

STAR WARS™

LEGION™

レギオン



GRUNDREGELWERK

レギオン77レギオン77

VERSION 2.6.0
GÜLTIG AB 19.7.2024



CREDITS

ATOMIC MASS GAMES

Lead Game Development: Will Pagani

Game Development: Andrew Dursum, Michael Plummer, Ben Ransom, and William Rutan

Managing Producer: Andi Lowe

Producers: Summer Ditona and Andrea Wallace

Editing: Scheherazade Anisi and Stacey Janssen

Proofreading: Seth Rourk

Graphic Design: Ryan Furey, Dan Gerlach, Antonio Monge, Justus Morchauer, and Brianna Winters

Photography: Matt Ferbrache and Leah Rosen

Graphic Design Manager: Jessy Stetson

Cover Art: Mariusz Gandzel

Interior Art: Carlos Justino, Romain Kurdi, and Blake Rottinger

Miniatures Hobby Specialist: Tony Konichek

Art Direction: Josh Colón and Preston Stone

Sculpting: Bexley Andrajack, Cory DeVore, David Ferreira, Mike Jones, Evan Kang, Dave Kidd, and Kevin Kircus

Sculpting Coordination: Mike Jones

Engineering: Bexley Andrajack, Alex Edinger, Kevin Kircus, Bryan Pierce, Nicholas Smith, and Chris Tiemeyer

Engineering Manager: Evan Kang

Sculpting Director: Marco SegPOIA

Office Manager: Jeremy Button

Product Line Management: Brandon Anderson

Marketing: Jessa Dressel and Anne Richmond

Director of Marketing: Ross Thompson

Creative Director: Dallas Kemp

Director of Product Development: Will Shick

Head of Studio: Simone Elliott

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordination: Kira Hartke

Licensing Approvals Manager: Kaitlin Souza

Production Coordination: Emily Frenchik, Estelle Gavin, John Hannasch, Chris Jensen, and Samuel McGrath

Production Engineer: Michael Blomberg

Production Management: Justin Anger and Austin Litzler

Team Leader Publishing Services: Thomas Gallecier

SVP, Lifestyle Games: Bill Altig

EVP Publishing: Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

LEAD PLAYTESTERS

Zachary Burley, Nick Coleman, Charlie Dahlberg, Michal Koscielak, Finn Peemüller, Ben Rasband, Eric Roos, Seth Rourk, Dennis Schadt, and Jake Witt

DEUTSCHE AUSGABE: ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Christian Kox & Finn Peemüller

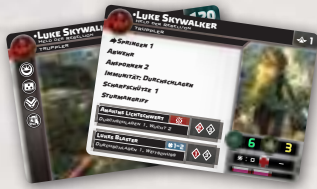
© & TM Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Atomic Mass Games und das Atomic-Mass-Games-Logo sind TM von Atomic Mass Games.



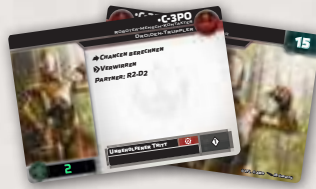
INHALT

SPIELMATERIAL	4	Die Aktivierungsphase	24
ÜBERBLICK	5	Einheit zum Aktivieren wählen oder Passen	24
GRUNDKONZEPTE	5	Einheit Aktivieren	25
Regelpriorität	5	Sammeln	25
Objekte/		Aktionen durchführen	26
Das Schlachtfeld	5	Bewegung	26
Basen und Basiskontakt	5	Standardbewegung	27
Würfel	6	Bewegung mit Basen mit Einkerbungen	27
Einheiten	6	Durch Gelände bewegen	29
Karten	6	Klettern	30
Spieleeffekt	6	Einen Nahkampf beginnen	30
Karteneffekt	6	Handgemenge	31
Timing	6	Rückzug	31
Aufbau der Karten	7	Angreifen	32
Gefechtskarten	7	Timing eines Angriffs	32
Einsatzzielkarten	7	Sichtlinie	32
Schlachtfeldkarten	7	Verspernte Sichtlinie	33
Sekundärzielkarten	7	Gelände und Sichtlinie	33
Vorteilskarten	8	Waffen	33
Einheitenkarten	8	Verteidiger deklarieren	34
Aufwertungskarten	9	Angriffspool bilden	34
Kommandokarten	9	Weiteren Verteidiger deklarieren	35
Schlüsselwörter	9	Angriffswürfel werfen	35
Marker	10	Ausweichen und Deckung anwenden	36
Abmessen	11	Angriffswürfel modifizieren	37
In, innerhalb und jenseits	12	Verteidigungswürfel werfen	37
Gelände	12	Verteidigungswürfel modifizieren	37
Verstreutes Gelände	12	Ergebnisse vergleichen	37
Bereichsgelände	13	Wunden erleiden und Miniaturen besiegen	37
Hindernissgelände	13	Verteidigern Niederhalten-Marker zuteilen	38
Einfluss von Gelände auf die Bewegung	13	Weiteren Angriffspool wählen	38
Deckung von Gelände	14	Beispiel: Vollständiger Angriff	38
Höhe von Gelände	14	Bereitschaft	40
Deckung	15	Befehlsmarker platzieren	40
Aktionen	15	Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die am	
Niederhalten	16	Ende der Aktivierungsphase passieren	40
SPIELVORBEREITUNG	16	Die Endphase	41
Spielaufbau	16	Siegpunkte werten	41
Armeezusammenstellung, Kommandokartenhand und		Kommandokarten ablegen	41
Gefechtskartenstapel	16	Marker entfernen	41
Fraktionen, helle und dunkle Seite	16	Einheiten befördern	41
Punkte	17	Rundenzähler vorstellen	41
Ränge und RangVoraussetzungen	17	ANHANG A: BASEN MIT EINKERBUNGEN	42
Aufwertungskarten	17	ANHANG B: EINHEITENTYPEN	43
Erschöpfen und verbrauchen	17	Fahrzeuge	43
Einzigartig und limitiert	18	ANHANG C: REGELN FÜR SÖLDNER UND KAMPFTRUPPS ...	44
Kommandokartenhand zusammenstellen	19	ANHANG D: KARTENAUFBAU VON LEGACY-KARTEN	45
Gefechtskartenstapel zusammenstellen	20	Einheitenkarten	45
Schlachtfeld abstecken und Spielmaterial bereitlegen	20	Aufwertungskarten	46
Gelände festlegen und platzieren	20	Kommandokarten	47
Blauen Spieler bestimmen	20	ANHANG E: TIMING	47
Mission zusammenstellen	20	Spielaufbau	47
Effekte beim Spielaufbau abhandeln	21	Rundenablauf	47
In vorbereiteten Stellungen aufstellen	21	Ablauf der Kommandophase	47
Einsatzzielmarker	21	Kommandokarten-	
Arten von Einsatzzielmarkern	21	Effekte abhandeln	48
Einsatzzielmarker umkämpfen	21	Ablauf der Aktivierungsphase	48
Zielobjektmarker beanspruchen	21	Ablauf der Einheitenaktivierung	48
Einsatzzielmarker sichern	21	Timing eines Angriffs	49
Einsatzzielmarker platzieren	22	Ablauf der Endphase	49
Siegbedingungen	22	SCHLÜSSELWORT-GLOSSAR	50
SPIELABLAUF	22	Einheitenschlüsselwörter	50
Rundenablauf	22	Waffenschlüsselwörter	65
Die Kommandophase	22	Aufwertungs- und Kommandokarten-Schlüsselwörter	69
Kommandokarten auswählen und spielen	22	ÄNDERUNGSVERLAUF	71
KommandokartenEffekte abhandeln	23	SICHTLINIEN-SCHABLONE	73
Priorität ermitteln	23		
Commander benennen und Befehle erteilen	23		
Befehlspool bilden	24		
Passen-Pool bilden	24		

SPIELMATERIAL



Einheitenkarten



Partnerkarten



Würfel



Aufwertungskarten



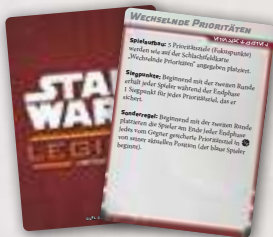
Kommandokarten



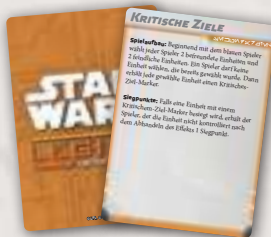
Schlachtfeldkarten



Bewegungshilfen



Einsatzzielkarten



Sekundärzielkarten



Vorteilskarten



Fünfteiliger Maßstab



Beobachtungs-
marker



Rauch-
marker



Niederhalten-Marker



Panik-Marker



Zielobjektmarker



Fokuspunkt-
Marker



Runden-Marker



Inkognito-
Marker



Radmodus-
marker



Bereitschafts-
marker



Ziel-
marker



Ausweich-
marker



Energie-
marker



Schadensmarker für
Fahrzeuge



Spielerfarben-
Marker



Punkte-Marker



Befehlsmarker



Ionen-
marker



Gift-
marker



Immobilisiert-
Marker



ID-Marker für Einheiten



Vorteilsmarker



Aktive und
inaktive
Schildmarker



Bombenmarker



Aufstellungsmarker



Commander-Marker



Wundenmarker



Rote und blaue
Graffiti-Marker



Bane-Marker

WV710W U710W 710W JV

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 30.

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 32.



WÜRFEL

Bei *Star Wars: Legion* werden Würfel verwendet, um die Ergebnisse der Aktionen der Spieler auf dem Schlachtfeld zu bestimmen; üblicherweise beim Angreifen oder Verteidigen. Es gibt 5 verschiedene Würfelarten: drei für das Angreifen, zwei für das Verteidigen. Angriffswürfel sind rot, schwarz oder weiß. Verteidigungswürfel sind rot oder weiß.

Angriffswürfel haben die folgenden Ergebnisse: Treffer (☒), Angriffsendergie (☒), Kritischer Treffer (☒).

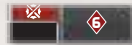
Verteidigungswürfel haben die folgenden Ergebnisse: Abwehr (▼), Verteidigungsendergie (♣).

Würfelseiten ohne Symbol gelten als Leerseite.

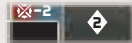
Insgesamt gibt es die folgenden Ergebnissymbole:

- » ☒: Treffer
 - » ☒: Kritischer Treffer
 - » ☒: Angriffsendergie
 - » ♣: Verteidigungsendergie
 - » ▼: Abwehr
 - » Leerseite
- Angriffswürfel gibt es in drei Farben: rot, weiß und schwarz. Auf Karten werden Angriffswürfel durch folgende Symbole dargestellt:

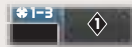
» Rote Angriffswürfel



» Weiße Angriffswürfel



» Schwarze Angriffswürfel



- Verteidigungswürfel gibt es in zwei Farben: rot und weiß. Auf Karten werden Verteidigungswürfel durch folgende Symbole dargestellt:

» Rote Verteidigungswürfel



» Weiße Verteidigungswürfel



Die Würfel, die eine Einheit zum Angreifen oder Verteidigen verwendet, sind auf der Einheitenkarte der Einheit angegeben. Manchmal auch auf einer Aufwertungs- oder Kommandokarte.

EINHEITEN

Jede Armee eines Spielers besteht aus mehreren Einheiten, die sich zusammen bewegen und kämpfen. Die Regeln für jede Einheit befinden sich auf ihren Einheiten- und Aufwertungskarten.

Jede Einheit wird von einem Einheitenführer angeführt, der durch eine besondere Miniatur dargestellt wird.

Einheiten müssen sich immer in Formation befinden. Für weitere Informationen zur Formation siehe „Einheiten aufstellen“ auf [Seite 26](#).

BEFREUNDET UND FEINDLICH

Die Regeln von *Star Wars: Legion* nehmen oft Bezug auf befreundete und feindliche Einheiten. Befreundete Einheiten sind alle Einheiten, die man selbst kontrolliert. Vom anderen Spieler kontrollierte Einheiten werden feindliche Einheiten genannt.

KARTEN

Bei *Star Wars: Legion* gibt es verschiedene Karten, welche die verschiedenen Regeln der Miniaturen zeigen oder verwendet werden, um verschiedene Spieleffekte nachzuhalten.

SPIELEFFEKT

Wann immer eine Spielregel, ein Kartentext, eine Einheitenfähigkeit, ein Schlüsselwort oder eine andere Sonderregel eintritt, etwas bewirkt oder etwas auslöst, nennt man das einen „Spieleffekt“.

KARTENEFFEKT

Der Begriff „Karteneffekt“ bezieht sich auf alle Effekte, die aus dem Text einer Karte resultieren. Schlüsselwörter sind Karteneffekte. Die Regeln für Schlüsselwörter befinden sich im Schlüsselwortglossar auf [Seite 50](#).

ERINNERUNGSTEXT

Jeglicher kursiv gedruckte in Klammern gesetzte Text auf Karten gilt als Erinnerungstext. Erinnerungstexte sind keine ausführlichen Regelbeschreibungen, sondern dienen lediglich als Gedächtnisstütze für die Abhandlung der Schlüsselwörter. Bei Fragen zu einem Schlüsselwort sollte der entsprechende Eintrag im Glossar nachgeschlagen werden. Das Schlüsselwort-Glossar beginnt auf [Seite 50](#).

TIMING

Manche Regeln beziehen sich auf den aktiven Spieler. Der aktive Spieler ist der Spieler am Zug.

Es kann vorkommen, dass Spieleffekte zeitgleich passieren. Der Spieler mit Priorität handelt seine Effekte immer zuerst ab. Falls kein Spieler Priorität hat, handelt der blaue Spieler seine Effekte zuerst ab. Hat ein Spieler mehrere Effekte, die zeitgleich passieren, entscheidet er selbst, in welcher Reihenfolge jene Effekte stattfinden.

Manchmal passiert ein Effekt, nachdem etwas anderes abgehandelt wurde. Das bedeutet, dass jener Effekt erst passiert, nachdem der vorherige Effekt vollständig abgehandelt wurde.

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.

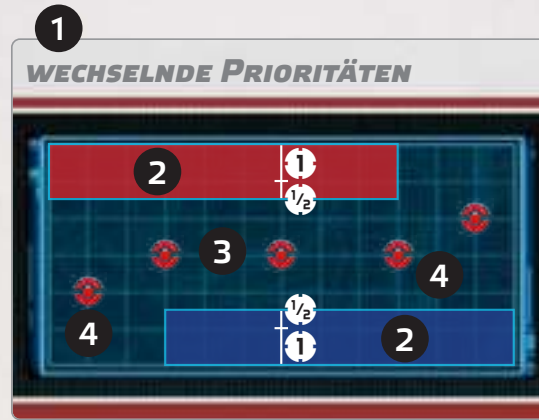
3 **Siegpunkte:** Beginnend mit der zweiten Runde erhält jeder Spieler während der Endphase 1 Siegpunkt für jedes Prioritätsziel, das er sichert.

4 **Sonderregel:** Beginnend mit der zweiten Runde platzieren die Spieler am Ende jeder Endphase jedes vom Gegner gesicherte Prioritätsziel in von seiner aktuellen Position (der blaue Spieler beginnt).

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 . 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 hält, sich der Einheitenführer der Einheit in 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 **BEANSPRUCHEN (SCANNER)**. Einheiten können keine feindlichen Scanner beanspruchen.

Wenn eine befreundete Einheit einen Scanner hält, erhält am Ende der Aktivierung dieser Einheit jede feindliche Einheit in 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 ihres Tapferkeitswerts ist. Dieser Spieler erhält 1 Siegpunkt.

In jeder Runde darf jeder Spieler einmalig, wenn 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. (Er erhält die Siegpunkte.)

	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.

