

STAR WARS LEGION

GRUNDREGELWERK

VERSION 2.5.7

CREDITS

Atomic Mass Games

Lead Game Developer: Andrew Dursum

Game Development: Michael Plummer, Sarah Rowan

Development Manager: Will Pagani

Product Line Management: Melissa Butler, Andrea Lowe

Editing: Scheherazade Anisi, Emily Parks

Proofreading: Leland Pena, Seth Rourk

Graphic Design: Dan Gerlach, Justus Morschauser, Ryan Ritter, Brianna Winters

Photography: Matt Ferbrache, Leah Rosen

Graphic Design Manager: Jessy Stetson

Art Direction: Nicole Colón, Preston Stone

Sculpting Coordination: Mike Jones

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

Engineering Manager: Evan Kang

Sculpting Director: Marco Segovia

Marketing Manager: Brian Keilen

Marketing Coordinator: Summer Ditona

OP & Events: Courtney Downing

Social Media & Community Manager: Anne Richmond

Director of Marketing: Elizabeth Peotter

Assistant to the Creative Director: Tony Konichek

Creative Director: Lukas Kemp

Director of Operations: Derrick Fuchs

Director of Product Development: Will Shick

Head of Studio: Simone Elliott

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordination: Kira Hartke, Kaitlin Souza

Licensing Approvals Manager: Dana Cartwright

Production Coordination: Estelle Gavin, Jarrett Ford, John Hannasch, Lee Houff, Chris Jensen, Alex Schlee

Production Engineer: Michael Blomberg

Production Management: Justin Anger, Austin Litzler

Regional Head of Publishing: Bill Altig

Global Head of Publishing: Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

PLAYTEST LEADS

Chris Bieser, Nick Bodnar, Matt Dunn, Steve Gibb, Michal Koscielak, Daniel Lupo, Finn Peemüller, Seth Rourk, Weston Thobaben

DEUTSCHE AUSGABE - ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Christian Kox

Unter Mitarbeit von: Susanne Kraft und Finn Peemüller

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

INHALT

SPIELMATERIAL 4

ÜBERBLICK 5

GRUNDKONZEPTE 5
- Regelpriorität 5
  - Objekte/Das Schlachtfeld 5
    - Basen und Basiskontakt 5
- Würfel 5
- Einheiten 6
- Karten 6
  - Spieleffekt 6
  - Karteneffekt 6
    - Timing 6
- Aufbau der Karten 6
  - Gefechtskarten 6
  - Einheitenkarten 7
  - Aufwertungskarten 7
  - Kommandokarten 8
  - Schlüsselwörter 8
- Marker 9
- Abmessen 10
  - In, innerhalb und jenseits 11
- Gelände 11
  - Verstreutes Gelände 11
  - Bereichsgelände 12
  - Hindernisgelände 12
  - Einfluss von Gelände auf die Bewegung 12
  - Deckung von Gelände 13
  - Höhe von Gelände 13
- Deckung 14
- Aktionen 14
- Niederhalten 14

SPIELVORBEREITUNG 15
- Spielaufbau 15
- Armeezusammenstellung, Kommandokartenhand und Gefechtskartenstapel 15
  - Zugehörigkeit, Helle und Dunkle Seite 3
  - Punkte 15
  - Ränge und Rangvoraussetzungen 16
  - Aufwertungskarten 16
  - Kommandokartenhand zusammenstellen 18
  - Gefechtskartenstapel zusammenstellen 18
- Schlachtfeld abstecken und Spielmaterial bereitlegen 18
  - Gelände festlegen und platzieren 18
  - Spielerfarben und Seiten bestimmen 18
  - Gefechtskarten aufdecken, Schlachtfeld definieren und Einsatzziel- und Bedingungskarten abhandeln 18
  - Einsatzzielmarker 19
  - Einheiten aufstellen 19
- Siegbedingungen 20

SPIELABLAUF 20
- Rundenablauf 20
- Die Kommandophase 20
  - Kommandokarten auswählen und spielen 20
  - Priorität ermitteln 20
  - Commander benennen und Befehle erteilen 21
- Die Aktivierungsphase 22
  - Einheit zum Aktivieren wählen oder Passen 22
  - Sammeln 22
  - Aktionen durchführen 23
  - Bewegung 23
    - Klettern 26
    - Nahkampf 27
  - Angreifen 28
  - Timing eines Angriffs 28
  - Sichtlinie 28
    - Waffen 29
    - Verteidiger deklarieren 30
    - Angriffspool bilden 30
    - Angriffswürfel werfen 31
    - Ausweichen und Deckung anwenden 31
    - Verteidigungswürfel werfen 32
    - Ergebnisse vergleichen 33
    - Wunden erleiden und Miniaturen besiegen 33
    - Beispiel: Vollständiger Angriff 34
  - Bereitschaft 35
- Die Endphase 36
  - Einheiten befördern 36

ANHANG A: BASEN MIT EINKERBUNGEN 37

ANHANG B: EINHEITENTYPEN 39
- Truppler 39
- Fahrzeuge 39

ANHANG C: REGELN FÜR SÖLDNER UND KAMPFTRUPPS 41

ANHANG D: REGELN FÜR GEFECHTSKARTEN 42
- Beanspruchen 42
- Bombenanschlag 42
- Sprengstofftransport 42
  - Sonderregeln für Bombenwagen 43
- Sabotage der Feuchtigkeitsevaporatoren 43
- Nachschublieferung 43
  - Der Nachschub-Stapel 43

ANHANG E: TIMING 44
- Spielaufbau 44
- Rundenablauf 44
- Die Kommandophase 44
- Kommandokarten-Effekte abhandeln 44
- Die Aktivierungsphase 44
- Aktivierung einer Einheit 45
- Timing eines Angriffs 45
- Die Endphase 45

SCHLÜSSELWORT-GLOSSAR 46
- Einheitenschlüsselwörter 46
- Waffenschlüsselwörter 62
- Aufwertungs- und Kommandokarten-Schlüsselwörter 65

SICHTLINIEN-SCHABLONE 70

SPIELMATERIAL



Einheitenkarten



Partnerkarten


Würfel



Aufwertungskarten



Kommandokarten



Gefechtskarten


Bewegungshilfen



Nachschubkarten



Geisel-Karten


Fünfteiliger Maßstab


Beobachtungs-marker


Rauch-marker


Bereitschafts-marker


Niederhalten-Marker


Panikmarker


Bedingungsmarker



Rundenzähler


Ziel-marker


Ausweich-marker


Energie-marker


Einsatzzielmarker


Ionen-marker

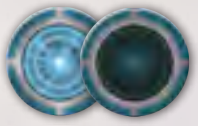

Giftmarker


Immobilisiert-Marker


Agent-Marker


Befehlsmarker


Schadensmarker für Fahrzeuge


Aktive und inaktive Schildmarker

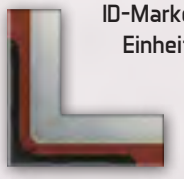

Bombenmarker


Radmodus-Marker



ID-Marker für Einheiten


Siegmarker


Aufstellungsmarker


Commander-Marker



Wundenmarker


Roter und blauer Graffitimarker


Bane-Marker

ÜBERBLICK

Bei *Star Wars*: Legion bauen, bemalen und befehligen 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 Geländeteile zählen alle als Objekte. Der Tisch oder die Spieloberfläche ist das Schlachtfeld.

