieren.

SCHLUMMERNDE KRAFT

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Schlummernde Kraft darf am Ende ihrer Aktivierung 1 Niederhalten-Marker erhalten, um 1 roten Verteidigungswürfel zu werfen. Falls sie das tut, wählt sie bei einem W-Ergebnis eine feindliche Einheit innerhalb von 1 dieser Miniatur. Die gewählte Einheit erhält 2 Niederhalten-Marker und 2 Immobilisiert-Marker. Bei einer Leerseite entfernt sie 1 Wunden- oder 1 Giftmarker von einer befreundeten Truppler-Einheit, die kein Droide ist, innerhalb von 1 dieser Miniatur.

SCHWACHSTELLE X: FRONT/HECK/SEITEN

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

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

SCHWEBEN: BODEN / LUFT X

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Schweben: Boden oder Schweben: Luft X kann während des Schrittes „Aktionen durchführen“ Bereitschaftsaktionen durchführen und Bereitschaftsmarker erhalten und ausgeben, selbst wenn sie dies üblicherweise nicht könnte, und darf Rückwärtsbewegungen durchführen.

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Schweben: Boden wird von anderen Einheiten bei allen Sichtlinien-Regeln wie ein Bodenfahrzeug behandelt. Für alle anderen Spieleffekte wird die Einheit weiterhin wie ein Repulsorfahrzeug behandelt.

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Schweben: Luft X ignoriert Gelände mit einer Höhe von X oder weniger, solange sie sich bewegt, und kann ihre Bewegung so beenden, dass sie sich mit solch einem Gelände überschneidet.

SEITWÄRTSBEWEGUNG

Falls die Einheit mit dem Schlüsselwort Schweben: Boden / Luft X Einkerbungen an den Seiten ihrer Basis hat, kann die Einheit als Teil ihrer Bewegungsaktion eine Seitwärtsbewegung durchführen, statt sich normal zu bewegen. Solange eine Einheit eine

Seitwärtsbewegung durchführt, ist ihre Geschwindigkeit um 1 reduziert, bis zu einem Minimum von 1. Wie bei anderen Bewegungen mit Basen mit Einkerbungen kann eine Seitwärtsbewegung eine vollständige Seitwärtsbewegung oder eine Teilbewegung sein. Die Bewegung kann außerdem unterbrochen werden, falls ein Objekt die Miniatur davon abhält, sich vollständig entlang der Bewegungshilfe zu bewegen.

Eine Seitwärtsbewegung beginnt damit, dass man die Bewegungshilfe in eine der seitlichen Einkerbungen der Miniaturenbasis steckt. Die Bewegungshilfe wird auf dem Schlachtfeld festgehalten, die Miniatur angehoben und die gegenüberliegende Einkerbung der Basis an das gegenüberliegende Ende der Bewegungshilfe gesteckt. Solange eine Miniatur eine Seitwärtsbewegung durchführt, darf ihre Basis sich nicht mit Gelände oder Einheiten überschneiden, durch die sie sich nicht hindurchbewegen kann.

SCHWERER INFANTERIE-TRUPP

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Schwerer Infanterietrupp muss eine „Schwere Waffe“-Aufwertungskarte (A) ausrüsten. Die „Schwere Waffe“-Miniatur, die durch die Aufwertungskarte hinzugefügt wurde, ist der Einheitenführer a Upgrade Card.

SCHWERFÄLLIG

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Schwerfällig kann während ihrer Aktivierung nur eine Bewegungsaktion durchführen.

SELBSTERHALTUNGSTRIEB

Sobald überprüft wird, ob eine Einheit mit dem Schlüsselwort Selbsterhaltungstrieb in Panik verfällt, kann für diese Einheit nicht der Tapferkeitswert von Einheiten verwendet werden, die nicht dieselbe Zugehörigkeit haben.