VORTEILSKARTEN

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



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

EINHEITENKARTEN

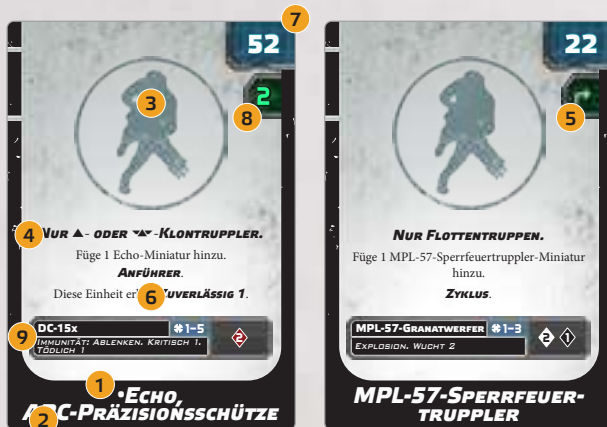
Einheitenkarten zeigen die Sonderregeln und Werte einer Einheit an. Jede Einheit einer Armee hat eine eigene Einheitenkarte.



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 16](#).
4. **Rang der Einheit:** Der Rang der Einheit. Für weitere Informationen zu Rängen siehe [Seite 17](#).
5. **Punktkekosten:** Die Punktkekosten der Einheit. Punkte werden bei der Armeezusammenstellung gebraucht. Für weitere Informationen zur Armeezusammenstellung siehe [Seite 16](#).
6. **Miniaturenanzahl:** Die Anzahl der Miniaturen der Einheit.
7. **Einheitentyp:** Der Typ der Einheit. Für weitere Informationen zu Einheitentypen siehe [Seite 43](#).
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 50](#).
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. 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 33](#).
14. **Verteidigungswürfel:** Die Art der Verteidigungswürfel, welche die Einheit beim Verteidigen gegen Angriffe wirft. Für weitere Informationen zum Werfen von Verteidigungswürfeln siehe [Seite 37](#).
15. **Energieumwandlungstabelle:** Die Energieumwandlungstabelle der Einheit. Für weitere Informationen zum Umwandeln von Energie siehe [Seite 35](#) und [Seite 37](#).

AUFWERTUNGSKARTEN

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



1. **Kartenname:** 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 17](#).
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 33](#).

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. **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

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 50](#).

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.

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
 <p>Zielmarker</p>	Werden beim Angreifen verwendet, um bis zu zwei Angriffswürfel neu zu würfeln. Zielmarker sind grüne Marker.
 <p>Ausweichmarker</p>	Werden beim Verteidigen verwendet, um Treffer-Ergebnisse zu negieren. Ausweichmarker sind grüne Marker.
 <p>Energimarker</p>	Werden beim Angreifen oder Verteidigen verwendet, um Energie in Treffer oder Abwehr umzuwandeln. Energimarker sind grüne Marker.
 <p>Bereitschaftsmarker</p>	Werden verwendet, um sich zu bewegen oder anzugreifen, nachdem eine feindliche Einheit eine Aktion durchgeführt hat.
 <p>Beobachtungsmarker</p>	Werden beim Angriff verwendet, um einen Angriffswürfel neu zu würfeln.
 <p>Rauchmarker</p>	Verbessern die Deckung von nahegelegenen Einheiten.

 <p>Niederhaltenmarker</p>	Werden verwendet, um festzuhalten, wie stark eine Einheit niedergehalten wird.
 <p>Panikmarker</p>	Werden verwendet, um festzuhalten, welche Einheit in Panik verfallen ist.
 <p>Wundenmarker</p>	Werden verwendet, um festzuhalten, wie viele Wunden eine Miniatur erlitten hat.
 <p>Schadensmarker für Fahrzeuge</p>	Werden verwendet, um festzuhalten, welche Nachteile ein Fahrzeug hat, nachdem es eine größere Menge Schaden erlitten hat.
 <p>Befehlsmarker</p>	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.
 <p>Commander-Marker</p>	Werden verwendet, um festzuhalten, wer der aktive Commander ist und welche Miniatur zum Commander befördert wurde.
 <p>Ionenmarker</p>	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts Ionen X festzuhalten
 <p>Giftmarker</p>	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts Gift X festzuhalten
 <p>Immobilisiert-Marker</p>	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselwortes Immobilisieren X festzuhalten.
 <p>Schildmarker</p>	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.
Radmodus-Marker 	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts Radmodus festzuhalten.
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.

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



Halbe-Reichweite Messwerkzeug

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

Manchmal ist mehr als ein Reichweitensymbol 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 30](#).

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.



IN, INNERHALB UND JENSEITS

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

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

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



Die Klontruppen-Einheit ist in ❶ zu Obi-Wan Kenobi, da mindestens 1 Miniaturenbasis der Einheit im ersten Maßstabssegment liegt. Der AT-RT ist innerhalb ❶ zu Obi-Wan Kenobi, da die Basis des AT-RT vollständig innerhalb des ersten Maßstabssegments liegt. Die B1-Kampfdroiden sind jenseits von ❶ 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, Pflanzkübel 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 und sind in manchen Grundspielen von *Star Wars: Legion* und in einer separaten Erweiterung enthalten. 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 sich zu keiner Zeit teilweise mit einer Barrikade überschneiden.



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. Es liegt an den Spielern, die Höhe, die Grenzen, die Sonderregeln und die Art der Deckung zu bestimmen, die für das Bereichsgelände gelten.



HINDERNISSELÄNDE

Hindernisgelände stellt große oder hohe Geländemerkmale wie Gebäude, Klippen oder hohe Mauern dar. Wenn sich eine Truppler-Miniatur durch oder auf ein Hindernisgeländeteilbewegen 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 maximale Geschwindigkeit einer Einheit, die sich durch oder in das Gelände bewegt, um 1 (bis zu einem Minimum von 1).

Unpassierbares Gelände verhindert die Bewegung vollständig. Miniaturen können sich nicht durch unpassierbares Gelände hindurch bewegen oder eine Bewegung darauf beenden, es sei denn, sie haben eine Sonderregel, die es ihnen erlaubt.

Einige größere und komplexe Geländeteile bestehen aus verschiedenen Teilen, welche die Bewegung unterschiedlich einschränken. Zum Beispiel können die Wände eines Hindernisgeländes unpassierbar sein, aber eine Miniatur kann sich durch eine Tür oder ein Fenster bewegen, die/das offenes

Gelände ist. Die Spieler sollten die Geländeteile besprechen und sich darauf einigen, wie sie gespielt werden sollen, bevor das Spiel beginnt.

BEISPIEL: VERSCHIEDENE GELÄNDEARTEN



Die Klontruppen-Einheit bereitet sich auf ihre Bewegung vor. Das Schlachtfeld ist offenes Gelände und schränkt die Bewegung der Klon-

truppen-Einheit nicht ein. Die Barrikaden sind auch offenes Gelände und verlangsamen die Bewegung der Klontruppen nicht, sollten sich diese dazu entscheiden, darüber hinwegzugehen. Das Gebäude ist unpassierbares Gelände und die Klontruppen dürfen sich nicht hindurchbewegen, es sei denn, sie haben eine Sonderregel, die ihnen das erlaubt.

AUF GELÄNDE PLATZIEREN

Wenn sich die Basis einer Truppler-Miniatur mit einem Hindernisgelände überschneidet, muss sie sich mit diesem vollständig überschneiden. Truppler-Miniaturen dürfen eine Bewegung nicht so beenden oder so platziert werden, dass sich ihre Basis teilweise mit Hindernisgelände überschneidet, und es darf kein Teil ihrer Basis über das Geländeteil hinausragen. Truppler-Miniaturen können nicht so aufgestellt werden, dass sich ihre Basis nur teilweise mit Hindernisgelände überschneidet.

BEISPIEL: AUF GELÄNDE PLATZIEREN



Wenn Miniaturen auf einem Hindernisgelände platziert werden, muss sich die Basis der Miniatur mit dem Gelände vollständig überschneiden. Da die beiden Klontruppler vom Balkon herabhängen und sich mit dem Hindernisgelände nur teilweise überschneiden, können sie dort nicht platziert werden und müssen so platziert werden, dass sich ihre Basen mit dem Hindernisgelände wie die beiden anderen Klontruppler vollständig überschneiden.

DECKUNG VON GELÄNDE

Der Hauptzweck des Geländes ist es, die Sichtlinie zwischen Miniaturen zu versperren und Deckung zu bieten. Das Gelände bietet leichte, starke oder keine Deckung. Welche Art von Deckung ein Geländeteil bietet, falls es überhaupt welche bietet, ist letztlich die Entscheidung der Spieler. Bevor das Spiel beginnt, sollten sich die Spieler darauf einigen, welche Art von Deckung jedes Geländeteil auf dem Schlachtfeld bietet.

HÖHE VON GELÄNDE

Jedes Geländeteil hat eine bestimmte Höhe. Um diese zu bestimmen, nimmt man den Maßstab und stellt ein Ende auf das Schlachtfeld, wobei der Maßstab senkrecht gehalten wird. Dann werden so viele Segmente hinzugefügt, bis das Ende des Maßstabs höher liegt als das Geländeteil. Das Segment

des Maßstabs, in dem sich der höchste Teil des Geländeteils befindet, entspricht der Höhe des Objekts.

Manche Konstrukte können mehrere Ebenen mit unterschiedlicher Höhe haben. Um die Höhe des Geländeteils für eine Bewegung oder das Klettern zu bestimmen, misst man die Höhe des Geländeteils, auf das sich die Miniaturen bewegen oder klettern, und zieht davon die Höhe des Geländeteils ab, auf dem sich die Miniaturen derzeit befinden.

BEISPIEL: MESSHÖHE



Sarah will die Höhe dieses Gebäudes messen, um festzustellen, wie sehr es die Bewegung ihrer Klontruppen 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 Klontruppen auswirkt, berücksichtigt Sarah nur den Teil des Gebäudes, zu dem sich ihre Klontruppen 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 36](#).

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 Treffer negieren kann.
- Kartenaktion \blacktriangleright : Die Einheit führt eine Aktion von ihrer Einheitenkarte oder einer ihrer Aufwertungskarten durch. Kartenaktionen haben das \blacktriangleright -Symbol. Eine Einheit darf mehr als eine Kartenaktion durchführen, solange sie unterschiedlich sind. Eine Kartenaktion mit $\blacktriangleright\blacktriangleright$ benötigt für die Durchführung zwei Aktionen.

- Freie Kartenaktion \blacktriangleright : Die Einheit führt eine Aktion von ihrer Einheitenkarte oder einer ihrer Aufwertungskarten durch. Freie Kartenaktionen haben das \blacktriangleright -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 \blacktriangleright **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 Tapferkeitswert der Einheit, dann ist sie niedergehalten. Falls die Anzahl der Niederhalten-Marker mindestens doppelt so hoch ist wie der Tapferkeitswert 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 16](#).

SPIEL- VORBEREITUNG

SPIELAUFBAU

Die Vorbereitungen für eine Partie von Star Wars: Legion werden Spielbau genannt. Der Spielbau 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://community.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:



• Schwere Waffe



• Kommunikation



• Mannschaft



• Pilot



• Macht



• Training



• Kommando



• Generator



• Waffen-aufhängung



• Bewaffnung



• Ausrüstung



• Besatzung



• Granaten



• Artillerie


















• Programmierung



• Squad-Anführer

Jede Aufwertung verfügt über Punktekosten, angegeben in der unteren rechten Kartenecke. Beim Zusammenstellen der Armee darf man Punkte ausgeben, um Einheiten mit Aufwertungskarten auszurüsten. Eine Einheit kann von jeder Aufwertungskarte nicht mehr als 1 Kopie ausrüsten. Manche Aufwertungen haben zusätzliche Beschränkungen in ihrem Kartentext, welche Einheiten sie ausrüsten dürfen. Alle Beschränkungen werden auf der Karte angegeben.

Karten mit dem ,  oder -Symbol fügen der Einheit Miniaturen mit bestimmten Waffen hinzu, die sie zusätzlich zu den Waffen auf den Einheitenkarten verwenden können. Nur die Miniatur, die der Einheit durch die Aufwertungskarte hinzugefügt wird, darf die Waffe auf der Aufwertungskarte verwenden.

Karten mit dem , , , ,  oder -Symbol fügen die Waffe hinzu, die auf der Aufwertungskarte angegeben ist. Jede Miniatur einer Einheit, die mit einer , , ,  oder -Aufwertungskarte ausgerüstet ist, darf die Waffe auf der Aufwertungskarte verwenden. **Nur eine Miniatur in der Einheit darf die Waffe auf einer -Aufwertungskarte pro Angriff verwenden.**

ERSCHÖPFEN UND VERBRAUCHEN

Die meisten Aufwertungskarten bieten einen dauerhaften Spieleffekt, aber manche Karten müssen erschöpft oder verbraucht werden, nachdem sie verwendet wurden. Eine Karte die erschöpft oder verbraucht werden muss, hat das Erschöpfen bzw. das Verbrauchen-Symbol auf der Karte. Karten, die erschöpft oder verbraucht werden, sind zu Spielbeginn spielbereit und können nur erschöpft oder verbraucht werden, wenn sie spielbereit sind.



Um eine Karte zu erschöpfen, dreht man sie um 90° im Uhrzeigersinn, sodass sie waagrecht liegt. Eine erschöpfte Karte kann nicht erneut erschöpft werden, bis sie durch einen Spieleffekt wieder spielbereit gemacht wurde.

Um eine Karte zu verbrauchen, dreht ein Spieler sie um 180°, sodass sie verkehrt herum liegt. Sobald eine Karte verbraucht worden ist, kann sie für den Rest der Partie nicht mehr verwendet werden. Verbrauchte Karten können durch keinen Spieleffekt wieder unverbraucht bzw. spielbereit werden.

Nachdem eine Miniatur eine Waffe von einer Karte mit Erschöpfen- oder Verbrauchen-Symbol zu einem Angriffspool hinzugefügt hat, wird die Karte erschöpft bzw. verbraucht. Ist die Waffe eine -Aufwertung, die erschöpft oder verbraucht wird, dürfen beliebig viele Miniaturen in der Einheit die Waffe zum Angriffspool hinzufügen.

Die - und -Symbole geben an, dass eine Aufwertungskarte nach der Aktion erschöpft bzw. verbraucht ist.

Sobald eine Einheit eine Erholungsaktion durchführt oder sich durch einen anderen Spieleffekt erholt, werden alle ihre erschöpften Aufwertungskarten wieder spielbereit gemacht. Um eine erschöpfte Karte spielbereit zu machen, dreht man sie um 90° gegen den Uhrzeigersinn, sodass sie senkrecht liegt. Die Karte ist nicht länger erschöpft.

BEISPIEL: ERSCHÖPFEN UND VERBRAUCHEN



Eine Flottentruppen-Einheit fügt die Waffe des MPL-57 Granatwerfer zu einem Angriffspool hinzu und erschöpft die Karte, sobald die Würfel hinzugefügt werden. Die Waffe kann nicht zu einem anderen Angriffspool hinzugefügt werden, bis sie wieder spielbereit gemacht wurde.



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

EAZIGARTIG 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 eine Miniatur, die durch eine Aufwertungskarte hinzugefügt wurde, besiegt wird, kann die Einheit, zu der die Miniatur hinzugefügt wurde, 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 eine Miniatur hinzufügt, abgelegt wird, die Miniatur aber nicht besiegt wurde, wird die Miniatur 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.



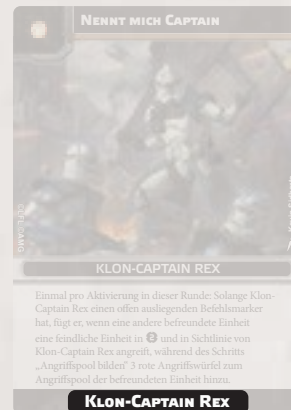
MACHT-AUFWERTUNGSKARTEN

Falls eine Einheit eine ☺-Aufwertungskarte ausgerüstet hat, wird die Reichweite aller Effekte dieser Karte vom Einheitenführer der Einheit gemessen

KOMMANDOKARTENHAND ZUSAMMENSTELLEN

Im Zuge der Armeezusammenstellung wählt man genau 7 Kommandokarten. Diese müssen 2 Karten mit 1 Kreis, 2 Karten mit 2 Kreisen und 2 Karten mit 3 Kreisen beinhalten. Jede Kommandokarte darf nur ein Mal gewählt werden. Zusätzlich müssen Spieler immer die Karte „Bereitschaft“ mit 4 Kreisen hinzufügen.