BASEN UND BASISKONTAKT

Jede Miniatur bei *Star Wars*: Legion steht auf einer Basis. Die Art der Basis ist vom Typ der Miniatur abhängig: Truppler, Klontruppler, 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 27.

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 Situation 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 28.



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 (✸), Angriffsenergie (⚡), Kritischer Treffer (✵).

Verteidigungswürfel haben die folgenden Ergebnisse: Abwehr (▼), Verteidigungsenergie (⚡).

Würfelseiten ohne Symbol gelten als Leerseite.

Insgesamt gibt es die folgenden Ergebnissymbole:

- » : Treffer
- » : Kritischer Treffer
- » : Angriffsenergie
- » : Abwehr
- » : Verteidigungsenergie
- » 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 19.

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 46.

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.

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 (blau), Aufstellungskarten (rot) und Bedingungskarten (grün).

Einsatzzielkarten bestimmen das Spielziel für die aktuelle Partie. Außerdem geben sie die Bedingungen an, mit denen man bestimmen kann, wer gewinnt.

Aufstellungskarten zeigen eine Übersicht des Schlachtfelds und die Bereiche, in denen die Spieler ihre Armeen beim Spielaufbau aufstellen: Das sind die Aufstellungszonen.

Bedingungskarten stellen dar, unter welchen Bedingungen das Gefecht stattfindet. Jede Bedingungskarte beeinflusst das Spiel auf einzigartige Weise.



EINHEITENKARTEN

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

EINHEITENKARTE (FAHRZEUG)



EINHEITENKARTE (TRUPPLER)



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 15.

4. **Rang der Einheit:** Der Rang der Einheit. Für weitere Informationen zu Rängen siehe Seite 16.

5. **Punktekosten:** Die Punktekosten der Einheit. Punkte werden bei der Armeezusammenstellung gebraucht. Für weitere Informationen zur Armeezusammenstellung siehe Seite 15.

6. **Miniaturenanzahl:** Die Anzahl der Miniaturen der Einheit.

7. **Einheitentyp:** Der Typ der Einheit. Für weitere Informationen zu Einheitentypen siehe Seite 39.

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 46.

10. **Wundschwelle:** Der Wundschwellenwert der Einheit. Das ist die maximale Anzahl Wundenmarker, die jede Miniatur in der Einheit haben kann, bis sie besiegt ist. Für weitere Informationen zur Wundschwelle siehe Seite 33.

11. **Tapferkeit:** Der Tapferkeitswert der Einheit. Für weitere Informationen zu Niederhalten und Tapferkeit siehe Seite 14.

12. **Geschwindigkeit:** Die Geschwindigkeit der Einheit. Dieser Wert entspricht der Länge der Bewegungshilfe, welche die Einheit nutzt. Für weitere Informationen zur Bewegung siehe Seite 23.

13. **Waffen:** Die Waffen der Einheit. Für weitere Informationen zu Waffen, Angriffen und Würfelpools siehe Seite 29.

14. **Verteidigungswürfel:** Die Art der Verteidigungswürfel, welche die Einheit beim Verteidigen gegen Angriffe würfelt. Für weitere Informationen zum Werfen von Verteidigungswürfeln siehe Seite 32.

15. **Energieumwandlungstabelle:** Die Energieumwandlungstabelle der Einheit. Für weitere Informationen zum Umwandeln von Energie siehe Seite 31 und Seite 32.

AUFWERTUNGSKARTEN

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





1. **Kartenname:** Der Name der Aufwertung.

2. **Aufwertungstyp:** Der Typ der Aufwertung.

3. **Beschränkung:** Die Beschränkungen, die man beim Auswählen der Aufwertungen für eine Einheit beachten muss.

4. **Erschöpfen/Verbrauchen:** Manche Aufwertungskarten müssen für den Gebrauch erschöpft oder verbraucht werden. Für weitere Informationen zum Erschöpfen und Verbrauchen siehe Seite 16.

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 Würfelpools siehe Seite 29.

9. **Energieumwandlungstabelle:** Manche Aufwertungskarten haben eine Energieumwandlungstabelle. Diese Tabelle wird nur in speziellen Situationen benötigt und beeinflusst nicht die Energieumwandlung der Einheit. Für weitere Informationen zum Umwandeln von Energie siehe Seite 31 und Seite 32.

KOMMANDOKARTEN

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



1. **Kartenname:** Der Name der Kommandokarte.

2. **Kreise:** Die Anzahl Kreise der Kommandokarte. Die Kreise werden bei der Armeezusammenstellung und für das Bestimmen der Spielerpriorität gebraucht.

3. **Beschränkung:** Manche Kommandokarten haben eine Beschränkung. Hier kann bestimmter Commander, eine Fraktion, eine Einheit oder ein Kampftrupp angegeben sein.

4. **Befehlsleiste:** Hier sind die Einheiten angegeben, denen der benannte Commander mit dieser Karte Befehle erteilen kann.

5. **Effekt:** Der Effekt der Kommandokarte.

6. **Waffe:** Manche Kommandokarten erlauben Miniaturen, eine Waffe auf der Kommandokarte zu verwenden.

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 46.

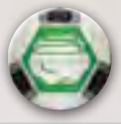
X-SCHLÜSSELWÖRTER

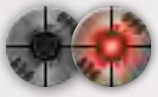
Alle Schlüsselwörter mit einem numerischen Wert (einem „X“-Wert) sind miteinander kumulativ. Falls eine Einheit mehrere Instanzen eines Schlüsselworts mit einem numerischen Wert erhält, werden die Werte zusammengezählt.