SELBSTZERSTÖRUNG X

Eine Einheit kann eine Selbstzerstörung-X-Kartenaktion nur dann ausführen, falls sie eine Anzahl Wundenmarker hat, die mindestens der Hälfte ihres Wundschwellenwerts entspricht (aufgerundet). Für jede Einheit innerhalb von 1 und in Sichtlinie würfelst du X schwarze Angriffswürfel und handelst jeden Wurf vollständig ab, bevor du zur nächsten Einheit übergehst. Diese Einheit erleidet 1 Wunde für jedes gewürfelte W- und W-Ergebnis und erhält 1 Niederhalten-Marker für jedes gewürfelte W-Ergebnis. Nachdem alle Würfe ausgewertet wurden, ist die Einheit, die das Schlüsselwort Selbstzerstörung X verwendet hat, zerstört.

SHIEN-MEISTERSCHAFT

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Shien-Meisterschaft das Schlüsselwort Ablenken einsetzt, erleidet der Angreifer für jedes W-Ergebnis beim Verteidigungswurf 1 Wunde anstelle der Wunden, die das Schlüsselwort Ablenken üblicherweise verursachen würde. Zusätzlich erhält eine Einheit mit dem Schlüsselwort Shien-Meisterschaft, die gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, während des Schrittes „Verteidigern Nieder-

TEAMWORK: EINHEITENNAME

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Teamwork innerhalb von **E** einer befreundeten Einheit ist, deren Name hinter dem Schlüsselwort Teamwork angegeben ist, erhält die andere Einheit einen Marker desselben Typs, falls eine der beiden Einheiten einen Ziel- oder Ausweichmarker erhält.

TOD VON OBEN

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Tod von oben angreift, kann die verteidigende Einheit nicht von Deckung profitieren, um während des Schrittes „Deckung anwenden“ **✱**-Ergebnisse zu negieren, falls sich der Einheitenführer dieser Einheit mit einem Gelände überschneidet, das kein Bereichsgelände ist und das höher ist als das Gelände, mit dem sich der Einheitenführer der verteidigenden Einheit überschneidet.

TRANSPORTER

Während des Spieldaufbaus kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort Transporter eine befreundete **▲**-Truppler- oder **▼▲**-Truppler-Einheit wählen, die transportiert werden soll. Während des Schrittes „Befehle erteilen“ in Runde 1 kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort Transporter der gewählten Einheit einen Befehl erteilen. Falls die gewählte Einheit noch nicht aufgestellt ist, sobald die Einheit mit dem Schlüsselwort Transporter aufgestellt wird, wird die gewählte Einheit nach dem Effekt aufgestellt, indem sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführt. Der Anfangspunkt der Bewegung wird bestimmt, indem die Bewegungshilfe mit beiden Ecken eines Endes an die Basis mit dem Schlüsselwort Transporter angelegt wird. Wenn die gewählte Einheit auf diese Weise aufgestellt wird, misst der Einheitenführer der Einheit von der Einheit mit dem Schlüsselwort Transporter die vertikale Entfernung, die während dieser Bewegung durchgeführt wurde.

ÜBERSCHREIBEN

Sobald eine befreundete Einheit mit dem Schlüsselwort KI innerhalb von **E** zu einer oder mehreren befreundeten Einheiten ihre Aktivierung beginnt, die das Schlüsselwort Überschreiben haben, wähle eine jener Einheiten mit dem Schlüsselwort Überschreiben, die nicht in Panik verfallen ist. Die gewählte Einheit darf 1 Niederhalten-Marker erhalten. Falls sie das tut, ignoriert jene Einheit das Schlüsselwort KI während ihrer Aktivierung.

ÜBERWINDEN

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Überwinden klettert, darf sie sich bis zu einer vertikalen Strecke von Höhe 2 bewegen.

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Überwinden eine Bewegung durchführt, verringert sie ihre Maximalgeschwindigkeit nicht, wenn sie sich in, aus oder durch schwieriges Gelände bewegt.

UNAUFFÄLLIG

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Unauffällig gegen einen Fernkampfangriff verteidigt und sie im Schritt „Deckungswürfel werfen“ einen oder mehrere Verteidigungswürfel werfen würde, wirft sie stattdessen einen Verteidigungswürfel weniger und fügt dem Deckungspool nach dem Wurf ein zusätzliches **▼**-Ergebnis hinzu.