Manche Kommandokarten benötigen bestimmte Einheiten. Die Kommandokarten einer bestimmten Einheit können nur dann gewählt werden, wenn diese Teil der Armee ist. Gelegentlich setzt eine Kommandokarte voraus, dass ein Spieler eine Armee einer bestimmten Fraktion oder einen bestimmten Kampftrupp aufstellt. Diese Einschränkungen stehen auf der Kommandokarte.



GEHEIME INFORMATIONEN

Die Kommandokartenhand eines Spielers ist geheim und ihr Inhalt sollte nicht mitgeteilt werden. Die Anzahl der Karten auf der Hand eines Spielers ist dagegen nicht geheim, der Ablagestapel ist ebenfalls nicht geheim. Nicht geheime Informationen müssen beiden Spielern jederzeit frei zugänglich sein.

GEFECHTSKARTENSTAPEL ZUSAMMENSTELLEN

Jeder Spieler muss vor Spielbeginn einen Gefechtskartenstapel zusammenstellen, welcher aus 9 Karten besteht. Dabei muss der Stapel aus genau 3 Einsatzzielkarten, 3 Sekundärzielkarten und 3 Vorteilskarten ohne doppelte Karten bestehen. Ebenso muss jeder Spieler die zur Einsatzzielkarte gehörige Schlachtfeldkarte vorbereiten.

SCHLACHTFELD ABSTECKEN UND SPIELMATERIAL BEREITLEGEN

Nach der Armeezusammenstellung wird das Schlachtfeld abgesteckt. *Star Wars: Legion* wird auf einem ca. 90 × 180 cm (3' x 6') großen Schlachtfeld gespielt.

Die Spieler legen dann alle benötigten Marker, Messwerkzeuge, Karten und anderen Spielkomponenten außerhalb der Spielfläche bereit

GELÄNDE FESTLEGEN UND PLATZIEREN

Zuerst wird bestimmt, welche Geländeteile verwendet werden und welche Regeln für sie gelten. Es ist wichtig, vor Spielbeginn festzulegen, welche Effekte das verwendete Gelände hat. Die Spieler sollten sich ein Geländeteil nach dem anderen vornehmen und die Regeln festlegen. Dann wird das Gelände von den Spielern gemeinsam und einvernehmlich platziert.

BLAUEN SPIELER BESTIMMEN

In *Star Wars: Legion* ist ein Spieler entweder der rote oder der blaue Spieler. Jeder Spieler wirft 5 schwarze Angriffswürfel, um zu bestimmen, wer während des Schrittes „Mission zusammenstellen“ als blauer Spieler beginnt. Der blaue Spieler ist der Spieler mit den meisten ✨-Wurferegebnissen. Bei einem Unentschieden ist der Spieler mit den meisten ✨-Wurferegebnissen der blaue Spieler. Sollte es weiterhin ein Unentschieden sein, ist der Spieler mit den meisten ✨-Wurferegebnissen der blaue Spieler. Sollte es immer noch ein Unentschieden sein, werfen beide Spieler die Würfe erneut und folgen den gleichen Regeln, bis kein Unentschieden mehr vorliegt.

MISSION ZUSAMMENSTELLEN

Der blaue Spieler ist bestimmt und die Mission kann zusammengestellt werden. Legt die Missionsübersicht mit der Missionsseite nach oben in die Nähe des Schlachtfeldes. Danach teilen die Spieler ihren Schlachtfeldstapel in die drei Kategorien auf: Vorteils-, Einsatzziel-, und Sekundärzielkarten. Mischt jeden Stapel einzeln und legt die Stapel zur Missionsübersicht.



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.

WIKIMEDIA COMMONS

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 Spieldaufbau 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:

1. **Zielobjektmarker:** Zielobjektmarker sind wertvolle Objekte, die von Einheiten aufgehoben werden können.

2. **Fokuspunktmarker:** Fokuspunktmarker werden auch als POI-Marker bezeichnet. Fokuspunkte stellen wichtige Orte, Schlüsselpositionen oder wichtige Areale dar, die die Armeen im Laufe der Schlacht zu sichern versuchen.
 - Beim bestimmen der Anzahl von verborgenen Miniaturen während eines Angriffes, werden Fokuspunkte als Bereichsgelände mit dem Volumen ihrer Silhouette und als starke Deckung gebend behandelt. Die Silhouette eines Fokuspunkts ist ein Zylinder mit der Breite des Marker und einer Höhe von $\frac{1}{2}$. Fokuspunkte versperren nicht die Sichtlinie.
 - Miniaturen, Vorteils-Marker und andere Einsatzzielmarker können Fokuspunkte nicht überschneiden oder von Fokuspunkten überschritten werden.
 - Fokuspunkte können anstelle eines Markes mit einer Miniatur auf einer 2-Zoll-Basis dargestellt werden. Ein Fokuspunkt, der von einer Miniatur dargestellt wird, ist immer noch ein Marker und gilt nicht als Miniatur für alle Regelzwecke.

EINSATZZIELMARKER UMKÄMPFEN

Eine Einheit umkämpft einen Einsatzzielmarker, wenn sich der Einheitenführer in $\frac{1}{2}$ vom Einsatzzielmarker befindet und nicht in Panik verfallen ist.

ZIELOBJEKTMARKER BEANSPRUCHEN

Schlachtfeldkarten beschreiben, welche Einheiten in dieser Mission eine freie Beanspruchen-Aktion durchführen können, um Zielobjektmarker zu beanspruchen. Eine entsprechende Einheit kann einen nicht beanspruchten Zielobjektmarker, den sie umkämpft, mit freier Aktion beanspruchen. Wenn eine Einheit ein Zielobjektmarker beansprucht, entferne diesen Marker vom Schlachtfeld und platziere ihn auf der Einheitenkarte dieser Einheit. Diese Einheit hält nun diesen Zielobjektmarker. Wenn eine Einheit einen Zielobjektmarker fallen lässt, platziert der Spieler, der diese Einheit nicht kontrolliert, den Marker auf dem Schlachtfeld in $\frac{1}{2}$ des Einheitenführers der Einheit. Solange sich ein Zielobjektmarker auf dem Schlachtfeld befindet, ist er unbeanspruch.

Wenn eine Einheit in Panik verfällt, lässt sie alle Zielobjektmarker fallen, die sie hält. Wenn eine Einheit besiegt wird, lässt sie alle Zielobjektmarker fallen, die sie hält, bevor die Miniatur ihres Einheitenführers vom Schlachtfeld entfernt wird.

EINSATZZIELMARKER SICHERN

Einige Einsatzzielmarker können gesichert werden. Wenn ein Einsatzzielmarker gesichert werden kann, sichert ihn der Spieler mit den meisten Einheiten, die diesen Einsatzzielmarker umkämpfen.

EINSATZZIELMARKER PLATZIEREN

Einsatzzielmarker müssen die folgenden Bedingungen erfüllen, wenn sie platziert werden:

- Einsatzzielmarker dürfen nicht so platziert werden, dass sie unpassierbares Gelände überschneiden.
- Einsatzzielmarker dürfen nicht so platziert werden, dass sie Gelände nur teilweise überschneiden, außer es handelt sich bei dem Gelände um Bereichsgelände.
- Einsatzzielmarker dürfen nicht so platziert werden, dass sie sich mit Gelände überschneiden, das eine Höhe von 2 oder mehr hat.

Während des Aufbaus müssen die Spieler in dem Fall, dass ein Einsatzzielmarker an einer Position platziert werden soll, an der die oben genannten Bedingungen nicht erfüllt sind, die Platzierung des Geländes in gegenseitigem Einvernehmen anpassen, sodass die Bedingungen erfüllt werden. Falls nach dem Aufbau ein Einsatzzielmarker platziert werden muss und es keine Position in Reichweite gibt, an der die oben genannten Bedingungen erfüllt sind, wird dieser Marker stattdessen an der nächstgelegenen Position platziert, die die Bedingungen erfüllt.

SIEGBEDINGUNGEN

Jedes Spiel von *Star Wars: Legion* endet, wenn eine der folgenden Siegbedingungen erfüllt ist:

- Wenn ein Spieler am Ende der Endphase einer beliebigen Runde 12 oder mehr Siegpunkte (SP) hat und mehr SP als jeder Gegner hat, gewinnt er das Spiel.
- Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt nur noch ein Spieler unbesiegte Einheiten hat, gewinnt dieser Spieler sofort das Spiel.
- Am Ende der fünften Runde gewinnt der Spieler mit den meisten SP. Wenn beide Spieler die gleiche Anzahl von SP haben, addiert jeder Spieler den Punktwert der besiegten Einheiten in seiner Armee. Der Spieler mit dem niedrigeren Punktwert der besiegten Einheiten in seiner Armee gewinnt das Spiel. Wenn das Spiel immer noch unentschieden ist, endet das Spiel in einem Unentschieden.

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

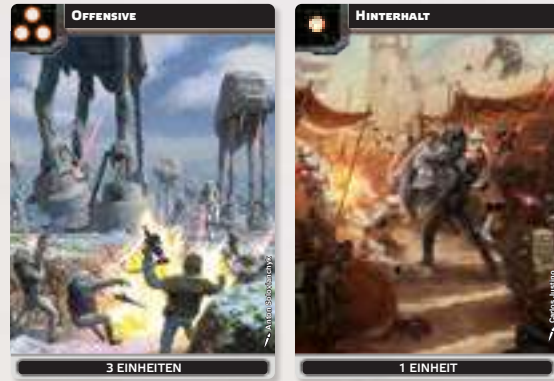
Jeder Spieler wählt im Geheimen eine Kommandokarte von seiner Hand und platziert sie verdeckt auf dem Tisch. Hat ein Spieler keine - oder -Einheit, auf dem Schlachtfeld, darf er in dieser Runde keine Kommandokarte auswählen oder abhandeln.

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. 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.

gespielt (Hinterhalt). Da Kevin die Karte mit weniger Kreisen gespielt hat, hat er in dieser Runde Priorität.



Sarah und Michael wählen Kommandokarten für diese Runde. Beide spielen die Karte „Bereitschaft“ mit 4 Kreisen. Beide haben eine Karte mit gleich vielen Kreisen gespielt, also wirft einer von ihnen einen roten Verteidigungswürfel. Michael wirft den Würfel und würfelt eine Leerseite. Also erhält Sarah die Priorität in dieser Runde, da er kein ▼-Ergebnis gewürfelt hat.

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: KOMMANDOKARTEN SPIELEN UND PRIORITÄT ERMITTELN

Michael und Kevin wählen ihre Kommandokarten für diese Runde. Beide wählen geheim eine Karte von ihrer Hand aus und decken sie danach gleichzeitig auf. Michael hat eine Karte mit 3 Kreisen gespielt (Offensive), Kevin hat eine Karte mit 1 Kreis-

COMMANDER BENENNEN UND BEFEHLE ERTEILEN

Nachdem die Priorität bestimmt wurde, benennen die Spieler Commander und erteilen ihren Einheiten Befehle.

Falls die gespielte Kommandokarte für eine bestimmte Einheit gilt, muss jene Einheit als Commander benannt werden. Andernfalls darf der Spieler eine beliebige ▲-Einheit als Commander benennen.

Sobald alle Spieler einen Commander benannt haben, erteilen sie ihren Einheiten Befehle, beginnend mit dem Spieler, der Priorität hat. Wie viele Befehle erteilt werden, ist in der Befehlsleiste der gewählten Kommandokarte angegeben. Damit ein Commander einer Einheit Befehle erteilen kann, muss die Einheit folgende Bedingungen erfüllen:

- Der Einheit darf in dieser Kommandophase noch kein
- Befehl erteilt worden sein.
- Ist auf der gespielten Kommandokarte ein Einheitentyp(z. B. Truppler) genannt, muss die Einheit, welcher der Befehl erteilt wird, von diesem Typ sein.

Sobald einer Einheit ein Befehl erteilt wird, nimmt der Spieler einen Befehlsmarker mit dem entsprechenden Rang der Einheit und legt ihn mit dem Rangsymbol nach oben neben der Einheit auf das Schlachtfeld. Ein Commander muss alle Befehle verteilen, wenn möglich. Sollte ein Commander nicht alle Befehle erteilen können, die er durch die Kommandokarte erteilen könnte, gehen die übrigen Befehle verloren. Sobald beide Spieler Befehle erteilt haben, fahren sie mit dem Erstellen der Befehls-pools fort.

ANDERE MÖGLICHKEITEN ZUM ERTEILEN VON BEFEHLEN

Manche Regeln oder Fähigkeiten erlauben Einheiten, dass sie aus anderen Quellen als dem benannten Commander einen Befehl erhalten dürfen. Diese Einheiten müssen nicht den oben genannten Kriterien folgen, wenn ihnen auf diese Weise ein Befehl erteilt wird. Stattdessen gelten die Regeln des Effekts, der jenen Befehl ermöglicht. Eine Einheit darf maximal einen Befehl pro Runde erhalten egal aus welcher Quelle.

BEFEHLSPOOL BILDEN

Nachdem die Befehle erteilt wurden, bildet jeder Spieler seinen Befehls-pool. Dafür nimmt er für jede seiner unbesiegten Einheiten, der kein Befehl erteilt wurde, einen Befehlsmarker passend zu ihrem Rang. Diese Marker mischt er zusammen.

PASSEN-POOL BILDEN

Nachdem die Befehls-pools erstellt wurden, zählt jeder Spieler die Anzahl der unbesiegten Einheiten, die er kontrolliert. Der Spieler mit weniger unbesiegten Einheiten fügt seinem Passen-Pool so viele Vorteils-Markern hinzu, wie die Differenz der beiden Anzahlen minus 1. Sobald die Spieler ihre Passen-Pools erstellt haben, falls vorhanden, endet die Kommandophase und die Aktivierungsphase beginnt.

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 die 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
4. Befehlsmarker platzieren
5. 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 Befehls-pool 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 Befehls-pool 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

EINHEITEN-FORMATION

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.

SAMMELN

Jedes Mal, wenn eine Einheit aktiviert wird, hat sie die Möglichkeit sich zu sammeln und Niederhalten-Marker zu entfernen. Dafür wirft der kontrollierende Spieler 1 weißen Verteidigungswürfel für jeden Niederhalten-Marker der Einheit. Für jede

erzielte Abwehr \blacktriangledown oder Verteidigungsenergie \blacktriangledown entfernt sie 1 ihrer Niederhalten-Marker.

Falls eine Einheit zu Beginn ihres Schrittes „Aktionen durchführen“ niedergehalten ist, führt sie eine Aktion weniger durch.

Falls eine Einheit ihren Schritt „Aktionen durchführen“ beginnt, während sie in Panik verfallen ist, kann sie keine Aktionen oder freien Aktionen durchführen. Falls eine Einheit keine Aktionen oder freien Aktionen durchgeführt hat, weil sie in Panik verfallen war, entfernt sie am Ende ihrer Aktivierung Niederhalten-Marker in Höhe ihres Tapferkeitswerts.

BEISPIEL: NIEDERGEHALTEN UND IN PANIK VERFALLEN

Ryan ist am Zug und er aktiviert eine Klontruppen-Einheit mit zwei Niederhalten-Markern. Nachdem er alle Effekte abgehandelt hat, die zu Beginn der Aktivierung passieren, führt er den Schritt „Sammeln“ durch und wirft zwei weiße Verteidigungswürfel, einen für jeden Niederhalten-Marker. Leider wirft er zwei Leerseiten und entfernt keine Niederhalten-Marker der Einheit. Da die Klontruppen einen Tapferkeitswert von 1 haben und eine Anzahl Niederhalten-Marker, die mindestens so groß wie der Tapferkeitswert der Einheit ist, werden sie weiterhin niedergehalten und müssen im Schritt „Aktionen durchführen“ 1 Aktion weniger durchführen.

Da die Klontruppen eine Anzahl Niederhalten-Marker haben, die mindestens doppelt so hoch wie der Tapferkeitswert der Einheit ist, verfallen sie zusätzlich auch noch in Panik. Deshalb führen sie keine Aktionen oder freien Aktionen durch und entfernen am Ende ihrer Aktivierung Niederhalten-Marker in Höhe ihres Tapferkeitswerts.