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 Marker, die verschiedene Spieleffekte und Regeln nachhalten.

Marker	Funktion
Zielmarker 	Werden beim Angreifen verwendet, um bis zu zwei Angriffswürfel neu zu würfeln. Zielmarker sind grüne Marker.
Ausweichmarker 	Werden beim Verteidigen verwendet, um Treffer-Ergebnisse zu negieren. Ausweichmarker sind grüne Marker.
Energiemarker 	Werden beim Angreifen oder Verteidigen verwendet, um Energie in Treffer oder Abwehr umzuwandeln. Energiemarker sind grüne Marker.
Bereitschafts-marker 	Werden verwendet, um sich zu bewegen oder anzugreifen, nachdem eine feindliche Einheit eine Aktion durchgeführt hat.
Beobachtungs-marker 	Werden beim Angriff verwendet, um einen Angriffswürfel neu zu würfeln.
Rauchmarker 	Verbessern die Deckung von nahegelegenen Einheiten.
Niederhalten-Marker 	Werden verwendet, um festzuhalten, wie stark eine Einheit niedergehalten wird.
Panikmarker 	Werden verwendet, um festzuhalten, welche Einheit in Panik verfallen ist.
Wundenmarker 	Werden verwendet, um festzuhalten, wie viele Wunden eine Miniatur erlitten hat.
Schadensmarker für Fahrzeuge 	Werden verwendet, um festzuhalten, welche Nachteile ein Fahrzeug hat, nachdem es eine größere Menge Schaden erlitten hat.
Befehlsmarker 	Werden in der Kommandophase verwendet, um Einheiten Befehle zu erteilen und um den Befehlspool zu bilden. Werden in der Aktivierungsphase verwendet, um festzuhalten, welche Einheiten bereits aktiviert wurden.
Commander-Marker 	Werden verwendet, um festzuhalten, wer der aktive Commander ist und welche Miniatur zum Commander befördert wurde.
ID-Marker 	Werden verwendet, um mehrere gleich aussehendeEinheiten auseinanderzuhalten, wenn sie verschiedene Regeln oder Aufwertungen haben.
Siegmarker 	Werden verwendet, um die Siegpunkte festzuhalten und um zu bestimmen wer gewinnt.
Ionenmarker 	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts **Ionen X** festzuhalten.
Giftmarker 	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts **Gift X** festzuhalten.

Immobilisiert-Marker 	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts **Immobilisieren X** festzuhalten.
Schildmarker 	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts **Schild X** festzuhalten.
Bombenmarker 	Werden von verschiedenen Aufwertungs- und Kommandokarten in Verbindung mit dem Schlüsselwort **Scharf machen X** verwendet.
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.
Einsatzzielmarker 	Werden verwendet, um den Ort eines Einsatzziels auf dem Schlachtfeld zu markieren. Ein Einsatzzielmarker hat zwei Seiten: eine rote beanspruchte Seite und eine blaue nicht-beanspruchte Seite.
Bedingungsmarker 	Werden verwendet, um bestimmte Bedingungen auf dem Schlachtfeld festzuhalten.

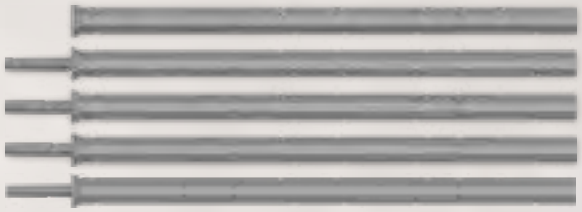
ABMESSEN

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 mit bis zu 5 Segmenten verwendet werden.

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



Bewegungshilfen



Fünfteiliger Maßstab

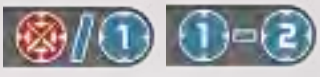
Der Maßstab besteht aus bis zu 5 Segmenten. Viele Regeln, Waffen und Fähigkeiten beziehen sich mit den folgenden Symbolen auf die Reichweite:

- : Nahkampf
- : 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 auf Seite 63.

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 27.

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

GELÄNDE

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

VERSTREUTES GELÄNDE

Verstreutes Gelände stellt kleine Geländemerkmale wie Kisten, Pflanzenkübel oder Laternenpfähle dar.

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 schwieriges Gelände und bieten Truppler-Einheiten, die keine Kreaturen-Truppler sind, starke Deckung.

Barrikaden können nicht so platziert werden, dass sie sich mit Einsatzziel- oder Bedingungsmarkern überschneiden, und Einsatzziel- und Bedingungsmarker 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.



HINDERNISGELÄNDE

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

EINFLUSS VON GELÄNDE AUF DIE BEWEGUNG

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

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

Schwieriges Gelände schränkt die Bewegung ein, verhindert sie aber nicht vollständig. Krater, Barrikaden, Ruinen, Wälder, Trümmerhaufen und Sümpfe sind alles Beispiele für schwieriges Gelände. Schwieriges Gelände reduziert die 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 Klontruppen-Einheit nicht ein. Die Barrikaden sind schwieriges Gelände und verlangsamen die Bewegung der Klontruppen, 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



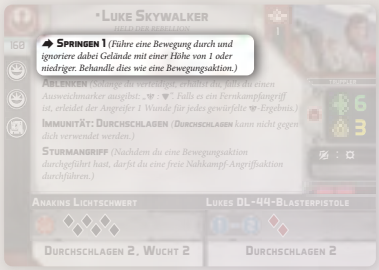
Deckung hilft Miniaturen dabei, sich vor Angriffen zu schützen. Deckung ist in drei Kategorien eingeteilt: leichte Deckung, starke Deckung und keine Deckung. Deckung wird während der Angriffssequenz bestimmt. Manche Regeln beziehen sich auf den numerischen Wert der Deckung, der verbessert oder verringert 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 hinaus verbessert werden. Effekte, welche die Deckung verbessern, werden vor Effekten angewendet, welche die Deckung verringern. Für weitere Informationen zur Bestimmung von Deckung siehe Seite 31.

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

BEISPIEL: KARTENAKTIONEN UND FREIE AKTIONEN



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



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

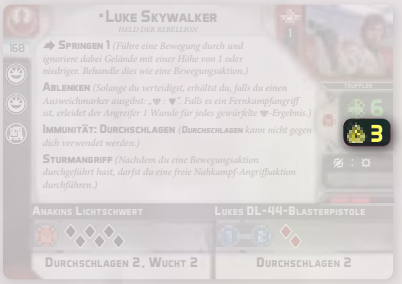
NIEDERHALTEN

Wenn eine Einheit niedergehalten wird, sinkt ihre Moral und ihre Kampfeffektivität. Je mehr Niederhalten-Marker eine Ein-

heit 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 22.