UNAUFHALTSAM

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Unaufhaltsam darf auch dann während der Aktivierungsphase aktiviert werden, solange sie 1 oder weniger Befehlsmarker hat. Jene Einheit kann niemals mehr als einen offen ausliegenden Befehlsmarker haben. Solange diese Einheit nicht besiegt ist, fügt der kontrollierende Spieler dem Befehlspool, sobald er den Befehlspool erstellt, einen zusätzlichen Befehlsmarker des Rangs der Einheit hinzu.

UNBARMHERZIG

Sobald eine andere befreundete **▲**-Truppler-Einheit innerhalb von **E** und in Sichtlinie, die einen offen ausliegenden Befehlsmarker hat, aktiviert wird, darf sie 1 Wunde erleiden, um 1 freie Aktion durchzuführen.

UNBEZWINGBAR

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Unbezwingbar ihren Schritt „Sammeln“ durchführt, wirft sie rote anstatt weiße Verteidigungswürfel.

UNDURCHDRINGLICH

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Undurchdringlich 1 oder mehrere **▼**-Ergebnisse haben würde, die durch das Schlüsselwort Durchschlagen X negiert werden würden, negiere 1 Ergebnis weniger.

UNERBITTLICH

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort Unerbittlich eine Bewegungsaktion während ihrer Aktivierung durchgeführt hat, darf sie eine freie Angriffsaktion durchführen.

UNERSCHROCKEN

Nachdem eine Truppler-Einheit, die kein Droiden-Truppler ist, mit dem Schlüsselwort wür ihren Schritt „Sammeln“ durchgeführt hat und sie niedergehalten wird, aber nicht in Panik verfallen ist, darf sie zu Beginn ihres Schrittes „Aktionen durchführen“ 1 Niederhalten-Marker erhalten, um eine freie Bewegungsaktion durchzuführen.

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Unerschrocken kann nicht von dem Schlüsselwort Antreiben beeinflusst werden.

UNGEHINDERT

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Ungehindert eine Bewegung durchführt, verringert sie ihre Geschwindig-

VOLLE DREHUNG

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

VORBEREITETE STELLUNG

Während des Schrittes „Vorbereitete Stellungen einnehmen“ beim Spielaufbau kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort Vorbereitete Stellung aufgestellt werden, indem der Einheitenführer dieser Einheit vollständig innerhalb des befreundeten Gebiets platziert wird. Dann werden die restlichen Miniaturen dieser Einheit in Formation mit ihrem Einheitenführer und vollständig innerhalb des eigenen Gebiets platziert. Diese Einheit erhält dann 1 Ausweichmarker. Miniaturen dürfen kein unpassierbares Gelände überschneiden, wenn sie mit Vorbereitete Stellung platziert werden.

VORBILD

Falls sich eine befreundete Einheit während eines Angriffs oder der Verteidigung, innerhalb von **Ⓔ** und Sichtlinie einer oder mehrerer befreundeter Einheiten befindet, die das Schlüsselwort Vorbild besitzen und die gleiche Fraktion oder Zugehörigkeit wie die angreifende oder verteidigende Einheit haben, kann die angreifende oder verteidigende Einheit einen Ziel-, Ausweich- oder Treffer-Marker einer dieser Einheiten mit dem Schlüsselwort Vorbild ausgeben, als ob diese angreifende oder verteidigende Einheit den Marker hätte.

WACHPOSTEN

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Wachposten kann 1 Bereitschaftsmarker ausgeben, nachdem eine feindliche Einheit innerhalb von **Ⓔ** einen Angriff, eine Bewegung oder eine Aktion durchgeführt hat (üblich ist **Ⓔ**).

WIR KÄMPFEN FÜR UNSERE FAMILIE

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Wir kämpfen für unsere Familie eine Angriffsaktion durchführt, wähle, nachdem der Effekt abgehandelt wurde, eine andere befreundete Einheit innerhalb von **Ⓔ** mit dem Schlüsselwort Wir kämpfen für unsere Familie, falls möglich. Die gewählte Einheit erhält 1 Ausweichmarker.

WIR SIND KEINE REGS

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Wir sind keine Regs darf keine grünen Marker anderer Klontropper-Einheiten ausgeben und andere Klontropper-Einheiten dürfen keine grünen Marker einer solchen Einheit ausgeben. Zusätzlich kann diese Einheit nicht von Rückendeckung profitieren.