COMMANDER UND PANIK

Sobald überprüft wird, ob eine Einheit in Panik verfallen ist, darf sie den Tapferkeitswert einer befreundeten \blacktriangle -Einheit statt ihres eigenen verwenden, falls sich der \blacktriangle in Reichweite \textcircled{B} zu jener Einheit befindet. Beispielsweise würde eine Einheit mit 3 Niederhalten-Markern und einem Tapferkeitswert von 1 nicht in Panik verfallen, wenn sie sich dazu entscheidet, den Tapferkeitswert eines befreundeten \blacktriangle in Reichweite 1–3 zu verwenden, der einen Tapferkeitswert von 2 oder mehr hat.

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 auf dem Schlachtfeld platziert. Die Miniatur muss so platziert werden, dass die Linie der vorderen und hinteren Einkerbungen auf ihrer Basis parallel zum Abschnitt der Bewegungshilfe verläuft, den die Miniatur am weitesten während ihrer Bewegung erreicht hat.
6. Für eine volle Bewegung wird die Bewegungshilfe festgehalten. Währenddessen hebt man die Miniatur des Einheitenführers an und bewegt sie auf der Bewegungshilfe entlang, während man darauf achtet, dass die Bewegungshilfe mit der vorderen und hinteren Einkerbung eine Linie ergibt. Dann platziert man sie so, dass die hintere Einkerbung das Ende der Bewegungshilfe umschließt.
7. Wird eine Miniatur beim Durchführen einer vollen Bewegung oder Teilbewegung auf ihrer von der Bewegungshilfe vorgegebenen Route von einem Objekt behindert, muss sie ihre Bewegung vorzeitig abbrechen, es sei denn, sie kann sich regulär durch, über oder auf das behindernde Objekt bewegen. Dann wird die Bewegungshilfe entfernt und die Miniatur entsprechend auf dem Schlachtfeld platziert.
8. Als Nächstes platziert man alle anderen Miniaturen der bewegten Einheit in Formation. Sobald eine Miniatur mit einer Basis mit Einkerbungen in Formation platziert wird, muss ihre Basis parallel zu der des Einheitenführers ausgerichtet werden, sodass sie dieselbe Blickrichtung haben. 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.

NICHT-STANDARD-BEWEGUNG

Folgende Bewegungen sind keine Standardbewegung: Klettern, Drehung, Rückwärtsbewegung und Seitwärtsbewegung. Diese Bewegungen haben ihre eigenen Regeleinträge.

BEISPIEL: BEWEGUNG MIT BASEN MIT EINKERBUNGEN



Simone möchte eine Standardbewegung mit ihren Swoop-Bikern durchführen. Da die Swoop-Biker das Gleiter X Schlüsselwort besitzen, kann sie nicht die Basis des Einheitenführers drehen. Sie entscheidet sich für die Geschwindigkeit-3-Bewegungshilfe. Dann steckt sie die Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung der Basis des Einheitenführers. Als Nächstes stellt sie die Bewegungshilfe nach Belieben ein und entscheidet dann, ob sie eine volle Bewegung oder eine Teilbewegung durchführt. Sie entscheidet sich für eine volle Bewegung, nimmt die Miniatur und bewegt sie entlang der Bewegungshilfe, wobei sie darauf achtet, dass die Bewegungshilfe mit der vorderen und hinteren Einkerbung der Miniatur eine Linie bildet. Als Letztes platziert sie die Miniatur so, dass sich die hintere Einkerbung am anderen Ende der Bewegungshilfe befindet.





Wenn Simone stattdessen eine Teilbewegung durchführen möchte, stoppt sie einfach die Bewegung der Miniatur entlang der Bewegungshilfe an der gewünschten Stelle und platziert sie so auf dem Schlachtfeld, dass die vorderen und hinteren Einkerbungen der 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

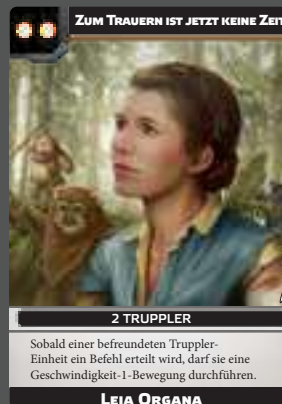
Solange eine Miniatur bewegt wird, wird alles außer der Basis der Miniatur so behandelt, als würde es nicht existieren. Die Bewegung einer Miniatur sollte niemals durch den Nicht-Basis-Teil der Miniatur oder den Nicht-Basis-Teil anderer Miniaturen eingeschränkt werden.

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.

BEISPIEL: STANDARDBEWEGUNG DURCH GELÄNDE



Evan möchte eine Bewegungsaktion mit seiner Klontruppen-Einheit durchführen und entscheidet sich, eine Standardbewegung mit ihr durchzuführen. Klontruppen haben Geschwindigkeit 2, er kann also entweder die Geschwindigkeit-2- oder Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe verwenden. Da die Klontruppen ihre Bewegung jedoch auf schwierigem Gelände beginnen, wird ihre Geschwindigkeit um 1 auf ein Minimum von 1 reduziert, was bedeutet, dass sie die Geschwindigkeit-2-Bewegungshilfe nicht verwenden können. Da ihre Bewegung auf ein Minimum von 1 reduziert ist, wird ihre Geschwindigkeit nicht weiter reduziert, wenn sie sich über die Barrikade bewegen.

Wenn Obi-Wan Kenobi sich in dasselbe schwierige Gelände wie die Klontruppen bewegen möchte, wird seine Geschwindigkeit um 1 auf ein Minimum von 1 reduziert und er muss die Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe verwenden, da die Bewegungshilfe sich mit dem schwierigen Gelände überschneidet.

KLETTERN

Manchmal bewegen sich Einheiten auf oder durch hohe Hindernisgeländeteile. Dies wird durch Klettern erreicht. Miniaturen auf Basen mit Einkerbungen können nicht klettern.

Um eine Kletterbewegung durchzuführen, führt eine Einheit eine normale Bewegung durch, mit dem Unterschied, dass sie die Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe verwenden muss. Eine Miniatur darf sich beim Klettern eine vertikale Strecke bis zur Höhe 1 bewegen und darf die Bewegungshilfe in Überschneidung mit einem Hindernisgelände platzieren, das bis zu 1 höher ist als die Höhe der Silhouette der sich bewegenden Einheit und jedem Gelände, auf dem sich die Einheit befindet.

BEISPIEL: KLETTERN



Sarah möchte ihre Klontruppen-Einheit auf das Dach des Gebäudes bewegen. Sie misst die Höhe des Gebäudes und stellt fest, dass es höher ist als die Silhouette der Klontruppen, was bedeutet, dass die Klontruppen das Dach nicht mit einer Standardbewegung erreichen können. Stattdessen führt Sarah mit der Klontruppen-Einheit eine Kletterbewegung durch. Die Klontruppen bewegen sich ganz normal, außer dass sie beim Klettern die Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe verwenden müssen und sich beim Klettern bis zu einer vertikalen Entfernung der Höhe 1 bewegen dürfen.

NAHKAMPF

Nahkampf ist ein Kampf auf kurze Distanz zwischen zwei oder mehr Einheiten. Sobald sich zwei Miniaturen von verfeindeten Spielern in Basiskontakt befinden, befinden sich diese Einheiten im Nahkampf.

EINEN NAHKAMPF BEGINNEN

Der einzige Weg damit eine Miniatur mit einer feindlichen Miniatur in Basiskontakt sich bewegen kann, ist einen Nahkampf zu beginnen. Eine Einheit, die mindestens eine Waffe mit Nahkampfreichweite hat, kann einen Nahkampf beginnen, indem sie sich in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur bewegt. Wenn eine Einheit einen Nahkampf beginnt, müssen die folgenden Schritte durchgeführt werden:

1. Nachdem der Einheitenführer der Einheit, die den Nahkampf begonnen hat, platziert wurde, platziere die anderen Miniaturen in dieser Einheit in Kontakt mit feindlichen Miniaturen in der Einheit, mit der ihr Einheitenführer nun im Nahkampf ist.
2. Wenn der Einheitenführer der feindlichen Einheit keinen Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur hat, platziert der kontrollierende Spieler dieser Miniatur sie in Basiskontakt mit einer Miniatur in der Einheit, die den Nahkampf begonnen hat.
3. Der gegnerische Spieler platziert die anderen Miniaturen in seiner Einheit, die sich derzeit nicht im Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur befinden oder nicht in Formation sind, in Basiskontakt mit Miniaturen aus der feindlichen Einheit, die den Nahkampf begonnen hat.

Falls irgendwelche Miniaturen während dieses Vorgangs nicht in Basiskontakt mit feindlichen Miniaturen platziert werden können, müssen sie dennoch in Formation platziert werden. Miniaturen dürfen niemals bewegt oder platziert werden, so dass sie im Basiskontakt mit mehreren feindlichen Einheiten stehen würden, obwohl es möglich ist, dass eine Einheit später in den Nahkampf mit mehreren feindlichen Einheiten gerät, wenn eine andere Einheit sich später dem Nahkampf anschließt.

BEISPIEL: EINEN NAHKAMPF BEGINNEN



Will möchte seine Klontruppen-Einheit in den Nahkampf mit Tonys Kampfdroiden schicken. Da die Klontruppen eine Nahkampfwaffe haben, können sie in Basiskontakt mit den Kampfdroiden gehen. Um dies zu tun, führt Will mit dem Einheitenführer der Klontruppen eine Bewegung durch, die damit endet, dass der Einheitenführer der Klontruppen mit einem der Kampfdroiden in Basiskontakt kommt. Dann platziert Will den Rest der Klontruppen so, dass sie ebenfalls in Basiskontakt mit den Kampfdroiden stehen und achtet darauf, dass alle Klontruppen dabei in Formation bleiben. Da die Kampfdroiden ebenfalls über eine Nahkampfwaffe verfügen, platziert Tony die Kampfdroiden, die sich nicht in Basiskontakt befinden, in Basiskontakt mit Wills Klontruppen, wobei sie in Formation bleiben. Die Klontruppen und die Kampfdroiden befinden sich jetzt im Nahkampf

HANDGEMENGE

Solange zwei oder mehr Truppler-Einheiten im Nahkampf miteinander sind, sind diese Einheiten in ein Handgemenge verwickelt. Nur Truppler-Einheiten können in ein Handgemenge verwickelt sein. Eine Einheit, die in ein Handgemenge verwickelt ist, kann keine Bewegungen durchführen, keine Angriffspools mit Fernkampfwaffen bilden und kann nicht Ziel eines Angriffspools werden, der Fernkampfwaffen enthält.

RÜCKZUG

Eine Truppler-Einheit, die in ein Handgemenge verwickelt ist, kann während ihrer Aktivierung einen Rückzug durchführen, um sich aus diesem Nahkampf zu lösen. Für einen Rückzug, muss eine Einheit eine Bewegungsaktion durchführen. Für diese Bewegungsaktion wird die Geschwindigkeit auf 1 reduziert. Eine Einheit mit Maximalgeschwindigkeit 0 kann 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. Würfeln
 - b. Neu würfeln
 - c. 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. Würfeln
 - b. Neu würfeln
 - c. Verteidigungsenergie umwandeln
8. Verteidigungswürfel modifizieren
9. Ergebnisse vergleichen
10. Verteidigern Niederhalten-Marker zuteilen
11. Weiteren Angriffspool wählen

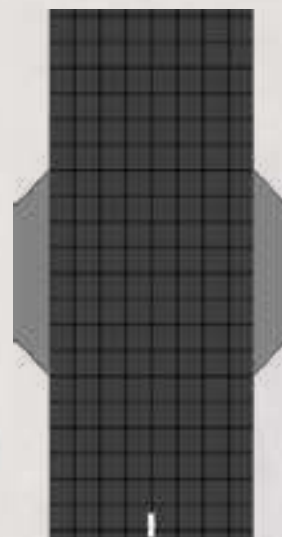
SICHTLINIE

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 Schablone für Truppler-Einheiten auf Basen mit Einkerbungen ist nicht so breit wie eine Basis mit Einkerbung. 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 Truppler-Einheiten auf Basen mit Einkerbungen verwenden die Schablone für Einheiten auf Basen mit Einkerbungen.



Silhouette für Truppler-Einheiten auf Basen mit Einkerbungen



Silhouette für Truppler-Einheiten auf kleinen Basen

- 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 Miniaturenbasis beginnt und sich bis zum höchsten Punkt des Miniaturenkörpers erstreckt. Elemente wie Antennen, Waffen oder Besatzungsmitglieder zählen bei der Bestimmung dieses Zylinders nicht dazu. Die Spieler sollten die Fahrzeugsilhouetten vor Beginn des Spiels besprechen.

VERSPERRETE SICHTLINIE

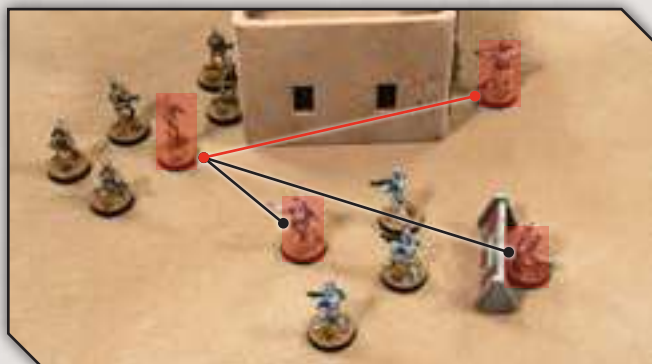
Unabhängig davon, welche Silhouetten zur Bestimmung der Sichtlinie verwendet werden, können mehrere Dinge die Sichtlinie versperren, indem sie verhindern, dass eine gedachte gerade Linie zwischen den Silhouetten der beiden Miniaturen gezogen werden kann:

- Die Silhouetten von Miniaturen in Fahrzeug-Einheiten versperren die Sichtlinie. Für weitere Informationen zu Fahrzeugen siehe [Seite 43](#).
- 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.

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 VERSPERRETE SICHTLINIE




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

Die Kampfdroiden können eine Sichtlinie zu Klon-Kommandant-Cody ziehen, weil die Silhouette der Klontuppler 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 hinzufügt, 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 Nahkampfsymbol 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.



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 hinzufügen 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 in Reichweite **2** sind und Summer vier zulässige Kampfdroiden hat, entscheidet sie sich vier Blastergewehre mit Reichweite **1**–**3** 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 wiederholen und einen separaten Angriffspool bilden. Er bildet einen neuen Angriffspool, der auf eine unterschiedliche verteidigende Einheit zielt als alle anderen Angriffspools. Waffen können nicht zu einem Angriffspool hinzugefügt werden, falls eine Waffe mit identischem Namen bereits einem unterschiedlichen Angriffspool hinzugefügt wurden

BEISPIEL: WEITEREN VERTEIDIGER DEKLARIEREN

















Im vorherigen Beispiel hat Sarah alle Waffen der Klontruppen dem Angriffspool hinzugefügt. Wenn sie möchte, kann sie die schwere Waffe aus dem Angriffspool weglassen und stattdessen einen Pool nur mit den vier Blastergewehren bilden, sodass eine zulässige Miniatur übrig bleibt, die keine Waffe zu einem Angriffspool beigetragen hat. Nachdem sie den ersten Angriffspool gebildet hat, kann sie einen neuen Verteidiger bestimmen und die Schritte 1 und 2 der Angriffssequenz wiederholen, indem sie einen neuen Angriffspool mit der schweren Waffe gegen eine andere verteidigende Einheit bildet.