SPIELVORBEREITUNG

SPIELAUFBAU

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

1. Armee, Kommandokartenhand und Gefechtskartenstapel zusammenstellen
2. Schlachtfeld abstecken und Spielmaterial bereitlegen
3. Gelände festlegen
4. Gelände platzieren
5. Spielerfarben und Seiten bestimmen
6. Gefechtskarten aufdecken
7. Schlachtfeld definieren
8. Einsatzziel- und Bedingungskarten abhandeln
9. Einheiten aufstellen

ARMEEZUSAMMENSTELLUNG, KOMMANDOKARTENHAND 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 800 Punkte nicht überschreiten dürfen. Eine Liste mit allen aktualisierten Punkten für Einheiten und Aufwertungen findet ihr auf: https://community.asmodee.de/star-wars-legion/

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**
- **Waffenaufhängung**
- **Bewaffnung**
- **Ausrüstung**
- **Besatzung**
- **Granaten**
- **Artillerie**
- **Programmierung**

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.

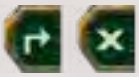
Manche Aufwertungen haben zusätzliche Beschränkungen in ihrem Kartentext, welche Einheiten sie ausrüsten dürfen. Alle Beschränkungen werden auf der Karte angegeben.

Karten mit -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 -Symbol fügen die Waffe hinzu, die auf der Aufwertungskarte angegeben ist. Jede Miniatur einer Einheit, die mit einer -Aufwertungskarte ausgerüstet ist, darf die Waffe auf der Aufwertungskarte 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 waagerecht 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.

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 Sturmtruppen-Einheit fügt die Waffe des HH-12-Sturmtrupplers 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.

EINZIGARTIG UND LIMITIERT

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



MINIATUREN VON AUFWERTUNGSKARTEN BESIEGEN UND AUFWERTUNGSKARTEN ABLEGEN

Sobald 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 Spieler 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

Gefechtskarten werden verwendet, um während des Spielaufbaus das Schlachtfeld zu definieren. Es gibt drei Arten von Gefechtskarten: Einsatzzielkarten (blau), Aufstellungskarten (rot) und Bedingungskarten (grün).

Als Teil der Armeezusammenstellung erstellt ein Spieler einen Stapel aus 12 Gefechtskarten (4 von jeder Art: Einsatzziel, Aufstellung und Bedingung) ohne doppelte Karten.

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

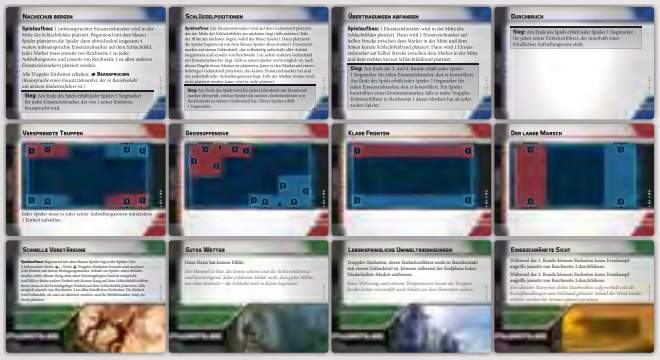
Zuerst wird bestimmt, welche Geländeteile verwendet werden und welche Regeln für sie gelten. Es ist wichtig, vor Spielbeginn festzulegen, welche Effekte das verwendete Gelände hat. Die Spieler sollten sich ein Geländeteil nach dem anderen vornehmen und die Regeln festlegen. Dann wird das Gelände von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

SPIELERFARBEN UND SEITEN BESTIMMEN

Bei *Star Wars*: Legion ist ein Spieler entweder der rote oder der blaue Spieler. Der Spieler, dessen Armee die niedrigeren Gesamtkosten hat, entscheidet, ob er der rote oder der blaue Spieler sein will. Sind die Kosten beider Armeen identisch, wirft einer von beiden einen roten Verteidigungswürfel. Bei einem ▼-Ergebnis wählt er, welche Farbe er ist; bei jedem anderen Ergebnis, wählt der andere Spieler. Anschließend wählt der rote Spieler eine der langen Tischseiten und breitet seine Armee an diesem Rand des Tisches aus. Der blaue Spieler setzt sich an die gegenüberliegende Tischseite.

GEFECHTSKARTEN AUFDECKEN, SCHLACHTFELD DEFINIEREN UND EINSATZZIEL- UND BEDINGUNGSKARTEN ABHANDELN

Das Schlachtfeld und die gespielte Mission werden gemeinsam definiert. Der Gefechtskartenstapel des blauen Spielers wird nach Kategorie sortiert (Einsatzziel, Aufstellung und Bedingung) und separat verdeckt gemischt. Dann werden vier Karten jeder Kategorie gezogen und auf der Tischseite des blauen Spielers offen in drei Reihen ausgelegt. Wo welche Kategorie liegt, spielt keine Rolle. Es ist nur wichtig, dass jede Kategorie in einer eigenen Reihe liegt. Sobald alle Karten gezogen worden sind, sollte sich ein 4×3-Raster wie das folgende ergeben:



Dann wird das Schlachtfeld definiert. Beginnend mit dem blauen Spieler wählen die Spieler abwechselnd je eine Kategorie und legen die am weitesten links liegende Karte dieser Kategorie ab (vom blauen Spieler aus gesehen). Man darf auch passen und keine Karte ablegen. Wurden die ersten drei Karten einer Kategorie bereits abgelegt, kann die letzte Karte nicht abgelegt werden. Nachdem jeder Spieler zwei Mal die Gelegenheit hatte, eine Karte abzulegen, wird die am weitesten links liegende Karte jeder Kategorie für das Spiel verwendet.

Als Nächstes werden alle Anweisungen zum Spielaufbau der verwendeten Einsatzzielkarte abgehandelt; dann werden alle Anweisungen zum Spielaufbau der Bedingungskarte abgehandelt.

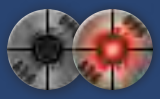
Für weitere Informationen zu speziellen Gefechtskarten siehe Seite 41.