ZUVERLÄSSIG X

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Zuverlässig X erhält zu Beginn der Aktivierungsphase X Energiemarker.

ZWECKBÜNDNIS

Einheiten mit dem Schlüsselwort Zweckbündnis dürfen befreundeten Söldnern unabhängig von ihrer Zugehörigkeit Befehle erteilen. Zusätzlich dürfen Spieler bei der Armeezusammenstellung 1 zusätzliche Söldnereinheit eines beliebigen

Ranges hinzufügen, falls sie mindestens 1 Einheit mit dem Schlüsselwort Zweckbündnis haben. Dadurch kann ein Spieler nicht mehr Einheiten eines Ranges in seiner Armee haben als erlaubt.

WAFFENSCHLÜSSEL- WÖRTER

DETONIEREN X :(BOMBENTYP)

Nachdem eine Einheit, die von einem beliebigen Spieler kontrolliert wird, angegriffen, sich bewegt oder eine Aktion durchgeführt hat, darf jede Einheit, die eine Waffe mit dem Schlüsselwort Detonieren X: Bombentyp hat, bis zu X befreundete Bombenmarker (Vorteilsmarker) des entsprechenden Typs detonieren lassen.

Falls ein Marker detonieren würde, nachdem eine Einheit eine Bewegung oder eine beliebige Aktion durchgeführt hat, detoniert der Marker noch vor jeder anderen Fähigkeit oder jedem anderen Effekt, der nach der Bewegung einer Einheit oder dem Durchführen einer Aktion eintritt, mit einer Ausnahme: Ein Bereitschaftsmarker darf ausgegeben werden, bevor der Marker detoniert. Falls beide Spieler Einheiten haben, die Bombenmarker detonieren lassen können, darf der Spieler, der nicht die Einheit kontrolliert, die gerade angegriffen, sich bewegt oder eine Aktion durchgeführt hat, das Schlüsselwort Detonieren X: Bombentyp seiner Einheit zuerst verwenden.

Sobald ein Marker entweder durch eine Fähigkeit oder einen anderen Spieleffekt detoniert, wird ein separater Angriff gegen jede Einheit, die Sichtlinie zu dem Bombenmarker hat, (unabhängig vom Besitzer der Einheit) durchgeführt, zu welcher der Marker Sichtlinie hat. Dabei werden die Flächenwaffe, die Energieumwandlungstabelle und die Waffenschlüsselwörter der Karte verwendet, die zu dem detonierenden Marker gehört. Für jeden Angriff, der von der Detonation eines Markers ausgeht, gilt jener Marker als der Angreifer. Das bedeutet, dass er keine Zielmarker ausgeben kann oder Angriffswürfel modifizieren kann, unabhängig von den Fähigkeiten der Einheit, die den Marker platziert hat. Nachdem ein Marker detoniert ist, wird er vom Schlachtfeld entfernt.

DURCHSCHLAGEN X

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

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

Beispiel: Eine Einheit mit Durchschlagen 3 greift eine feindliche Einheit an. Eine andere feindliche Einheit verwendet Beschützer 2, um 2 Treffer (★) zu negieren. Nach der Umwandlung von Verteidigungsenergie (⚡) hat die Einheit, die Beschützer verwendet, 2 Abwehr (▼) gewürfelt. Die angreifende Einheit verwendet Durchschlagen, um die 2 Abwehr-Ergebnisse (▼) zu negieren, woraufhin die Einheit, die Beschützer verwendet, 2 Wunden erleidet.

Nun wirft der Verteidiger seine Verteidigungswürfel. Die angreifende Einheit kann noch 1 gewürfelte Abwehr (▼) des Verteidigers negieren, da sie von ihrem Durchschlagen 3 bisher nur 2 verwendet hat.

EXPLOSION

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

FESTER FEUERWINKEL: FRONT/SEITEN/HECK

Eine Waffe mit dem Schlüsselwort **Fester Feuerwinkel: Front/Seiten/Heck**, kann nur dann Würfel zu einem Angriffspool beisteuern, wenn mindestens eine Miniaturenbasis der verteidigenden Einheit zumindest teilweise im angegebenen Feuerwinkel der angreifenden Miniatur ist.