ANGRIFFSWÜRFEL WERFEN

Der Angreifer wählt einen Angriffspool und handelt die folgenden Unterschritte der Reihe nach ab:

1. **Würfeln:** Der Angreifer wirft alle Würfel des gewählten Angriffspools.
2. **Neu Würfeln:** Der Angreifer kann sämtliche Fähigkeiten abhandeln, die es ihm erlauben, Angriffswürfel neu zu würfeln. Während eines Angriffs kann eine Einheit 1 oder mehrere Zielmarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker bis zu 2 verschiedene Würfel neu zu würfeln. Eine Einheit mit mehreren Zielmarkern kann diese einzeln nacheinander ausgeben, nachdem sie die Ergebnisse des letzten Neuwürfels gesehen hat. Durch das Ausgeben von mehreren Zielmarkern ist es möglich, ein und denselben Würfel mehrmals neu zu würfeln. Allerdings kann pro Zielmarker jeder Würfel nur ein Mal neu gewürfelt werden.
3. **Angriffsenergie umwandeln:** Der Angreifer ändert alle gewürfelte Angriffsenergie (**⚡**) auf das Ergebnis, das in der Energieumwandlungstabelle auf seiner Einheitenkarte angegeben ist. Zusätzlich darf der Angreifer 1 oder mehrere Energiemarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker 1 Angriffsenergie (**⚡**) in einen Treffer (**★**) umzuwandeln. Ist auf der Einheitenkarte kein Ergebnis genannt, dreht er die Würfel auf die Leerseite.

BEISPIEL: ANGRIFFSWÜRFEL WERFEN

Simone hat eine angreifende Einheit Schneetruppen mit einem Angriffspool, der aus fünf weißen Würfeln besteht. Sie würfelt mit den Würfeln und erhält ein , ein , ein  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 ein  und eine Leerseite, sodass ihre endgültigen Würfel-ergebnisse ein , ein , zwei , und eine Leerseite sind. Als Nächstes wandelt sie Angriffsenergie um. Da die Schneetruppen :  auf ihrer Energieumwandlungstabelle haben, wandelt Simone die beiden -Ergebnisse in -Ergebnisse um. Hätten die Schneetruppen auf ihrer Energieumwandlungstabelle nicht : , hätte sie die -Ergebnisse in Leerseiten umwandeln müssen. Das finale Würfel-ergebnis für den Angriff ist somit ein , drei  und eine Leerseite.

ERGEBNISSE NEGIEREN

Wenn ein Würfel-ergebnis im Angriffspool negiert wird, entferne das Ergebnis vom Angriffspool.

AUSWEICHEN UND DECKUNG ANWENDEN



- 1. Verborgene Miniaturen zählen:** Wenn der Angriff kein Fernkampfangriff ist, gehe zum Schritt "Ausweichen anwenden" unten. Wenn der Angriff ein Fernkampfangriff ist, überprüft der angreifende Spieler die Sichtlinie vom Einheitenführer der angreifenden Einheit zu jeder Miniatur in der verteidigenden Einheit. Wenn die Sichtlinie zu einer Miniatur vollständig blockiert ist, ist die Miniatur verdeckt. Wenn die Sichtlinie von irgendeinem Teil der Silhouette des angreifenden Einheitenführers zu irgendeinem Teil der Silhouette der verteidigenden Miniatur durch Gelände blockiert wird, mit dem der angreifende Einheitenführer keinen Basiskontakt hat und dieses Gelände innerhalb von $\frac{1}{2}$ zur verteidigenden Miniatur ist, ist die verteidigende Miniatur verdeckt. Wiederhole diesen Vorgang für jede Miniatur in der verteidigenden Einheit.
- 2. Deckung bestimmen:** Wenn mindestens die Hälfte der Miniaturen in der verteidigenden Einheit verdeckt ist, hat die verteidigende Einheit Deckung. Die Art der Deckung wird durch das bestimmt, was die ver-

teidigende Einheit verdeckt, und bietet entweder starke oder leichte Deckung basierend auf der Diskussion der Spieler über das Gelände vor dem Spiel. Wenn eine Einheit Deckung hat und mindestens eine der Miniaturen in der verteidigenden Einheit durch Gelände verdeckt ist, das starke Deckung bietet, hat die Einheit starke Deckung. Wenn die verteidigende Einheit Deckung hat, aber keine starke Deckung, hat sie leichte Deckung.



Solange eine Einheit niedergehalten ist, verbessert sie ihre Deckung um eine Stufe: Eine Einheit ohne Deckung erhält leichte Deckung, und eine Einheit in leichter Deckung erhält starke Deckung.






- 3. Deckungswürfel werfen:** Wenn die verteidigende Einheit Deckung hat, wirft der verteidigende Spieler einen weißen Verteidigungswürfel für jedes -Ergebnis im Angriffspool.
- 4. Deckung anwenden:** Wenn die verteidigende Einheit leichte Deckung hat, negiere ein -Ergebnis im Angriffspool für jedes -Ergebnis im Deckungswurf. Wenn die verteidigende Einheit starke Deckung hat, negiere ein -Ergebnis im Angriffspool für jedes  und jedes -Ergebnis im Deckungswurf.
- 5. Ausweichen anwenden:** Falls die verteidigende Einheit 1 oder mehrere Ausweichmarker hat, kann sie jetzt beliebig viele Ausweichmarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker 1 Treffer () zu negieren. Dadurch wird ein Würfel mit einem -Ergebnis aus dem Angriffspool entfernt. Eine Einheit darf auch dann einen Ausweichmarker ausgeben, wenn es keine Treffer zum Negieren gibt.

BEISPIEL: DECKUNG ANWENDEN

Summers Klontruppen greifen Brians Einheit von 7 Kampfdroiden mit einem Fernkampfangriff an; sie hat 1 - und 3 -Ergebnisse gewürfelt. Summer überprüft dann die Sichtlinie vom Einheitenführer der Klontruppen zu jeder Miniatur in der Kampfdroiden-Einheit. Summer hat zu jeder Miniatur in der Kampfdroiden-Einheit Sichtlinie, aber ein Teil der Silhouette von 5 Kampfdroiden wird durch Gelände blockiert. Brian misst dann die Entfernung zwischen diesen Kampfdroiden und dem verdeckenden Gelände. Da sich 4 von ihnen innerhalb von $\frac{1}{2}$ zum verdeckenden Gelände befinden, sind diese 4 Miniaturen verdeckt.

Da mindestens die Hälfte der Kampfdroiden verdeckt ist, haben die Kampfdroiden Deckung. Vor dem Spiel haben Brian und Summer bestimmt, dass das Gebäude starke Deckung und die Kisten leichte Deckung bieten. Da mindestens einer der Kampfdroiden durch das Gebäude verdeckt ist, haben die Kampfdroiden starke Deckung.

Brian würfelt dann 3 weiße Verteidigungswürfel im Deckungswurf, 1 für jedes -Ergebnis. Brian würfelt 1 leeres Ergebnis und 2 -Ergebnisse.

Da die Kampfdroiden starke Deckung haben, werden im Angriffswurf 2 -Ergebnisse negiert; 1 für jedes - und -Ergebnis im Deckungswurf. Das lässt ein - und 1 -Ergebnis im Angriffspool übrig.

Brians Kampfdroiden haben keine Ausweichmarker, also ist der Schritt „Ausweichen und Deckung anwenden“ des Angriffs abgeschlossen.

ANGRIFFSWÜRFEL MODIFIZIEREN

Der angreifende Spieler kann sämtliche Effekte abhandeln, mit denen Angriffswürfel modifiziert werden. Dann kann der verteidigende Spieler sämtliche Effekte abhandeln, mit denen Angriffswürfel modifiziert werden.

VERTEIDIGUNGSWÜRFEL WERFEN

Der verteidigende Spieler würfelt Verteidigungswürfel und handelt die folgenden Unterschritte der Reihe nach ab:

1. **Würfeln:** Für jedes übrige ✨- und ✨-Ergebnis im Angriffspool des Angreifers wirft der Verteidiger 1 Verteidigungswürfel. Welche Farbe dieser Würfel hat, ist auf der Einheitenkarte des Verteidigers angegeben.
2. **Neu würfeln:** Der verteidigende Spieler kann sämtliche Fähigkeiten abhandeln, die es ihm erlauben, Verteidigungswürfel neu zu werfen.
3. **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.

MINIATUREN IM NAHKAMPF ENTFERNEN

Wenn eine Miniatur im Nahkampf besiegt wird, kann Platz für die angreifenden Miniaturen entstehen, um vorzurücken. Nach dem Angriff führt der angreifende Spieler die folgenden Schritte durch, um seine Miniaturen zurück in den Nahkampf zu platzieren:

1. Der Spieler platziert jede befreundete Einheitenführer-Miniatur, die sich nicht mehr im Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur befindet, in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit, mit der ihre Einheit vor dem Angriff im Nahkampf war.
2. Der Spieler platziert jede befreundete Miniatur, die nicht in Formation oder nicht mehr im Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur ist, in Formation und in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit, mit der ihre Einheit vor dem Angriff im Nahkampf war.

Dann führt der verteidigende Spieler die obigen Schritte durch. Falls irgendeine Miniatur während dieses Vorgangs nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur platziert werden kann, muss sie trotzdem in Formation platziert werden.

Falls aus irgendeinem Grund Miniaturen einer Einheit nicht zurück in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur gebracht werden können und keine der Miniaturen jener Einheit mehr in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur sind, bewegen sich jene Miniaturen nicht und die Einheit ist nicht mehr im Nahkampf.

EFFEKTE, DIE WUNDEN ZUFÜGEN ODER ZUTEILEN

Es gibt Effekte, die Wunden ohne eine Angriffssequenz zufügen oder zuteilen. Diese Effekte sind keine Angriffe, es werden also keine Verteidigungswürfel gewürfelt und keine Niederhalten-Marker zugewiesen. Der Spieler, der die Einheit kontrolliert, die Wunden erleidet, teilt die Wunden wie gewohnt zu.



Manche Effekte geben explizit an, dass eine bestimmte Miniatur der Einheit Wunden erleidet. In dem Fall darf der Spieler, der den Effekt kontrolliert, die Wunden zuweisen und die üblichen Regeln für das Zuteilen von Wunden werden ignoriert.

BEISPIEL: WUNDEN ZUTEILEN UND MINIATUREN BESIEGEN

Nachdem Vergleich der Ergebnisse hat Lukas' Einheit aus 5 Klontrupplern 3 Wunden durch einen Angriff erlitten. Dann weist er einer Miniatur in der Einheit eine der Wunden zu. Da alle Miniaturen der Klontruppen-Einheit einen Wundschwellenwert von 1 haben, ist die Miniatur, der Lukas eine Wunde zugeteilt hat, besiegt. Da noch zwei Wunden übrig sind, wählt Lukas eine unterschiedliche Miniatur aus derselben Einheit und wiederholt den Vorgang, bis entweder alle Wunden zugeteilt wurden oder alle Miniaturen der Einheit besiegt sind. Da jeder Klontruppler nur einen Wundschwellenwert von 1 hat und die Einheit drei Wunden erlitten hat, bedeutet das, dass drei Klontruppler besiegt sind und zwei Klontruppler übrig bleiben.

Nach dem Vergleich der Ergebnisse hat Chris' Einheit aus drei unverwundeten Wookiees vier Wunden erlitten. Er weist eine der Wunden einer Miniatur in der Einheit zu. Da die Wookiees einen Wundschwellenwert von 3 haben, ist der Wookiee nicht besiegt, wenn er diese Wunde zugeteilt bekommt, und Chris hat noch drei weitere Wunden, die er verteilen muss. Da dem Wookiee jedoch mindestens ein Wundenmarker zugeteilt wurde, ist er verwundet, und Chris MUSS sich entscheiden, diesem weitere Wundenmarker zuzuteilen, da ihm mehr Wundenmarker zugeteilt wurden als jeder anderen Miniatur der Einheit. Chris ist gezwungen, dem Wookiee die nächsten zwei Wunden zuzuteilen, bis er seinen Wundschwellenwert von 3 erreicht und besiegt wird, sodass nur noch eine Wunde übrig bleibt, die zugeteilt werden kann. Chris muss für die Wunde einen Wookiee wählen, der kein Einheitenführer ist. Da der verwundete Wookiee mehr Wundenmarker hat als der andere, muss Chris ihm in Zukunft zuerst Wunden zuteilen, und zwar so lange, bis er besiegt ist.

VERTEIDIGERN NIEDERHALTEN-MARKER ZUTEILEN

In Schritt 10 der Angriffssequenz erhält die verteidigende Einheit einen Niederhalten-Marker, falls während des Schrittes „Angriffswürfel werfen“ mindestens 1 - oder -Ergebnis im Angriffspool war und falls der Angriff ein Fernkampfangriff war.

WEITEREN ANGRIFFSPOOL WÄHLEN

Falls die angreifende Einheit noch weitere, nicht abgehandelte Angriffspools hat, wählt sie in Schritt 11 der Angriffssequenz einen weiteren Angriffspool und handelt ihn gegen den deklarierten Verteidiger ab. Dazu handelt sie die Schritte 4–11 der Angriffssequenz nochmals ab.

Nachdem alle Angriffspools einer angreifenden Einheit abgehandelt worden sind, endet die Angriffsaktion.

BEISPIEL: VOLLSTÄNDIGER ANGRIFF

Simone hat eine Angriffsaktion mit ihrer Schneetruppen-Einheit deklariert. Der erste Schritt der Angriffssequenz besteht darin, einen Verteidiger zu deklarieren. Gemessen vom Einheitenführer der Schneetruppen wählt Simone eine feindliche Einheit aus, die

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 in Reichweite 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 in Reichweite 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 in Reichweite und Simone hat fünf zulässige Schneetruppler. Simone entscheidet sich dazu, dem Angriffspool fünf Blastergewehre mit Reichweite 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 , ein , ein 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 -Ergebnisse, sodass ihre endgültigen Würfelresultate ein , ein , und drei sind. Als Nächstes wandelt sie Angriffsenergie um. Da die Schneetruppen auf ihrer Energieumwandlungstabelle haben, wandelt Simone die drei -Ergebnisse in -Ergebnisse um. Hätten die Schneetruppen auf ihrer Energieumwandlungstabelle nicht , hätte sie die -Ergebnisse in Leerseiten umwandeln müssen. Das finale Würfelresultat für den Angriff ist somit ein und vier .

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 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 -Ergebnis. Will würfelt 2 Leerseiten, 1 Ergebnis und 1 Ergebnis.

Da die Rebellentruppen leichte Deckung haben, wird 1 -Ergebnis für jedes -Ergebnis im Deckungspool negiert. Will hat nur 1 -Ergebnis gewürfelt, also negiert er 1 -Ergebnis in Simones Würfelwurf, wodurch 1 - und 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 - und -Ergebnis. Er würfelt 1 , 1 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 : auf ihrer Einheitenkarte haben, wandelt er das , das er gewürfelt hat, in einen Block um, was zu einem Endergebnis von 2 und 2 Leerseiten führt.

Simone hat 1 - und 3 -Ergebnisse nach dem Anwenden der Deckung in ihrem Angriff gegen Wills Rebellentruppen gewürfelt, und er hat 2 - und 2 Leerseiten in der Verteidigung gewürfelt. Simone zählt ihre - und -Ergebnisse für insgesamt 4. Will zählt seine -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 - oder -Ergebnisse im Angriffspool gab und der Angriff ein Fernkampfangriff war, erhält die Rebellentruppendeinheit 1 Niederhaltenmarker.

BEREITSCHAFT

Truppler und Bodenfahrzeuge können eine Bereitschaftsaktion durchführen, um einen Bereitschaftsmarker zu erhalten. Dazu platziert man einen Bereitschaftsmarker auf dem Schlachtfeld neben dem Einheitenführer der Einheit. Eine Einheit kann nicht in derselben Aktivierung eine Angriffsaktion und eine Bereitschaftsaktion durchführen. Eine Einheit kann nicht mehr als 1 Bereitschaftsmarker haben.



Während der Aktivierungsphase, nachdem eine feindliche Einheit innerhalb von **2** und in Sichtlinie einer Miniatur einer befreundeten Truppler-Einheit oder befreundeten Bodeneinheit mit einem Bereitschaftsmarker einen Angriff, eine Bewegung oder eine Aktion ausgeführt hat, kann diese befreundete Einheit einen Bereitschaftsmarker ausgeben, um eine freie Bewegungsaktion oder eine freie Angriffsaktion durchzuführen, sofern es sich nicht um die Aktivierung dieser befreundeten Einheit handelt und der Angriff, die Bewegung oder die Aktion nicht durch einen Effekt des kontrollierenden Spielers dieser befreundeten Einheit verursacht wurde. Die einzige Einheit, die während einer auf diese Weise durchgeführten freien Angriffsaktion als Verteidiger deklariert werden kann, ist die feindliche Einheit, die den Angriff, die Bewegung oder die Aktion ausgeführt hat, die die Bereitschaft ausgelöst hat.