BEISPIEL: SCHLACHTFELD DEFINIEREN

Matt und Andrew haben festgelegt, dass Matt der blaue Spieler und Andrew der rote Spieler ist. Mithilfe von Matts Gefechtsstapel teilen sie die Ziel-, Aufstellungs- und Bedingungskarten in drei separate verdeckte Stapel auf und mischen sie. Dann ziehen sie vier Karten jeder Kategorie und legen jede Kategorie nebeneinander in eine Reihe. Beginnend bei Matt wählen er und Andrew abwechselnd eine Reihe und entfernen die Karte ganz links in dieser Reihe. Matt wählt die Karte ganz links in der Reihe mit den Einsatzzielkarten und entfernt sie. Andrew wählt die Bedingungskarten und entfernt die Karte ganz links. Matt wählt dann die Karte ganz links in der Reihe mit den Aufstellungskarten. Andrew ist zufrieden und beschließt, keine weiteren Karten zu eliminieren. Die Karten ganz links in jeder Reihe sind die Gefechtskarten, die Matt und Andrew für ihre Partie verwenden.

EINSATZZIELMARKER

Einheiten beanspruchen bei *Star Wars*: Legion häufig Einsatzzielmarker, um Siegpunkte zu erhalten und somit zu gewinnen. Oft kann mit Einsatzzielmarkern interagiert werden. Das passiert üblicherweise mit Kartenaktionen, die auf der Einsatzzielkarte angegeben sind.



Alle Einsatzzielmarker werden mit der nicht-beanspruchten Seite nach oben auf dem Schlachtfeld platziert, außer es ist etwas anderes angegeben. Einsatzzielmarker dürfen nicht so platziert werden, dass sie andere Einsatzzielmarker überschneiden oder sich nur teilweise mit einem Geländeteil überschneiden. Falls ein Einsatzzielmarker so platziert werden müsste, dass er nur teilweise auf das Geländeteil passt, sollte das Geländeteil so angepasst werden, dass sich der Marker nicht länger teilweise mit Gelände überschneidet.

Falls die Einsatzzielkarte angibt, dass während des Spielaufbaus ein beanspruchter Einsatzzielmarker in Basiskontakt mit einer Einheit platziert wird, gilt es, als wäre jener Einsatzzielmarker von jener Einheit beansprucht.

Zum Ende des Spielaufbaus kann keine Einheit mit einem nicht-beanspruchten Einsatzzielmarker in Basiskontakt sein.

EINHEITEN AUFSTELLEN

Nachdem die Regeln für den Spielaufbau von der Einsatzziel- und Bedingungskarte abgehandelt wurden, werden die Regeln für den Spielaufbau von der Aufstellungskarte abgehandelt. Dann stellen die Spieler beginnend mit dem blauen Spieler abwechselnd 1 Einheit ihrer Armee in ihrer jeweiligen Aufstellungszone auf. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis alle Einheiten aufgestellt sind. Falls eine Einheit mit mehreren Miniaturen aufstellt wird, müssen alle Miniaturen in Formation mit ihrem Einheitenführer platziert werden.

Eine Einheit ist in Formation, wenn alle Miniaturen der Einheit in Entfernung einer Geschwindigkeit-1-Bewegung zum Einheitenführer und innerhalb eines vertikalen Abstands sind, der gleich der Höhe der Silhouette des Einheitenführers ist. Bei Miniaturen, die eine Basis mit Einkerbungen haben, darf die Entfernung von einer beliebigen Stelle der Miniaturenbasis gemessen werden. Für weitere Informationen zu Silhouetten siehe Seite 28.

Beim Bestimmen der Formation darf sich die Geschwindigkeit-1-Bewegungshilfe nicht mit unpassierbarem Gelände überschneiden. Falls eine Einheit nicht in Formation ist (egal, aus welchem Grund), muss die nächste Aktion der Einheit

eine Bewegung sein, die so endet, dass alle Miniaturen der Einheit wieder in Formation sind.

Während der Aufstellung darf eine Einheit nicht so platziert werden, dass sie in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit ist, oder sich in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit bewegen.

Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, nimmt sich ein Spieler den Rundenzähler und stellt ihn auf 1. Jetzt kann das Spiel beginnen!

SIEGBEDINGUNGEN

Ein Spieler gewinnt, sobald er alle Einheiten des Gegners besiegt hat oder beim Spielende die meisten Siegmarker hat. Die Partie endet nach der letzten Endphase und die Siegmarker werden wie auf der Einsatzzielkarte dieser Partie beschrieben vergeben.

In Panik verfallene Einheiten und Einsatzzielmarker, die sie beansprucht haben, werden bei der Bestimmung der Siegbedingungen auf einer Einsatzzielkarte nicht beachtet.

Falls eine Einsatzzielkarte angibt, dass Siegmarker am Ende einer Runde vergeben werden, passiert das, nachdem der Rundenzähler vorgestellt wurde und bevor die neue Runde beginnt.

Falls am Ende des Spiels beide Spieler gleich viele Siegmarker haben, addieren sie die Punktekosten aller besiegten feindlichen Einheiten. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel.

Bei der Bestimmung, wie viele Punkte ein Spieler besiegt hat, werden nur die Einheiten gezählt, die vollständig besiegt sind, einschließlich aller Aufwertungen, welche die Einheit ausgerüstet hat. Haben die Spieler dieselbe Anzahl Punkte, gewinnt der Spieler, dessen Armee zu Beginn der Partie aus mehr Punkten bestand. Besteht weiterhin ein Gleichstand, endet die Partie unentschieden.

SPIELABLAUF

STAR WARS: LEGION wird über sechs 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 6 Spielrunden von *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
   a. Kommandokarten abhandeln
2. Priorität ermitteln
3. Commander benennen und Befehle erteilen
4. Befehlspool 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 keinen ◆ oder ▲ 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.

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 vergleichen, 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 keinen ◆ oder ▲ 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 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.

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:

- Sie muss in Reichweite 1–3 zu dem benannten Commander sein (der benannte Commander ist immer in Reichweite 1 zu sich selbst).
- 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. 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 Befehlspools 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.

BEISPIEL: BEFEHLE ERTEILEN



Nick hat die Kommandokarte „Vorstoß“ gespielt, mit der er zwei Einheiten Befehle erteilen kann. Nick wählt Obi-Wan Kenobi als seinen Commander. Nick kann die beiden Befehle von Vorstoß an zwei Einheiten in Befehlsreichweite seines gewählten Commanders erteilen, die im Fall von Obi-Wan Kenobi Reichweite 1–3 ist. Nick entscheidet sich dazu, der Klontruppen-Einheiten einen Befehl zu erteilen. Für den zweiten Befehl kann er die Klontruppen-Einheit

nicht noch einmal wählen, da sie bereits einen offen ausliegenden Befehlsmarker hat. Der ISP-Gleiter befindet sich außerhalb von Obi-Wan Kenobis Befehlsreichweite, er kann ihr also keinen Befehl erteilen. Nick kann zwischen dem AT-RT und Obi-Wan Kenobi wählen und entscheidet sich, Obi-Wan Kenobi einen Befehl zu erteilen, der sich in Befehlsreichweite befindet, da eine Miniatur immer in Reichweite 1 zu sich selbst ist.