FLÄCHENWAFFE

Eine Waffe mit einem gelben Reichweitsymbol ist eine Flächenwaffe. Sobald eine Flächenwaffe verwendet wird, werden separate Angriffe gegen jede Einheit in Sichtlinie und innerhalb der Reichweite der bei den Reichweitsymbol angegebenen Zahl durchgeführt, selbst wenn jene Einheit in ein Handgemenge verwickelt ist. Angriffe mit einer Flächenwaffe sind Fernkampfgriffe.

Flächenwaffen können niemals in einem Angriffspool sein, der von einer Einheit erstellt wird, und müssen immer die einzige Waffe im Angriffspool sein.

GIFT X

Eine Truppler-Einheit, die kein Droiden-Truppler ist, erhält, wenn sie Wunden erleidet, nachdem sie gegen einen Angriff verteidigt hat, der eine Waffe mit dem Schlüsselwort Gift X enthält, erhält X Giftmarker.

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

HOCHGESCHWINDIGKEIT

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

IMMOBILISIEREN X

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

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

Sobald eine Einheit eine Bewegung durchführt, werden alle Effekte angewendet, die die Maximalgeschwindigkeit erhöhen, bevor Effekte angewendet werden, die die Maximalgeschwindigkeit dieser Einheit verringern

IMMUNITÄT: ABLENKEN

Während eines Angriffs, falls der Angriffspool Waffen mit dem Schlüsselwort Immunität: Ablenken enthält, kann der Angreifer keine Wunden dadurch erleiden, dass der Verteidiger die Fähigkeit Ablenken verwendet.

IONEN X

Ein Fahrzeug oder Droiden-Truppler, der verteidigt und dabei Wunden erleidet, erhält X Ionenmarker, falls der Angriffspool eine Waffe mit dem Schlüsselwort Ionen X enthält.

Zu Beginn der Aktivierung einer Einheit wirft eine Einheit einen weißen Verteidigungswürfel pro Ionenmarker, den sie hat. Falls sie mindestens 1 Leerseite würfelt, führt sie in dieser Aktivierung 1 Aktion weniger aus. Am Ende ihrer Aktivierung entfernt eine Einheit alle Ionenmarker, die sie hat.

Falls der Angriffspool das Schlüsselwort Ionen X enthält, muss der Verteidiger am Anfang des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen“ vor irgendwelchen anderen Effekten für jeden Treffer (✖) oder kritischen Treffer (⚡) 1 aktiven Schildmarker umdrehen, bis zu einem Maximum von X.

KRITISCH X

Solange eine Einheit Angriffsenergie für einen Angriffspool mit dem Schlüsselwort Kritisch X umwandelt, darf sie während des Schrittes „Angriffsenergie umwandeln“ bis zu X Angriffsenergie (⚡) in kritische Treffer (⚡) umwandeln.

NIEDERHALTEND

Nachdem eine Einheit gegen einen Angriff verteidigt hat, der eine Waffe mit dem Schlüsselwort Niederhaltend enthält, erhält der Verteidiger während des Schrittes „Verteidigern Niederhalten-Marker zuteilen“ 1 Niederhalten-Marker.

OFFENSIVE X

Sobald einem Angriffspool eine Waffe mit den Schlüsselwort Offensive X hinzugefügt wird und die verteidigende Einheit innerhalb von 1 zum Einheitenführer der angreifenden Einheit ist, darfst du X Angriffswürfel jener Waffe aufwerten.

PANZERBRECHEND X

Sobald eine Einheit gegen einen Angriff verteidigt, der das Schlüsselwort Panzerbrechend X im Angriffspool hat und

die verteidigende Einheit eine Fahrzeug-Einheit ist, werden X Angriffswürfel des Angriffspools aufgewertet.

PRIMITIV

Eine Einheit, dessen Angriffspool eine Waffe mit dem Schlüsselwort Primitiv enthält, muss während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“, nach dem Abhandeln sämtlicher Instanzen vom Schlüsselwort Wucht X, alle ✖-Ergebnisse in ✖-Ergebnisse umwandeln, falls die verteidigende Einheit das Schlüsselwort Panzerung oder Panzerung X hat.