Falls eine Einheit eine Bewegung, einen Angriff oder eine Aktion durchführt, oder einen Niederhalten-Marker erhält, entfernt sie alle ihre Bereitschaftsmarker

Eine Einheit kann pro auslösendem Effekt nicht mehr als einen Bereitschaftsmarker ausgeben. Ein Bereitschaftsmarker wird ausgegeben, bevor irgendwelche Effekte ausgelöst werden, die nach einem Angriff, einer Angriffsaktion, einer Bewegung oder einer Bewegungsaktion eintreten. Eine Einheit kann keine Bereitschaftsmarker ausgeben, bis alle Angriffspools einer angreifenden Einheit abgehandelt worden sind.

BEISPIEL: BEREITSCHAFT



Melissas Kampfdroiden-Einheit führt die Bereitschaftsaktion durch und erhält einen Bereitschaftsmarker. Später in der Runde wird die feindliche Klontruppen-Einheit aktiviert und führt eine Aktion durch. Da sich die Klontruppen-Einheit in Reichweite **2** und in Sichtlinie zu den Kampfdroiden befindet, können die Kampfdroiden nach Abschluss der Aktion ihren Bereitschaftsmarker ausgeben, um eine freie Bewegungs- oder Angriffsaktion durchzuführen, nachdem die Aktion der Klontruppen abgehandelt wurde.

BEFEHLSMARKER PLATZIEREN

Sobald der aktive Spieler alle Effekte abgehandelt hat, die am Ende der Aktivierung einer Einheit passieren, und die Einheit einen offen ausliegenden Befehlsmarker hat, wird er auf die verdeckte Seite gedreht. Andernfalls wird ihr der gezogene Befehlsmarker verdeckt zugeteilt. Die Aktivierung der Einheit und der Zug des aktiven Spielers sind damit beendet und der andere Spieler wird aktiver Spieler. Wenn ein Spieler am Zug ist, wiederholt er die Schritte 2–3 der Aktivierungsphase.

FÄHIGKEITEN UND EFFEKTE ABHANDELN, DIE AM ENDE DER AKTIVIERUNGSPHASE PASSIEREN

Sobald alle Einheiten auf dem Schlachtfeld aktiviert worden sind, die Befehls pools beider Spieler leer sind und kein Spieler mehr Befehlsmarker auf Kommandokarten hat, werden alle Effekte abgehandelt, die am Ende der Aktivierungsphase passieren.

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 Siegespunkte wie auf der Einsatzzielkarte angegeben aus. Danach werten die Spieler Siegespunkte 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 A: BASEN MIT EINKERBUNGEN

Manche Einheiten bei *Star Wars*: Legion haben Basen mit Einkerbungen. Einheiten auf Basen mit Einkerbungen folgen den Regeln in diesem Abschnitt.



BEWEGUNG MIT BASEN MIT EINKERBUNGEN

Miniaturen mit Basen mit Einkerbungen haben einige zusätzliche Optionen bei ihrer Bewegungsaktion:

DREHUNG

Manche Miniaturen auf Basen mit Einkerbungen können Drehungen durchführen. Falls eine Einheit eine Drehung durchführen kann, ist dies in den Regeln des Einheitentyps angegeben.

Sobald eine Einheit, die eine Drehung durchführen kann, eine Bewegungsaktion durchführt, kann sie sich dazu entscheiden eine Drehung statt einer anderen Bewegung durchzuführen. Sobald eine Miniatur eine Drehung durchführt, kann sie ihre Basis um bis zu 90° in eine beliebige Richtung rotieren. Beim Durchführen einer Drehung rotiert man die Basis des Einheitenführers um dessen eigene Achse. Der Basismittelpunkt des Einheitenführers bleibt während der gesamten Drehung an Ort und Stelle.

Besteht die Einheit aus mehreren Miniaturen, die Basen mit Einkerbungen haben, muss sich jede Miniatur so drehen, dass ihre Basis am Ende parallel zu der des Einheitenführers ausgerichtet ist und sie dieselbe Blickrichtung haben.

RÜCKWÄRTSBEWEGUNG

Manche Miniaturen auf Basen mit Einkerbungen können Rückwärtsbewegungen durchführen. Nur bestimmte Einheitentypen können Rückwärtsbewegungen durchführen.

Sobald eine Einheit, die eine Rückwärtsbewegung durchführen kann, eine Bewegungsaktion durchführt, kann sie sich dazu entscheiden eine Rückwärtsbewegung statt der anderen Bewegung durchzuführen. Dabei gelten die gewohnten Regeln für die Bewegung mit einer Basis mit Einkerbungen mit folgenden Ausnahmen:

- Eine Rückwärtsbewegung beginnt damit, dass man die Bewegungshilfe in die hintere Einkerbung der Miniaturbasis steckt. Am Ende einer vollen Rückwärtsbewegung platziert man die Miniatur so, dass die vordere Einkerbung der Basis das Ende der Bewegungshilfe umschließt.

- Wer möchte, kann auch eine Teilrückwärtsbewegung durchführen.
- Solange eine Einheit eine Rückwärtsbewegung durchführt, ist ihre Geschwindigkeit um 1 reduziert, bis zu einem Minimum von 1.

ANGRIFFE MIT EINER BASIS MIT EINKERBUNGEN

Miniaturen auf Basen mit Einkerbungen haben 4 verschiedene Feuerwinkellinien auf ihren Basen. Diese werden verwendet, um den Feuerwinkel der jeweiligen Miniatur zu bestimmen. Zwei Linien bilden dabei immer einen Feuerwinkel: einen an der Front, zwei an den Seiten und einer am Heck. Auf diese Winkel nehmen manche Regeln Bezug wie die Schlüsselwörter Fester Feuerwinkel und Schwachstelle.

ANHANG B: EINHEITENTYPEN

Jede Einheit bei *Star Wars: Legion* hat einen Einheiten-typ, 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:

- Klonttruppler
- Kreaturentruppler
- Droiden-Truppler
- Stellungstruppler
- 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 Klonttruppler-Einheit angreift oder verteidigt, kann sie 1 Ziel-, Ausweich-, oder Energiemarker einer befreundeten Klonttruppler-Einheit in 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 Kreaturentruppelern keine Deckung.
- **Kreaturentruppler können innerhalb derselben Aktivierung einen Rückzug und einen Angriff durchführen.**

DROIDEN-TRUPPLER

- Droiden-Truppler können nicht niedergehalten werden, erhalten aber wie üblich Niederhalten-Marker und können in Panik verfallen.
- 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.**

WOOKIEE-TRUPPLER

- Wookiee-Truppler haben keine zusätzlichen Regeln, aber andere Regeln und Fähigkeiten können sich auf ihren Einheiten-typ 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 man eine beschädigte Einheit aktiviert, muss man einen weißen Verteidigungswürfel werfen. Ist das Ergebnis die Leerseite, führt die Einheit während dieser Aktivierung eine Aktion weniger durch.

BEISPIEL: FAHRZEUGSCHADEN

Nicolas hat einen AAT-Kampfpanzer, der bereits 3 Wunden erlitten hat. Er erleidet durch einen Angriff 3 weitere Wunden. Nachdem der Angriff abgehandelt wurde, erhält er einen Beschädigt-Marker.

Ein Fahrzeug kann nur einmal würfeln, um zu bestimmen, welchen Schadensmarker für Fahrzeuge es erhält. Falls Nicolas also den Marker von seinem AAT-Kampfpanzer entfernt und dieser weitere Wunden erleidet, erhält keinen Beschädigt-Marker.

BODENFAHRZEUGE

- Bodenfahrzeuge haben Basen mit Einkerbungen
- Bodenfahrzeuge können Drehungen und Rückwärtsbewegungen durchführen.
- Bodenfahrzeuge dürfen eine Bewegung so beenden, dass sich ihre Basis teilweise auf Hindernisgelände befindet.







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.

Kampftruppen 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.

ANHANG D: KARTENAUFBAU VON LEGACY-KARTEN

Einige ältere Einheiten-, Aufrüstungs- und Kommandokarten sehen nicht so aus wie Karten in diesem Dokument. Diese Karten funktionieren genauso wie ihre neuen Gegenstücke, haben jedoch ein anderes Layout, das in diesem Anhang beschrieben wird.

EINHEITENKARTEN

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

EINHEITENKARTE (FAHRZEUG)



Einheitenname: AT-RT

Fraktion: Schwarze Sonne

Punktekosten: 55

Aufwertungsleiste: Gebirgsfahrzeug (Im Bezug auf vertikale Bewegungen wirst du wie ein Truppler behandelt.)

Einheitenschlüsselwörter: Geübter Kletterer (Solange du kletterst, wirfst du keine Verteidigungswürfel und erleidest keine Wunden.)

Waffenname: Wucht 1

Waffenreichweite: 1

Waffen-schlüsselwörter: Wucht 1

Rang der Einheit: 1

Miniaturenanzahl: 1

Verteidigungswürfel: 6

Einheitentyp: Fahrzeug

Wundschwelle: 4

Robustheit: 4

Energieumwandlungstabelle: 6, 4

Geschwindigkeit: 4

Waffenwürfel: 1, 1

EINHEITENKARTE (TRUPPLER)



Einheitenname: LUKE SKYWALKER

Untertitel: HELD DER REBELLION

Fraktion: Schwarze Sonne

Punktekosten: 160

Aufwertungsleiste: Springen 1 (Führe eine Bewegung durch und ignoriere dabei Gelände mit einer Höhe von 1 oder niedriger. Behandle dies wie eine Bewegungsaktion.)

Einheitenschlüsselwörter: Ablenken (Solange du verteidigst, erhältst du, falls du einen Ausweichmarker ausgiebst, W-W. Falls es ein Fernkampfangriff ist, erleidest der Angreifer 1 Wunde für jedes gewürfelte W-Ergebnis.)

Waffenname: Luke's Lichtschwert

Waffenreichweite: 2

Waffen-schlüsselwörter: Durchschlagen 2, Wucht 2

Rang der Einheit: 1

Miniaturenanzahl: 1

Verteidigungswürfel: 6

Einheitentyp: Truppler

Wundschwelle: 3

Tapferkeit: 3

Energieumwandlungstabelle: 6, 3

Geschwindigkeit: 3

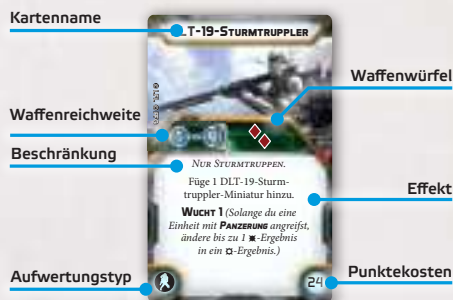
Waffenwürfel: 1, 1

1. **Einheitenname:** 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 16.
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 16.

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 50](#).
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. Für weitere Informationen zu Niederhalten und Tapferkeit siehe [Seite 16](#).
12. **Geschwindigkeit:** Die Geschwindigkeit der Einheit. Dieser Wert entspricht der Länge der Bewegungshilfe, welche die Einheit nutzt.
13. **Waffen:** Die Waffen der Einheit. Für weitere Informationen zu Waffen, Angriffen und Würfel-pools siehe [Seite 33](#).
14. **Verteidigungswürfel:** T: Die Art der Verteidigungswürfel, welche die Einheit beim Verteidigen gegen Angriffe würfelt. Für weitere Informationen zum Werfen von Verteidigungswürfeln siehe [Seite 45](#).
15. **Energieumwandlungstabelle:** Die Energieumwandlungstabelle der Einheit. Für weitere Informationen zum Umwandeln von Energie siehe [Seite 45](#).
16. **Söldner:** Legacy-Einheitenkarten für Söldner verwenden nicht das Schlüsselwort Söldner. Behandle Karten mit Fraktionssymbolen neben ihrem Zugehörigkeits-symbol so, als hätten sie das Schlüsselwort Söldner für diese Fraktionen.

AUFWERTUNGSKARTEN

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



1. **Kartennamen:** 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 17](#).
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 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 33](#).

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.

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 zuteilen

ABLAUF DER AKTIVIERUNGS- PHASE

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
4. Befehlsmarker platzieren
5. Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die am Ende der Aktivierungsphase passieren

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. Würfeln
 - b. Neu würfeln
 - c. Angriffsendergie 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. Würfeln
 - b. Neu würfeln
 - c. Verteidigungsendergie umwandeln
8. Verteidigungswürfel modifizieren
9. Ergebnisse vergleichen
10. Verteidigern Niederhalten-Marker zuteilen
11. Weiteren Angriffspool wählen

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

ANTREIBEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine andere Truppler-Einheit in **⊕** einer befreundeten Einheit mit dem Schlüsselwort Antreiben ihren Schritt „Sammeln“ durchgeführt hat, falls jene Truppler-Einheit niedergehalten ist, aber nicht in Panik verfallen ist, darf sie zu Beginn ihres Schrittes „Aktionen durchführen“ 1 Niederhalten-Marker erhalten, um 1 freie Bewegungsaktion durchzuführen.

ANWEISEN: EINHEITENNAME/ EINHEITENTYP (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Während jeder Kommandophase darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort Anweisen im Schritt „Befehle erteilen“ einer befreundeten Einheit in **⊕** einen Befehl erteilen, welche den angegebenen Einheitenamen oder den Einheitentyp erfüllt hat.

ARSENAL X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald während des Schrittes „Angriffspool bilden“ eines Angriffs Waffen gewählt werden, kann jede Miniatur einer Einheit mit dem Schlüsselwort Arsenal X bis zu X ihrer Waffen 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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

AUSRÜSTEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

AUSRÜSTUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald ein Spieler seiner Armee eine Einheit mit dem Schlüsselwort Ausrüstung hinzufügt, darf er für jede Aufwertungskarte dieser Einheit eine andere zulässige Aufwertungskarte des selben Typs mit gleichen oder geringeren Punktekosten wählen und legt sie beiseite. **Während des Schrittes „Spiaufbau“ darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort Ausrüstung beliebig viele ihrer ausgerüsteten Aufwertungskarten mit den beiseitegelegten Aufwertungskarten 1 zu 1 tauschen.**

Wenn Aufwertungskarten ausgetauscht werden, kann eine Einheit nicht zur gleichen Zeit zwei oder mehr Aufwertungen mit demselben Namen ausgerüstet haben. Falls zwei oder mehr Einheiten mit dem Schlüsselwort Ausrüstung in der gleichen Armee sind, müssen ihre beiseitegelegten Aufwertungskarten separat gehalten werden. Jede Einheit kann nur Aufwertungskarten durch ihre beiseitegelegten Aufwertungskarten austauschen. Jene Einheiten können ihre beiseitegelegten Aufwertungskarten nicht teilen.

Eine Partner-Karte, die einer Einheit mit dem Schlüsselwort Ausrüstung hinzugefügt wird, profitiert ebenfalls vom Schlüsselwort Ausrüstung.

BELADEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

BEOBACHTEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Beobachten X kann als Kartenaktion oder freie Kartenaktion eine feindliche Einheit in

B 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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

BESCHÜTZER X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Beschützer X darf während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ eines Angriffs bis zu X Treffer (✖) negieren, solange eine befreundete Truppler-Einheit in **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 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 Niederhaltenmarkern 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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

DECKUNG X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

DIE MISSION ERFÜLLEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Die Mission erfüllen in **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 in **1** des befreundeten Prioritätszielmarkers bzw. der befreundeten Prioritätsmarker ist, erhalten die Angriffspools der angreifenden Einheit das Schlüsselwort Kritisch 2.

DIE SPOREN GEBEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

DJEM-SO-MEISTERSCHAFT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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.






ERMUTIGEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)


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

FÄDEN ZIEHEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit die Kartenaktion Fäden ziehen verwendet, wird eine andere befreundete Truppler-Einheit in  gewählt. Die gewählte Einheit darf eine freie Angriffsaktion oder eine freie Bewegungsaktion durchführen.