BEFEHLSPOOL BILDEN

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

Nachdem die Befehlspools gebildet wurden, ist die Kommandophase vorbei und die Aktivierungsphase beginnt.

DIE AKTIVIERUNGSPHASE

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

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

DIE AKTIVIERUNGSPHASE

1. Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die zu Beginn der Aktivierungsphase passieren
2. Einheit zum Aktivieren wählen oder passen
3. Einheit aktivieren
   a. Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die zu Beginn der Aktivierung einer Einheit passieren
   b. Sammeln
   c. Aktionen durchführen
   d. Fähigkeiten und Effekte abhandeln, die am Ende der Aktivierung der Einheit passieren
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 eine befreundete Einheit mit einem offen ausliegendem Befehlsmarker oder er zieht einen zufälligen Befehlsmarker aus seinem Befehlspool und wählt eine befreundete Einheit mit entsprechendem Rang, die keinen ausliegenden Befehlsmarker hat. Zieht ein Spieler aus seinem Befehlspool einen zufälligen Befehlsmarker, der keiner aktivierbaren Einheit entspricht, entfernt er den Befehlsmarker aus dem Spiel und zieht einen neuen aus seinem Befehlspool. Alternativ darf er unter bestimmten Voraussetzungen auch passen.

Ein Spieler darf passen, falls er weniger verbleibende Befehle als sein Gegner hat. Um zu überprüfen, wie viele verbleibende Befehle jeder Spieler hat, zählt ein Spieler die Anzahl seiner Befehlsmarker in seinem Befehlspool, eventuelle Befehlsmarker auf der gespielten Kommandokarte und seine offen ausliegenden Befehlsmarker auf dem Schlachtfeld zusammen. Entscheidet sich ein Spieler zu passen, aktiviert er keine Einheit und der Zug endet. Ein Spieler kann nur einmal pro Runde passen.

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

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 (▼) oder Verteidigungsenergie (⯆) 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 und legt alle beanspruchten Einsatzzielmarker ab, die sie hat. 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 lassen sie alle beanspruchten Einsatzzielmarker fallen, führen 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 eines befreundeten ⮝ statt ihres eigenen verwenden, falls sich der ⮝ in Reichweite 1-3 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 ⮝ in Reichweite 1–3 zu verwenden, der einen Tapferkeitswert von 2 oder mehr hat.

KEIN TAPFERKEITSWERT

Manche Einheiten haben einen Tapferkeitswert von „–". Diese Einheiten können nie Niederhalten-Marker erhalten oder zugeteilt bekommen und können auch nicht niedergehalten werden oder in Panik verfallen. Falls eine Einheit durch eine Sonderregel einen Tapferkeitswert von „–" erhält, verliert sie alle Niederhalten-Marker, falls sie welche hat.

Falls eine ⮝-Einheit einen Tapferkeitswert von „–" hat, dürfen sich befreundete Einheiten in Reichweite 1–3 dazu entscheiden, den Tapferkeitswert jener ⮝-Einheit zu verwenden, und somit nicht in Panik verfallen, unabhängig davon, wie viele Niederhalten-Marker sie haben.

AKTIONEN DURCHFÜHREN

Während des Schrittes „Aktionen durchführen" darf eine Einheit bis zu 2 der aufgelisteten Aktionen durchführen. Eine Einheit kann ein und dieselbe Aktion nicht mehrmals während ihrer Aktivierung durchführen. Einzige Ausnahme ist die Bewegungsaktion, die mehrfach durchgeführt werden kann.

- Zielen: Die Einheit erhält einen Zielmarker, mit dem sie beim Angreifen bis zu zwei Würfel neu würfeln kann.
- Angreifen: Die Einheit greift mit ihren Waffen an.
- Ausweichen: Die Einheit erhält einen Ausweichmarker. Die Einheit kann Ausweichmarker ausgeben, um ✸-Ergebnisse zu negieren.
- Kartenaktion ➡: Die Einheit führt eine Aktion von ihrer Einheitenkarte oder einer ihrer Aufwertungskarten durch. Kartenaktionen haben das ➡-Symbol. Eine Einheit darf mehr als eine Kartenaktion durchführen, solange sie unterschiedlich sind. Eine Kartenaktion mit ➡➡ benötigt für die Durchführung zwei Aktionen.
- Freie Kartenaktion ⏩: Die Einheit führt eine freie Aktion von ihrer Einheitenkarte oder einer ihrer Aufwertungskarten durch. Freie Kartenaktionen haben das ⏩-Symbol. Eine Einheit darf mehr als eine freie Kartenaktion durchführen, solange sie unterschiedlich sind. Eine Einheit darf freie Aktionen nur während ihres Schrittes „Aktionen durchführen" durchführen und darf jede individuelle 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: Sobald eine Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, führt sie eine Standardbewegung durch oder klettert.
- Bereitschaft: Die Einheit nimmt sich einen Bereitschaftsmarker, mit dem die Einheit bestimmte Aktionen durchführen kann, nachdem eine feindliche Einheit eine Aktion durchgeführt hat. Nur Truppler-Einheiten und Bodenfahrzeuge können Bereitschaftsaktionen durchführen.
- Erholung: Sobald sich eine Einheit erholt, entfernt man eine beliebige Anzahl Niederhalten-Marker von ihr und macht eine beliebige Anzahl ihrer erschöpften Aufwertungskarten wieder spielbereit.

BEWEGUNG

Sobald eine Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, führt sie eine Standardbewegung durch oder klettert. Miniaturen haben entweder eine Basis mit oder ohne Einkerbungen. Davon ist abhängig, wie sich die Einheit bewegt. Kreaturentruppler, Stellungstruppler und Fahrzeuge haben Basen mit Einkerbungen. Für weitere Informationen zu Einheitentypen siehe Seite 39.