RAMMEN X

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Rammen X einen

Angriff durchführt, darf sie während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ X Würfelresultate von Angriffswürfeln in kritische Treffer (⚡) ändern, falls sie eine der folgenden Bedingungen erfüllt:

- Der Einheitenführer hat eine Basis mit Einkerbung und die Einheit hat in derselben Aktivierung wie dieser Angriff mit dem Schlüsselwort Rammen X mindestens 1 volle Standardbewegung mit Maximalgeschwindigkeit durchgeführt.
- Der Einheitenführer hat eine kleine Basis und die Einheit hat in derselben Aktivierung wie dieser Angriff mit dem Schlüsselwort Rammen X mindestens eine Bewegung durchgeführt.

SCHARF MACHEN X: BOMBENTYPMARKER

Eine Einheit, die mit einer Karte mit dem Schlüsselwort Scharf machen X: Bombentyp aufgewertet ist, kann die Aktion Scharf machen X durchführen. Dabei platziert die Einheit X Bombenmarker (Vorteilsmarker) des entsprechenden Typs und in der Farbe des kontrollierenden Spielers vollständig innerhalb von 1 und in Sichtlinie ihres Einheitenführers.

Bombenmarker dürfen sich nicht mit Ziel- oder anderen Bombenmarkern überschneiden und müssen bündig auf einer flachen Oberfläche platziert werden.

SCHARFSCHÜTZENTEAM

Sobald eine Waffe mit dem Schlüsselwort Scharfschützen-Team die einzige Waffe in einem Angriffspool ist und falls die angreifende Einheit noch keine Bewegungsaktion während ihrer Aktivierung durchgeführt hat und falls jede Miniatur der angreifenden Einheit Sichtlinie zu 1 oder mehreren Miniaturen der verteidigenden Einheit hat, wertest du jeden Angriffswürfel jener Waffe auf. Falls du das tust, darfst du nach dem Schritt „Angriffsenergie umwandeln“ alle Angriffswürfel im Angriffspool negieren und direkt zum Schritt „Verteidigern Niederhalten-Marker zuteilen“ übergehen. Falls auf diese Weise 1 oder mehr ✖-Ergebnisse negiert wurden, erleidet die verteidigende Einheit 1 Wunde.

WEITSCHUSS

Während des Schrittes „Verteidiger deklarieren“, nachdem eine feindliche Einheit zur verteidigenden Einheit deklariert wurde, aber bevor die Reichweite abgemessen wird, darf eine Einheit, die **1 oder mehrere Waffen** mit dem Schlüsselwort Weitschuss hat, 1 Zielmarker ausgeben, um die Maximalreichweite **jeder Waffe mit dem Schlüsselwort Weitschuss** bis zum Ende der Angriffssequenz um 1 zu erhöhen. Die angreifende Einheit darf für diese ausgegebenen Zielmarker keine Würfel neu würfeln. Pro Angriffssequenz darf auf diese Weise nur 1 Zielmarker ausgegeben werden.

WUCHT X

Falls der Verteidiger das Schlüsselwort Panzerung oder Panzerung X hat, kann eine Einheit, deren Angriffspool eine Waffe mit dem Schlüsselwort Wucht X enthält, die Ergebnisse des Angriffswurfs während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ eines Angriffs modifizieren, indem sie bis zu X Treffer (★) in kritische Treffer (☆) ändert.

Graffitimarker bleiben bis zum Ende der Partie im Spiel. Einheiten können sich durch Graffitimarker hindurchbewegen und ihre Bewegung darauf beenden.

Während des Schrittes „Sammeln“ der Aktivierung einer Einheit, darf sie 1 zusätzlichen Würfel werfen, falls sie Sichtlinie zu einem befreundeten Graffitimarker innerhalb von **2** hat. Falls sie Sichtlinie zu einem feindlichen Graffitimarker innerhalb von **3** hat, muss sie 1 Würfel weniger werfen (Minimum 1).