FELDKOMMANDANT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)


Bei der Armeezusammenstellung darf eine Armee, die eine Einheit mit dem Schlüsselwort Feldkommandant beinhaltet, das normale -Rangminimum ignorieren. Falls die Armee eines Spielers 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 Kommando-Phase als Commander.

Zusätzlich dürfen befreundete Einheiten in  der Einheit mit dem Commander-Marker ihren Tapferkeitswert als 2 behandeln, sobald sie überprüfen, ob sie in Panik verfallen sind, wenn sie derselben Fraktion oder Zugehörigkeit angehören.

FEUERUNTERSTÜTZUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

FLEXIBLES EINSATZTEAM X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

FLINK (EINHEITEN- SCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit die Kartenaktion Führung verwendet, wählt sie eine andere befreundete Einheit, des

Einheit mit dem Schlüsselwort Gleiter X muss zu Beginn oder am Ende des Schrittes „Aktionen durchführen“ ihrer Aktivierung eine freie Zwangsbewegungsaktion durchführen.

Wenn eine Einheit mit dem Schlüsselwort Gleiter X während ihrer Aktivierung mehr als eine Bewegungsaktion durchführt, die keine Zwangsbewegung ist, kann sie in dieser Aktivierung keine Zielobjektmarker beanspruchen. Zusätzlich kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort Gleiter X, die ein Zielobjektmarker beansprucht hat, während ihrer Aktivierung nur eine Nicht-Zwangsbewegungsaktion durchführen.

ZWANGSBEWEGUNG

Eine Zwangsbewegung ist eine freie Bewegungsaktion. Die Zwangsbewegung muss als volle Bewegung in Maximalgeschwindigkeit durchgeführt werden. Ist das nicht möglich oder würde eine volle Bewegung dazu führen, dass irgendein Teil der Basis des Einheitenführers außerhalb des Schlachtfeldes landen würde, kann die Einheit stattdessen eine Teilbewegung durchführen und sich dabei so weit wie möglich entlang der Bewegungshilfe bewegen.

GÖTTLICHER EINFLUSS (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange ♣-Truppler-Einheiten in ❶ zu C-3PO sind, erhalten sie Beschützer 2: C-3PO. Solange sie Beschützer verwenden, dürfen sie ✨-Ergebnisse negieren, als wären es ✨-Ergebnisse.

HILFE: ZUGEHÖRIGKEIT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Hilfe einen Ziel-, Ausweich- oder Energiemarker erhalten würde, darf stattdessen eine andere befreundete Einheit der angegebenen Zugehörigkeit oder des angegebenen Typs in Reichweite ❷ und in Sichtlinie jenen Marker erhalten. Falls jene Einheit das tut, erhält die Einheit mit dem Schlüsselwort Hilfe 1 Niederhalten-Marker.

ICH GEHÖRE DOCH AUCH ZUR EINHEIT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Ich gehöre auch zur Einheit umkämpft einen Einsatzzielmarker auch dann, wenn ihr Einheitenführer in ❶ zu diesem Marker ist statt ❷.

IMMUNITÄT: DURCHSCHLAGEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Immunität: Durchschlagen verteidigt, kann der Angreifer das Schlüsselwort Durchschlagen X nicht verwenden, um während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren“ Abwehr Ergebnisse (▼) auf Verteidigungswürfeln des Verteidigers zu negieren.

Solange eine Einheit mit Immunität: Durchschlagen das Schlüsselwort Beschützer X verwendet, kann der Angreifer

nicht Durchschlagen X verwenden, um Abwehr-Ergebnisse (▼) auf Verteidigungswürfeln der Einheit mit dem Schlüsselwort Beschützer X zu negieren.

IMMUNITÄT: EXPLOSION (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Immunität: Explosion verteidigt, werden die Effekte des Schlüsselwortes Explosion ignoriert.

IMMUNITÄT: FEINDLICHE EFFEKTE (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Immunität: Feindliche Effekte ignoriert alle feindlichen Karteneffekte und kann nicht als Ziel von jeglichen feindlichen Karteneffekten gewählt werden.

IMMUNITÄT: NAHKAMPF (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Feindliche Einheiten können nicht in Basiskontakt mit einer Einheit mit dem Schlüsselwort Immunität: Nahkampf platziert werden.

IMMUNITÄT: NAHKAMPF- DURCHSCHLAGEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Immunität: Nahkampf-Durchschlagen verteidigt, kann der Angreifer das Schlüsselwort Durchschlagen X mit Nahkampfwaffen nicht verwenden, um während des Schrittes „Verteidigungswürfel modifizieren“ Abwehr Ergebnisse (▼) auf Verteidigungswürfeln des Verteidigers zu negieren. Solange eine Einheit mit Immunität: Nahkampf-Durchschlagen das Schlüsselwort Beschützer X verwendet, kann der Angreifer Durchschlagen X nicht verwenden, um Abwehr-Ergebnisse (▼) auf Verteidigungswürfeln der Einheit mit dem Schlüsselwort Beschützer X mit Nahkampfwaffen zu negieren.

IMMUNITÄT: REICHWEITE-1- WAFFEN (EINHEITEN- SCHLÜSSELWORT)

Ein Angriffspool, der einer Einheit zugeteilt wird, die das Schlüsselwort Immunität: Reichweite-1-Waffen hat, kann keine Waffen enthalten, die eine Maximalreichweite von ❶ haben.

INFILTRIEREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Zu Beginn der Aktivierung einer nicht aufgestellten Einheit, die das Schlüsselwort Infiltrieren hat, kann sie aufgestellt werden, indem der Einheitenführer dieser Einheit innerhalb

MEISTERHAFTER ERZÄHLER (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

NEUPOSITIONIEREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

PANZERUNG X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 kontrollie-

rende 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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

REVOLVERHELD (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Revolverheld den Schritt „Weitere Verteidiger deklarieren“ erreicht, darf sie einen weiteren Verteidiger deklarieren und einen Angriffspool bilden, der genau eine Fernkampfwaffe enthält, die bereits zu einem anderen Angriffspool hinzugefügt wurde. Das Schlüsselwort kann nur einmal pro Angriffssequenz verwendet werden.

RUHIGE HAND (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort Ruhige Hand eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, darf sie eine freie Angriffsaktion durchführen. Bei dieser Angriffsaktion darf sie nur Fernkampfwaffen zum Angriffspool hinzufügen.

SCHARFSCHÜTZE X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Während des Schrittes „Deckung bestimmen“ eines Angriffs verringert eine Einheit mit dem Schlüsselwort Scharfschütze X den numerischen Wert der Deckung des Verteidigers um X.

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

SCHILD X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Schild X hat X Schildmarker. Schildmarker gehören zu der Einheit und werden nicht einzelnen Miniaturen zugeteilt. Falls eine Einheit das Schlüsselwort Schild X erhält, erhält sie X Schildmarker. Verliert eine Einheit das Schlüsselwort Schild X, verliert sie X Schildmarker.

Schildmarker sind doppelseitig und haben eine aktive und eine inaktive Seite. Sie kommen immer mit der aktiven Seite nach oben ins Spiel und werden auf dem Schlachtfeld neben der Einheit platziert, die jene Schildmarker hat. Sobald eine Einheit einen aktiven Schildmarker umdreht, wird der Marker auf die inaktive Seite gedreht und ist 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.

SCHLUMMERENDE KRAFT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 -Ergebnis eine feindliche Einheit in 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, dieser Miniatur.

SCHWÄCHE (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit, die das Schlüsselwort Schwäche hat, hat eine zugehörige Schwächekarte, die während des Spielaufbaus der Kommandokarten-Hand eines Gegners hinzugefügt werden muss. Die Schwächekarte einer Einheit kann am Einheiten-namen oben rechts auf der Schwächekarte erkannt werden.

Während der Partie darf ein Gegner die Schwächekarte entsprechend den Regeln spielen, die auf der Karte selbst beschrieben werden. Falls beide Spieler eine Schwächekarte auf der Hand haben, entscheidet zu Beginn jeder Phase erst der Spieler mit Priorität, ob er eine Schwächekarte ausspielt. Hat kein Spieler Priorität, entscheidet zuerst der blaue Spieler.

Zu Beginn der Endphase werden sämtliche Schwächekarten im Spiel abgelegt und ihr Effekt endet.

Schwächekarten sind keine Kommandokarten und werden nicht von Regeln beeinflusst, die Kommandokarten beeinflussen.

SCHWACHSTELLE X: FRONT/HECK/SEITEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 Spieeffekte 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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

SCHWERFÄLLIG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

SELBSTERHALTUNGSTRIEB (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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.

SÖLDNER: FRAKTION (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Söldner ist eine Söldnereinheit. Die Fraktion bzw. Fraktionen, die durch das Schlüsselwort Söldner angegeben sind, können diese Einheit als Söldnereinheit in eine Armee aufnehmen.

SORESU-MEISTERSCHAFT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald sich eine Einheit mit dem Schlüsselwort Soresu-Meisterschaft sich gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, darf sie während des Schrittes „Verteidigungswürfel neu werfen“ alle ihre Verteidigungswürfel neu werfen. Zusätzlich darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort Soresu-Meisterschaft, die das Schlüsselwort Beschützer X verwendet, einen Ausweichmarker ausgeben, bevor sie 🎲-Ergebnisse umwandelt. Falls sie das tut, darf sie alle ihre Verteidigungswürfel neu werfen, bevor sie 🎲-Ergebnisse umwandelt. Durch Soresu-Meisterschaft kann ein Würfel nicht mehr als einmal neu geworfen werden.

SPÄHER X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Späher X kann als Kartenaktion bis zu X befreundete Einheiten in 🗺️ wählen. Jede so gewählte Einheit erhält 1 Zielmarker.

SPERRFEUER (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Sperrfeuer kann bis zu 2 Angriffsaktionen durchführen anstatt 1, sofern die Einheit das Schlüsselwort Arsenal während ihrer Aktivierung nicht verwendet.

SPEZIALVERBAND: KAMPFTRUPP (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Spezialverband kann nur dem hinter dem Schlüsselwort angegebenen Kampftrupp deiner Arme hinzugefügt werden.

SPRINGEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Springen X kann die Kartenaktion Springen X jedes Mal dann durchführen, wenn sie eine Bewegungsaktion durchführen könnte. Dazu führt sie wie gewohnt eine Bewegung durch; allerdings kann sie während dieser Bewegung Gelände mit einer Höhe von X oder niedriger ignorieren oder ihre Bewegung oben auf jenem Gelände beenden.

Solange eine Einheit eine Bewegung mit der Aktion Springen X durchführt, ignoriert sie die Effekte von schwierigem Gelände und anderen Miniaturen mit einer Höhe von X oder niedriger. Bei der Durchführung einer Bewegung mit dem Schlüsselwort Springen X darf sich die Bewegungshilfe mit unpassierbarem Gelände überschneiden, die Einheit darf die Bewegung aber nicht auf unpassierbarem Gelände beenden. Beim Durchführen der Aktion Springen X wird die Höhe von der Ausgangsposition der Einheit aus gemessen.

SPÜRTRUPP X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Der kontrollierende Spieler einer Einheit mit dem Schlüsselwort Spürtrupp X kann bis zu X befreundete Truppler-Einheiten mit gleicher Fraktion oder Zugehörigkeit wie die Einheit mit dem Schlüsselwort Spürtrupp X. Sie dürfen nicht das Schlüsselwort Auskundschaften haben. Jede so gewählte Einheit erhält für das gesamte Spiel das Schlüsselwort Auskundschaften X, wobei X dem Wert von Auskundschaften-X-Wert der Einheit mit dem Schlüsselwort Spürtrupp entspricht.

STATIONÄR (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Stationär kann keine Bewegungen durchführen, außer es ist eine Drehung.

STRATEGIE ENTWERFEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit die Aktion Strategie entwerfen X verwendet, erhält sie 1 Niederhalten-Marker, um bis zu X befreundete Einheiten in **2** zu wählen. Die gewählten Einheiten erhalten je 1 Ziel- und 1 Ausweichmarker **2**.

STURMANGRIFF (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort Sturmangriff eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, die sie in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur bewegt hat, um einen Nahkampf zu beginnen, darf sie eine freie Angriffsaktion nur unter Verwendung von Nahkampfwaffen gegen die Einheit durchführen.

TAKTISCH X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort Taktisch X erlaubt einer Einheit X Zielmarker zu erhalten, immer wenn jene Einheit eine Standardbewegung als Teil einer Aktion oder freien Aktion durchführt.

TEAMWORK: EINHEITENNAME (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Teamwork in **2** 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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Während des Spieldaufbaus kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort Transporter eine befreundete **▲**- oder **▼▲**-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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine befreundete Einheit in **5** zu einer Einheit aktiviert wird, die das Schlüsselwort Überschreiben hat, darf die Einheit mit Überschreiben 1 NiederhaltenMarker erhalten. Falls sie das tut, ignoriert jene Einheit das Schlüsselwort KI während ihrer Aktivierung.

ÜBERWINDEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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.

VERHÖREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Falls ein Spieler während der Kommandophase eine Kommandokarte aufdeckt, die zu einer Einheit gehört, die in **1** von einer oder mehreren Einheiten mit dem Schlüsselwort Verhören ist, und es einen Gleichstand für die Priorität geben würde, behandle jene Kommandokarte, als hätte sie einen Kreis mehr.

VERLEITET (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Wenn eine befreundete Einheit durch einen feindlichen Angriff besiegt wird und die angreifende Einheit sich in **3** einer Einheit mit dem Schlüsselwort Verleitet befindet, kann die Einheit mit dem Schlüsselwort Verleitet nach dem Abhandeln des Angriffs eine freie Angriffsaktion durchführen oder eine Geschwindigkeit-2-Bewegung durchführen und dabei schwieriges Gelände ignorieren. Eine Einheit kann das Schlüsselwort Verleitet nur einmal pro Runde verwenden.

VERSTÄRKUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Zu Beginn der Endphase der ersten Runde kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort Verstärkung eine freie Geschwindigkeit-1-Bewegung durchführen.

VERSTECKTE AUSRÜSTUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Beim Spielaufbau legt eine Einheit mit dem Schlüsselwort Versteckte Ausrüstung die Marker, die auf der Aufwertungskarte mit dem Schlüsselwort Versteckte Ausrüstung angegeben sind, auf jene Aufwertungskarte. Die Einheit kann Marker auf jener Karte ausgeben.

VERTEIDIGEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem einer Einheit mit dem Schlüsselwort Verteidigen X ein Befehl erteilt worden ist, erhält sie X Ausweichmarker.

VERWIRREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Verwirren kann als freie Kartenaktion eine feindliche Truppler-Einheit in **3** und in Sichtlinie wählen; bis zum Ende dieser Runde muss die gewählte feindliche Einheit, sobald sie einen Angriff durchführt, die Einheit angreifen, welche die Fähigkeit Verwirren verwendet hat, falls möglich.

Solange die gewählte feindliche Einheit die Einheit mit dem Schlüsselwort Verwirren angreift, muss jede Miniatur der feindlichen Einheit eine zulässige Waffe zum Angriffspool hinzufügen. Die feindliche Einheit darf nur dann zusätzliche Verteidiger

bestimmen und zusätzliche Würfel pools mit zulässigen Waffen bilden, falls nach dem Bilden des ersten Würfel pools mit allen zulässigen Waffen noch verwendbare Waffen von Miniaturen der Einheit übrig sind, die nicht für den ersten Angriffspool zulässig waren.

Sobald eine Einheit das Schlüsselwort Verwirren verwendet, verliert sie bis zum Ende der Runde das Schlüsselwort Unverdächtig, falls möglich.

VERWUNDET X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Wenn eine Einheit mit dem Schlüsselwort Verwundet X das erste Mal ins Spiel kommt, erleidet sie X Wunde(n).

VOLLE DREHUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

VORBEREITETE STELLUNGEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Während des Schrittes „Vorbereitete Stellungen einnehmen“ beim Spielaufbau kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort Vorbereitete Stellung aufgestellt werden, indem der Einheitenführer dieser Einheit innerhalb des befreundeten Gebiets platziert wird. Dann werden die restlichen Miniaturen dieser Einheit in Formation mit ihrem Einheitenführer und 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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Falls sich eine befreundete Einheit während eines Angriffs oder der Verteidigung, in **3** 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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Wachposten kann 1 Bereitschaftsmarker ausgeben, nachdem eine feindliche Einheit in **3** einen Angriff, eine Bewegung oder eine Aktion durchgeföhrt hat (üblich ist **3**).