DAS SCHLACHTFELD VERLASSEN

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

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

STANDARDBEWEGUNG

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

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

BEISPIEL: EINE STANDARDBEWEGUNG DURCHFÜHREN





Marco entscheidet sich für eine Bewegungsaktion mit seiner Kampfdroiden-Einheit und wählt eine Standardbewegung. Da die Kampfdroiden Geschwindigkeit 2 haben, kann er entweder die Geschwindigkeit-1- oder Geschwindigkeit-2-Bewegungshilfe wählen. Marco wählt die Geschwindigkeit-2-Bewegungshilfe und legt sie flach auf das Schlachtfeld, sodass ein Ende die Basis des Einheitenführers berührt. Dann kann er die Bewegungshilfe am Gelenk nach Belieben einstellen. Nachdem er mit der Platzierung und der Position der Bewegungshilfe zufrieden ist, nimmt Marco den Einheitenführer der Kampfdroiden-Einheit und platziert ihn so auf dem Schlachtfeld, dass die Basis das Ende der Bewegungshilfe bündig berührt. Dann nimmt er die restlichen Miniaturen der Kampfdroiden-Einheit und platziert sie so, dass sie alle im Umkreis von Geschwindigkeit 1 zu ihrem Einheitenführer sind.

Einheiten auf Basen mit Einkerbungen folgen den Bewegungsregeln weiter oben mit den folgenden Ausnahmen:

- Eine Standardbewegung beginnt damit, dass man die Bewegungshilfe in die vordere Einkerbung der Miniaturenbasis steckt. Am Ende einer vollen Bewegung platziert man die Miniatur so, dass die hintere Einkerbung der Basis das Ende der Bewegungshilfe umschließt.
- Der Spieler kann die Richtung der Bewegungshilfe durch Verstellen des Gelenks nach Belieben anpassen und entscheidet sich dann für eine volle Bewegung oder eine Teilbewegung.
- Anders als bei normalen Basen können Basen mit Einkerbungen nicht irgendwo entlang der Bewegungshilfe platziert werden, sie müssen sich stattdessen wie folgt bewegen: Man nimmt den Einheitenführer und bewegt ihn entlang der Bewegungshilfe, während man darauf achtet, dass die Bewegungshilfe mit der vorderen und hinteren Einkerbung eine Linie ergibt. Die Bewegung darf an einem beliebigen Punkt der Bewegungshilfe unterbrochen werden, dann zieht man diese unter der Basis heraus und platziert die Miniatur auf dem Schlachtfeld. Die Miniatur muss so platziert werden, dass die vordere und hintere Einkerbung parallel zu dem Teil der Bewegungshilfe ist, den die Miniatur mit der vorderen Einkerbung erreicht hat.
- 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.

- 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.
- 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.

BEISPIEL: BEWEGUNG MIT BASEN MIT EINKERBUNGEN



Simone möchte eine Standardbewegung mit ihren Swoop-Bikern durchführen. 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.

BEWEGUNG UND EINSATZZIELMARKER

Miniaturen können sich durch Einsatzzielmarker hindurchbewegen, aber sie können sich nicht mit ihnen überschneiden, außer sie werden durch die Gefechtskarten „Schlüsselpositionen“ oder „Sprengstofftransport“ platziert.

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

Eine Einheit, die mindestens eine Waffe mit Nahkampfreichweite hat, kann einen Nahkampf beginnen, indem sie sich in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur bewegt.

Zuerst führt eine Bewegung durch und bewegt den Einheitenführer in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur. Dann werden alle anderen Miniaturen der Einheit, die den Nahkampf begonnen hat, in Basiskontakt mit Miniaturen derselben feindlichen Einheit platziert. Dabei muss auf die Formation der Einheit geachtet werden. Wenn bei der Bewegung von Miniaturen nach Beginn eines Nahkampfes nicht genügend Platz ist, um eine Miniatur in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur im selben Nahkampf zu platzieren, muss diese Miniatur trotzdem in Formation platziert werden. Falls die feindliche Einheit mindestens eine Miniatur mit einer Nahkampfwaffe hat, bewegt der kontrollierende Spieler alle eigenen Miniaturen der Einheit, die sich nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur befinden, in Basiskontakt mit Miniaturen der feindlichen Einheit, die den Nahkampf begonnen hat. Auch hierbei muss auf die Formation geachtet werden.

Eine Einheit kann nicht so bewegt werden, dass ihre Miniaturen in Basiskontakt mit mehreren feindlichen Einheiten sein würden. Dennoch ist es möglich, dass eine Einheit mit mehreren feindlichen Einheiten im Nahkampf ist, falls später noch eine andere Einheit hinzukommt. Wenn bei der Bewegung von Miniaturen nach Beginn eines Nahkampfes nicht genügend Platz ist, um eine Miniatur in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur im selben Nahkampf zu platzieren, muss diese Miniatur trotzdem in Formation platziert werden.

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. Um einen Rückzug durchzuführen, muss sie alle ihre Aktionen ausgeben und kann während ihrer Aktivierung keine anderen Aktionen durchführen. Dann führt sie eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durch und ignoriert dabei alle Einheiten, mit denen sie sich im Nahkampf befindet. Eine Einheit mit Maximalgeschwindigkeit 0 kann keinen Rückzug durchführen. Eine Einheit kann einen Rückzug nicht so beenden, dass sie sich im Nahkampf befindet.

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

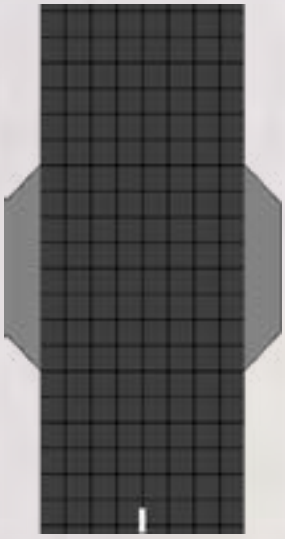
1. Verteidiger deklarieren
2. Angriffspool bilden
    a. Zulässige Miniaturen bestimmen
    b. Waffen wählen und Würfel nehmen
3. Weiteren Verteidiger deklarieren
4. Angriffswürfel werfen
    a. Würfeln
    b. Neu würfeln
    c. Angriffsenergie umwandeln
5. Ausweichen und Deckung anwenden
    a. Ausweichen anwenden
    b. Verborgene Miniaturen zählen
    c. Deckung bestimmen
    d. Deckung 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