KLEIN

Solange eine Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, der kein Flächenangriff ist, wird jede Miniatur mit dem Schlüsselwort Klein im Bezug auf die Sichtlinie, Deckung und Reichweite ignoriert. Für die Bestimmung der Deckung wird jede Miniatur mit dem Schlüsselwort Klein so behandelt, als wäre sie nicht Teil der verteidigenden Einheit.

Eine Einheit, die 1 oder mehr Partner-Miniaturen mit dem Schlüsselwort Klein hat, kann nicht das Ziel von Angriffen werden, falls der Einheitenführer der angreifenden Einheit nur Sichtlinie zu der Partner-Miniatur oder den Partner-Miniaturen mit dem Schlüsselwort Klein hat.

PREISGEBEN

Kommandokarten, die das Schlüsselwort Preisgeben haben, werden durch eine horizontale Linie unterteilt. Diese Linie ist dazu da, um das Schlüsselwort Preisgeben vom normalen Karteneffekt der Kommandokarte visuell abzutrennen. Manche Karten mit dem Schlüsselwort Preisgeben haben mehrere Auswahlmöglichkeiten. In diesem Fall muss sich der Spieler für eine Möglichkeit entscheiden. Karten mit dem Schlüsselwort Preisgeben können zu Beginn der Phase oder des Schrittes, die/der hinter dem Schlüsselwort Preisgeben auf der Kommandokarte angegeben ist, aufgedeckt werden.

Eine Karte, die auf diese Weise aufgedeckt wird, gilt nicht als gespielt und kommt am Ende der Phase, in der sie preisgegeben wurde, zurück auf die Kommandohand. **Falls eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft preisgegeben wird, kommt sie nicht zurück auf die Kommandohand und verbleibt im Spiel.** Spieler können so viele Kommandokarten preisgeben, wie sie möchten. Falls beide Spieler Kommandokarten mit dem Schlüsselwort Preisgeben haben, die zur gleichen Zeit abgehandelt werden, hat der blaue Spieler zuerst die Möglichkeit, seine Kommandokarte aufzudecken. Falls er diese Möglichkeit ausschlägt, kann die Karte nicht mehr preisgegeben werden. Falls eine Karte auf diese Art aufgedeckt wird, wird der Text, der auf das Schlüsselwort Preisgeben folgt, abgehandelt.

REKONFIGURATION

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

Sobald sich eine Einheit mit einer Aufwertungskarte, die das Schlüsselwort Rekonfiguration hat, erholt oder eine Erholungsaktion durchführt, darf der Spieler, der jene Einheit kontrolliert, jene Aufwertungskarte auf eine andere Seite umdrehen.

REPARATUR X: KAPAZITÄT Y

Falls eine Einheit mehrere Fähigkeiten Reparatur X: Kapazität Y hat, wird jedes Schlüsselwort als eigenständige Fähigkeit behandelt.

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

Wundenmarker auf Karten gelten nicht als Wundenmarker auf Einheiten und zählen nicht gegen die Wundschwelle einer Einheit. Sie können auch nicht von Fähigkeiten entfernt werden, die Wundenmarker von Einheiten entfernen.

Zusätzlich gilt jede dieser Aktionen als einzigartig, sodass eine Einheit, die Zugang zu mehreren dieser Fähigkeiten hat, während ihrer Aktivierung jede dieser Fähigkeiten je einmal verwenden kann. Dies gilt auch dann, wenn die Einheit Zugang zu zwei identischen Fähigkeiten aus verschiedenen Quellen hat.

WIEDERHERSTELLEN

Manche Fähigkeiten wie die Schlüsselwörter Behandlung und Reparatur sowie manche Karteneffekte erlauben einem Spieler, Miniaturen einer befreundeten Einheit wiederherzustellen. Um eine Miniatur einer Einheit wiederherzustellen, müssen in dieser Runde bereits eine oder mehrere Miniaturen jener Einheit besiegt worden sein. Wähle eine Miniatur, die in der derzeitigen Runde besiegt worden ist, und platziere diese Miniatur in Formation mit ihrem Einheitenführer auf dem Schlachtfeld. Gib der Miniatur dann eine Anzahl Wundenmarker, die eins unter dem Wundschwellenwert ist, der auf ihrer Aufwertungskarte oder Einheitenkarte angegeben ist.