WAFFENSCHLÜSSEL- WÖRTER

DETONIEREN X : (BOMBENTYP) (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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 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 (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

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

Beispiel: Eine Einheit mit Durchschlagen 3 greift eine feindliche Einheit an. Eine andere feindliche Einheit verwendet Beschützer 2, um 2 Treffer (✖) zu negieren. Nach der Umwandlung von 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 (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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/HECK (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Eine Waffe mit dem Schlüsselwort Fester Feuerwinkel:

Front oder Fester Feuerwinkel: 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 (①) ist eine Flächenwaffe. Sobald eine Flächenwaffe verwendet wird, werden separate Angriffe gegen jede Einheit in Sichtlinie und in Reichweite der bei den Reichweitsymbol angegebenen Zahl durchgeführt, selbst wenn jene Einheit in ein Handgemenge verwickelt ist. Angriffe mit einer Flächenwaffe sind Fernkampfangriffe.

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

GIFT X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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 (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Falls während eines Angriffs, in dem eine Waffe mit dem Schlüsselwort Hochgeschwindigkeit verwendet wird, jede Waffe im Angriffspool das Schlüsselwort Hochgeschwindigkeit hat,

kann der Verteidiger während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden“ keine Ausweichmarker ausgeben.

IMMOBILISIEREN X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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 (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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 (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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 (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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 (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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.

PRIMITIV (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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 (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Rammen X einen

Angriff durchführt, darf sie während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ X Würfelergebnisse 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 (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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 des entsprechenden Typs und in der Farbe des kontrollierenden Spielers 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.

SCHLEPPKABEL (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem ein Fahrzeug durch einen Angriffspool verwundet worden ist, der eine Waffe mit dem Schlüsselwort Schleppkabel

enthalten hat, führt der Spieler, der den Angriff durchgeführt hat, eine Drehung mit dem verwundeten Fahrzeug durch.

SELBSTZERSTÖRUNG X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Eine Waffe mit einem roten Selbstzerstörungssymbol (☠) ist eine Selbstzerstörungswaffe. Selbstzerstörungswaffen können nur während Selbstzerstörungsangriffen verwendet werden. Selbstzerstörungsangriffe sind Fernkampfangriffe, auch wenn die Waffe mit dem Selbstzerstörungssymbol keine Fernkampf-Waffe ist.

Eine Einheit kann während ihrer Aktivierung als freie Aktion einen Selbstzerstörungsangriff durchführen, falls sie mindestens X Wundenmarker hat. Führe einen Angriff unter Verwendung der Selbstzerstörungswaffe der Einheit gegen jede Einheit (befreundet und feindlich) in 1 und in Sichtlinie der Einheit aus, die die Selbstzerstörungsaktion durchführt, selbst wenn die angegriffenen Einheiten in ein Handgemenge verwickelt sind. Selbstzerstörungsangriffe können nicht von einer Einheit durchgeführt werden, die derzeit transportiert wird.

Nachdem alle Angriffe durchgeführt wurden, ist die Einheit, die den Selbstzerstörungsangriff durchgeführt hat, besiegt und wird aus dem Spiel entfernt.

SPERRIG (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit, die eine Waffe mit dem Schlüsselwort Sperrig hat, kann keinen Angriff mit jener Waffe durchführen, falls sie in derselben Aktivierung vorher eine Bewegung durchgeführt hat, außer die Bewegung war eine Drehung.

STRAHL X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit, in deren Angriffspool eine Waffe mit dem Schlüsselwort Strahl X ist, darf während der Phase „Weitere Verteidiger deklarieren“ eines Angriffs bis zu X zusätzliche Angriffe ausschließlich unter Verwendung der Waffe mit dem Schlüsselwort Strahl X bestimmen, auch wenn die Waffe bereits zum Angriffspool hinzugefügt wurde. Diese zusätzlichen Angriffe generieren keine weiteren Angriffe.

Für jeden zusätzlichen Angriff muss ein anderer Verteidiger bestimmt werden, der in 1 zum vorherigen bestimmten Verteidiger ist. Jeder zusätzliche Verteidiger muss in Sichtlinie des Angreifers sein, er kann aber jenseits der Maximalreichweite der Waffe mit Strahl X sein.

Andere befreundete Einheiten können während der zusätzlichen Angriffe durch das Schlüsselwort Strahl X das Schlüsselwort Revolverheld nicht verwenden.

STREUUNG (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Miniatur eine Waffe mit dem Schlüsselwort Streuung zu einem Angriffspool hinzufügt, werden die Würfel dieser

Waffe X Mal beigesteuert. X ist die Anzahl der Miniaturen der verteidigenden Einheit, die in Sichtlinie der Miniatur mit dieser Waffe sind.

Beispiel: Ein AT-RT greift mit einem Flammenwerfer eine Einheit von 3 Todestrupplern an. Da der Flammenwerfer das Schlüsselwort Streuung und einen Angriffswert von 2 schwarzen Würfeln hat, steuert der Flammenwerfer 6 schwarze Angriffswürfel zum Angriffspool bei.

TÖDLICH X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Wenn eine Einheit einen Angriff durchführt und eine Waffe mit dem Schlüsselwort Tödlich X im Angriffspool ist, kann sie während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren“ bis zu X Zielmarker ausgeben. Falls sie das tut, erhält der Angriffspool Durchschlagen 1 für jeden so ausgegebenen Zielmarker. Die angreifende Einheit erhält nicht die üblichen Vorteile durch das Ausgeben eines Zielmarkers, falls sie ihn für das Schlüsselwort Tödlich X ausgibt.

ÜBERROLLEN X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Eine Waffe mit einem roten Überrollsymbol (🌀) ist eine Überrollwaffe. Überrollwaffen können nur bei Überrollangriffen verwendet werden. Überrollangriffe sind weder Fernkampf- noch Nahkampfangriffe. Eine Einheit darf während ihrer Aktivierung X Überrollangriffe durchführen.

Eine Einheit mit einer Überrollwaffe kann einen Überrollangriff durchführen, unmittelbar nachdem sie eine Standardbewegung durchgeführt hat, bei der sich die Bewegungshilfe oder eine bzw. mehrere ihrer Miniaturenbasen mit einer feindlichen Miniaturenbasis überschneiden haben. Nach Abschluss der Bewegung und Abhandlung etwaiger Verdrängungen führt die Einheit mit der Überrollwaffe einen Angriff gegen die Einheit durch, durch die sie sich hindurchbewegt hat, und ignoriert die Reichweite für diesen Angriff. Während sie diesen Angriff durchführt, kann sie nur einen einzelnen Angriffspool bilden. Nur Waffen mit dem Schlüsselwort Überrollen X können zu diesem Angriffspool hinzugefügt werden. Die Überrollwaffe wird nur ein Mal zum Angriffspool hinzugefügt, selbst wenn die Einheit aus mehreren Miniaturen besteht.

Falls eine Einheit mehrere Überrollangriffe während ihrer Aktivierung durchführen kann, muss sie für jeden Überrollangriff eine separate Bewegung durch eine feindliche Einheit hindurch durchführen.

VERSPRENGEN (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit einen Angriff mit einer Waffe mit dem Schlüsselwort Versprengen gegen eine Truppler-Einheit durchgeführt hat, deren Miniaturen auf kleinen Basen sind, darf sie unter Berücksichtigung aller Formationsregeln beliebige Nicht-Einheitenführer-Miniaturen der verteidigenden Einheit

bewegen, als hätte der verteidigende Einheitenführer gerade eine Standardbewegung durchgeführt.

VIELSEITIG (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Manche Fernkampfaffen haben das Schlüsselwort Vielseitig. Einheiten können selbst im Handgemenge Fernkampfangriffe mit Waffen mit Vielseitig durchführen. Eine Waffe mit dem Schlüsselwort Vielseitig, die gleichzeitig eine Nah- und eine Fernkampfaffe ist, kann zum Durchführen von Nah- und Fernkampfangriffen verwendet werden.

WEITSCHUSS (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Während des Schrittes „Verteidiger deklarieren“, nachdem eine feindliche Einheit zur verteidigenden Einheit deklariert wurde, aber bevor die Reichweite abgemessen wird, darf eine Einheit, die eine Waffe mit dem Schlüsselwort Weitschuss hat, 1 Zielmarker ausgeben, um die Maximalreichweite jener Waffe 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 (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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.

AUFWERTUNGS- UND KOMMANDOKARTEN-SCHLÜSSELWÖRTER

BANE-MARKER

Cad Bane hat ein Set aus drei einzigartigen Bane-Markern, die auf dem Schlachtfeld platziert werden können. Bane-Marker sind doppelseitig und zeigen auf der Rückseite jeweils das gleiche Symbol und auf der Vorderseite jeweils ein unterschiedliches Symbol mit eigenem Effekt.

Bane-Marker müssen auf dem Schlachtfeld verdeckt platziert werden. Bane-Marker können sich nicht mit Ziel oder Vorteilsmarkern überschneiden. Bane-Marker sind feindliche Effekte. Jeder Spieler kann zu jeder Zeit nur insgesamt eine Kopie von jedem verschiedenen Bane-Marker auf dem Schlachtfeld haben.

Sobald sich eine Miniatur in **1** zu einem feindlichen Bane-Marker bewegt, aufgestellt oder platziert wird, zu dem sie eine Sichtlinie hat, wird der Marker aufgedeckt. Miniaturen können sich durch Bane-Marker hindurchbewegen, sich jedoch nicht mit ihnen überschneiden. Sobald ein Bane-Marker aufgedeckt wird, hat er den folgenden Effekt, abhängig vom Symbol auf der Vorderseite.

Hier bin ich: Falls Cad Bane nicht auf dem Schlachtfeld ist und nicht besiegt ist, wird sein Hier-bin-ich-Marker durch seine Miniatur ersetzt. Dann erteilt Cad Bane sich selbst einen Befehl.



- Falls Cad Bane auf dem Schlachtfeld ist, wird sein Hier-bin-ich-Marker durch seine Miniatur ersetzt. Alle Marker, die Cad Bane zugeteilt sind, bleiben ihm zugeteilt.
- Falls Cad Bane besiegt ist, wird der Marker entfernt.
- Zu Beginn einer beliebigen Runde darf jeder Spieler, beginnend mit dem blauen Spieler, einen befreundeten Hier-bin-ich-Marker aufdecken und seinen Effekt abhandeln.

Blendwerk: Der Marker wird entfernt.



Kablamo!: Der Marker detoniert unter Verwendung der Waffe von seiner Kommandokarte „Ich bestimme von nun an die Regeln“. Dann wird der Marker entfernt.



ZYKLUS (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

Am Ende der Aktivierung einer Einheit wird jede ihrer erschöpften Aufwertungskarten mit dem Schlüsselwort Zyklus spielbereit gemacht, die nicht während jener Aktivierung verwendet wurde. Nur die Verwendung der Waffe, des Schlüsselworts oder anderem Kartentext einer Aufwertungskarte gilt als Verwendung jener Aufwertungskarte.

PREISGEBEN (KOMMANDOKARTEN-SCHLÜSSELWORT)

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.

Falls eine Karte auf diese Art aufgedeckt wird, wird der Text, der auf das Schlüsselwort Preisgeben folgt, abgehandelt.

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 Kommandokarten-Hand. 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.

GRAFFITIMARKER

Ein Graffitimarker stellt eine auffällige Markierung oder ein Symbol dar, das auf das Gelände des Schlachtfelds gesprüht wurde. Graffitimarker beeinflussen die Moral einer Einheit. Graffitimarker haben zwei Seiten. Sobald ein Graffitimarker platziert wird, sollte der rote Spieler die rote Seite des Markers verwenden, während der blaue Spieler die blaue Seite des Markers verwendet. Die Marker sollten auf einer flachen Oberfläche platziert werden.

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

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

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

KLEIN (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

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.

BEHANDLUNG X: KAPAZITÄT Y (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit die Kartenaktion Behandlung X: Kapazität Y verwendet, wird 1 Wundenmarker auf der Karte platziert, die das Schlüsselwort Behandlung X: Kapazität Y hat. Dann wird eine befreundete Truppler-Einheit, die kein Droiden-Truppler ist, in Sichtlinie und in Reichweite 1 gewählt. Von ihr werden bis zu X Wundenmarker und/oder Giftmarker entfernt oder bis zu X Miniaturen dieser Einheit werden wiederhergestellt. Die Fähigkeit kann nicht verwendet werden, falls die Karte mit dem Schlüsselwort Behandlung 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.

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

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.

ÄNDERUNGSVERLAUF

VERSION 2.6.0

- Spielmaterialübersicht aktualisiert
- Abschnitt „Sich überschneidende Objekte“ hinzugefügt
- Abschnitt „Aufbau der Karten“ aktualisiert
- Abschnitt „Marker“ aktualisiert
- Abschnitt „Abmessen“ aktualisiert
- Abschnitt „Nicht aufgestellte Einheiten“ hinzugefügt
- Abschnitt „Barrikaden“ aktualisiert
- Abschnitt „Spielaufbau“ aktualisiert
- Abschnitt „Punkte“ bei Armeezusammenstellung aktualisiert
- Abschnitt „Aufwertungskarten“ bei der Armeezusammenstellung aktualisiert
- Abschnitt „Gefechtsstapel zusammenstellen“ bei der Armeezusammenstellung aktualisiert
- Abschnitt „Blauen Spieler bestimmen“ aktualisiert
- Neue Spielaufbau-Schritte hinzugefügt
- Abschnitt „Leere Stapel“ hinzugefügt
- Abschnitt „Einsatzzielmarker“ hinzugefügt
- Abschnitt „Siegbedingungen“ aktualisiert
- Abschnitt „Rundenablauf“ aktualisiert
- Abschnitt „Kommandophase“ aktualisiert
- Abschnitt „Kommandokarteneffekte abhandeln“ aktualisiert
- Abschnitt „Commander benennen und Befehle erteilen“ aktualisiert
- Abschnitt „Andere Möglichkeiten zum Erteilen von Befehlen“ aktualisiert
- Abschnitt „Passen-Pool bilden“ hinzugefügt
- Abschnitt „Einheit zum Aktivieren auswählen oder passen“ aktualisiert
- Abschnitt „Einheitenformation“ hinzugefügt
- Abschnitt „Einheiten aufstellen“ hinzugefügt
- Abschnitt „Standardbewegung“ aktualisiert
- Abschnitt „Bewegung mit Basen mti Einkerbungen“ aktualisiert
- Abschnitt „Nicht-Standardbewegungen“ hinzugefügt
- Abschnitt „Durch Miniaturen bewegen“ hinzugefügt

- Abschnitt „In den Nahkampf bewegen“ aktualisiert
- Abschnitt „Rückzug“ aktualisiert
- Abschnitt „Timing eines Angriffs“ aktualisiert
- Abschnitt „Sichtlinie“ aktualisiert
- Abschnitt „Rückendeckung“ hinzugefügt
- Abschnitt „Ergebnisse negieren“ hinzugefügt
- Abschnitt „Ausweichen und Deckung anwenden“ aktualisiert
- Abschnitt „Miniaturen im Nahkampf entfernen“ aktualisiert
- Abschnitt „Bereitschaft“ aktualisiert
- Abschnitt „Die Endphase“ aktualisiert
- Abschnitt „Teile der Endphase“ aktualisiert
- Abschnitt „Siegspunkte werten“ hinzugefügt
- Diverse Schlüsselwörter aktualisiert.

SICHTLINIEN-SCHABLONE

Unten auf dieser Seite befinden sich Sichtlinien-Schablonen zum Ausschneiden mit 2 grauen Laschen an den Seiten zum Festhalten. Diese Schablone kann verwendet werden, um die Sichtlinie zu oder von einer Miniatur zu bestimmen. Die Verwendung dieser Schablonen ist für Turniere vorgeschrieben und die Spieler verwenden die Schablone immer dann, wenn sie die Sichtlinie überprüfen wollen.