ZIVILIST

Eine Miniatur mit dem Schlüsselwort Zivilist kann keine Waffen zu Angriffspools hinzufügen. Wunden müssen zuerst anderen Nicht-Einheitenführer-Miniaturen ohne das Schlüsselwort Zivilist zugeteilt werden, falls möglich. Falls eine Miniatur mit dem Schlüsselwort Zivilist bereits eine oder mehrere Wundenmarker hat, müssen Wundenmarker zuerst ihr zugeteilt werden, bevor sie Miniaturen ohne Wundenmarker zugeteilt werden.

Falls die Einheitenführer-Miniatur in einer Einheit mit dem Schlüsselwort Zivilist besiegt wird, kann eine Zivilist-Miniatur nicht durch eine neue Einheitenführer-Miniatur ersetzt

ÄNDERUNGSVERLAUF

30.05.2026

- Schlüsselwort „Mandalorianer sind geeint stärker“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Undurchdringlich“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Das ist der Weg“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Wir kämpfen für unsere Familie“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Vaapad-Meisterschaft“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Sieg oder Tod“ hinzugefügt.

21.04.2026

- Abschnitt „Marker“ aktualisiert.
- Abschnitt „Barrikaden“ aktualisiert.
- Abschnitt „Bereichsgelände“ aktualisiert.
- Abschnitt „Commander und Panik“ aktualisiert.
- Abschnitt „Kein ♠“ aktualisiert.
- Abschnitt „Standardbewegung“ aktualisiert.
- Abschnitt „Sichtlinie“ aktualisiert.
- Abschnitt „Truppler“ aktualisiert.
- Abschnitt „Droiden-Truppler“ aktualisiert.
- Abschnitt „Schwere Truppler“ hinzugefügt.
- Abschnitt „Schwere Droiden-Truppler“ hinzugefügt.
- Abschnitt „Robustheit“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Antreiben: Rang/Einheitenname“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Beschützer X“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Die Belohnung im Blick“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Die Mission erfüllen“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Fechtmeister“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Feldkommandant“ aktualisiert.
- Abschnitt „Zwangsbewegung“ des Schlüsselworts „Gleiter X“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Göttlicher Einfluss“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Hilfe: Zugehörigkeit/Einheitentyp“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Göttlicher Einfluss“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Immunität: Nahkampf“ aktualisiert.

- Schlüsselwort „KI: Aktion“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Kommandofahrzeug X“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Mechanisierte Infanterie“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Mobil“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Radmodus“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Raffinesse“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Schild X“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Überschreiben“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Detonieren X“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Fester Feuerwinkel: Front/Seiten/Heck“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Offensive X“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Scharf machen X: Bombentypmarker“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Scharfschützenteam“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Überwältigen“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Weitschuss“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Graffitimarker“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Preisgeben“ aktualisiert.

14.11.2025

- Abschnitt „Klettern“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Antreiben“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Ionen X“ aktualisiert.
- Schlüsselwort „Mobil“ aktualisiert.

11.11.2025

- Aufwertung „Doktrin“ hinzugefügt.
- Abschnitt „Angriffswürfel auf- und abwerten“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Panzerbrechend X“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Schützenabwehr X“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Kommandofahrzeug X“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Meine Stimmung ist vom Profit abhängig“ hinzugefügt.
- Schlüsselwort „Sperrig“ aktualisiert.

30.4.2025

- Abschnitt „X-Schlüsselwörter“ aktualisiert
- Abschnitt „Einfluss von Gelände auf die Bewegung“ aktualisiert

- Abschnitt „Miniaturen von Aufwertungskarten besiegen und Aufwertungskarten ablegen“ aktualisiert
- Abschnitt „Bewegung mit Basen mit Einkerbungen“ aktualisiert
- Abschnitt „Rückendeckung“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Ablenken“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Antreiben“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Geheimauftrag“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Makashi-Meisterschaft“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Ruhige Hand“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Selbsterstörung“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Sturmangriff“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Transporter“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Unaufhaltsam“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Unerbittlich“ aktualisiert
- Abschnitt „Wiederherstellen“ aktualisiert

LEGACY-MARKER



SICHTLINIEN-SCHABLONE FÜR SILHOUETTEN