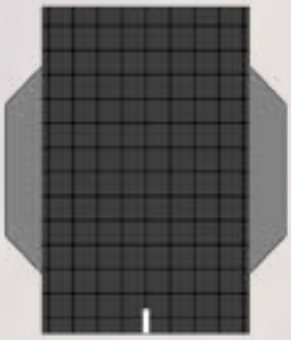
Die Sichtlinie bestimmt, ob eine Miniatur eine andere Miniatur sehen kann. Ermittelt wird sie aus der Position der Miniatur. Dafür wird ein Zylinder über der Basis bestimmt, der sich von der Basis der Miniatur erhebt; das nennt man Silhouette. Die Silhouette einer Miniatur umfasst die Basis der Miniatur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

VERSPERRTE SICHTLINIE

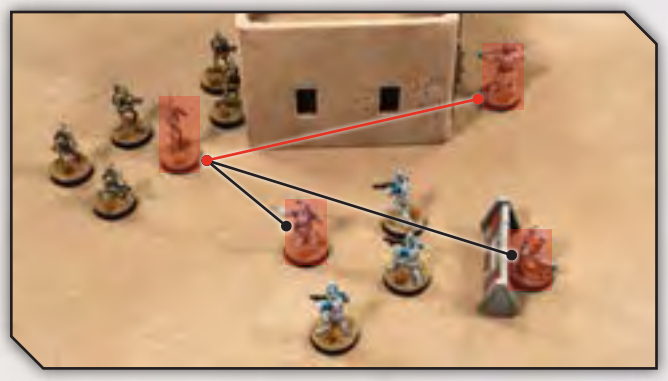
Unabhängig davon, welche Silhouetten zur Bestimmung der Sichtlinie verwendet werden, können mehrere Dinge die Sichtlinie versperren, indem sie verhindern, dass eine gedachte gerade Linie zwischen den Silhouetten der beiden Miniaturen gezogen werden kann:

- Die Silhouetten von Miniaturen in Fahrzeug-Einheiten versperren die Sichtlinie. Für weitere Informationen zu Fahrzeugen siehe Seite 39.
- 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 VERSPERRTE SICHTLINIE



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

Die Kampfdroiden können eine Sichtlinie zu Klon-Kommandant Cody ziehen, weil die Silhouette der Klontrupper 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 Reichweitensymbol (❶❷❸❹❺❻) ist eine Fernkampfwaffe. Eine Waffe mit

sowohl einem Nahkampfsymbol als auch einem Reichweitensymbol 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.





VERTEIDIGER DEKLARIEREN

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

BEISPIEL: VERTEIDIGER DEKLARIEREN



Sarah beginnt mit ihrer Einheit Kampfdroiden eine Angriffsaktion. Der erste Schritt der Angriffssequenz besteht darin, einen Verteidiger zu deklarieren. Gemessen vom Einheitenführer der Kampfdroiden-Einheit wählt Sarah eine feindliche Einheit aus, die sich in Reichweite von mindestens einer der Waffen der Kampfdroiden befindet und mindestens eine Miniatur in Sichtlinie hat. Da die Waffen der Kampfdroiden in diesem Fall eine Reichweite von 1–3 haben, muss Sarah eine feindliche Einheit in Reichweite 1–3 des Einheitenführers der Kampfdroiden wählen, die sich ebenfalls in Sichtlinie befindet. Da der Einheitenführer der Kampfdroiden-Einheit sowohl Obi-Wan Kenobi als auch die Klontruppen in Sichtlinie hat und sich beide in Reichweite von mindestens einer der Waffen der Kampfdroiden befinden, kann Sarah eine der beiden als verteidigende Einheit wählen.

ANGRIFFSPOOL BILDEN

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

1. **Zulässige Miniaturen bestimmen:** Zulässig ist jede Miniatur des Angreifers, die Sichtlinie zu einer beliebigen Miniatur des Verteidigers hat. Zulässige Miniaturen steuern Würfel zum Angriffspool bei.

2. **Waffen wählen und Würfel nehmen:** Der Angreifer kann für jede zulässige Miniatur 1 Waffe wählen, die diese Miniatur zum Angriffspool einschließlich aller Waffenschlüsselwörter der Waffe beisteuert.

- Um eine Waffe wählen zu können, muss die Miniatur alle Voraussetzungen der Waffe erfüllen.

- Eine Miniatur darf während einer gesamten Angriffssequenz nur einmal eine Waffe zum Angriffspool hinzufügen.

- Waffen von einer (1)- oder (2)-Aufwertungskarte oder Kommandokarte können nur von der Miniatur verwendet werden, die auf der Karte angegeben ist.

- Damit eine Waffe während eines Angriffs verwendet werden kann, darf die Reichweite zum Ziel gemessen vom Einheitenführer der angreifenden Einheit zur nächstgelegenen Miniatur der verteidigenden Einheit nicht geringer sein als die Minimalreichweite und nicht größer als die Maximalreichweite der Waffe.

- Ein Angriffspool kann nicht gleichzeitig Nah- und Fernkampfwaffen enthalten.

- Ein Angriffspool kann verschiedene Waffen enthalten.

- Alle Waffen mit identischem Namen müssen zum selben Angriffspool hinzugefügt werden und können nicht auf mehrere Angriffspools aufgeteilt werden.

- Ein Angriffspool muss aus mindestens einer Waffe bestehen.

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

BEISPIEL: ANGRIFFSPOOL BILDEN



Summer hat mit ihrer Einheit von Kampfdroiden einen Angriff deklariert und sichergestellt, dass die verteidigende Klontruppen-Einheit in Reichweite und Sichtlinie ist. Als Nächstes bestimmt Summer die zulässigen Miniaturen, indem sie die Sichtlinie jedes einzelnen Kampfdroiden in der Einheit überprüft. Eine Miniatur ist berechtigt, Würfel zu einem Angriffspool hinzuzufügen, wenn sie Sichtlinie zu einer Miniatur der verteidigenden Einheit hat. Summer stellt fest, dass bis auf einen alle Kampfdroiden zulässige Miniaturen sind. Dann wählt Summer für jede zulässige Miniatur eine der Waffen aus, die der Einheit zur Verfügung stehen, damit jene Miniatur Würfel zum Angriffspool 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.

NAHKAMPFANGRIFFE

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 unterschiedlichem 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 Neuwürfelns 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 Würfelergebnisse 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 Würfelergebnis für den Angriff ist somit ein ✲, drei ✸ und eine Leerseite.

AUSWEICHEN UND DECKUNG ANWENDEN

1. **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. Ist der Angriff ein Fernkampfangriff, kann die verteidigende Einheit von Deckung profitieren. Ist es kein Fernkampfangriff, kann an dieser Stelle sofort mit dem Schritt „Angriffswürfel modifizieren" fortgefahren werden. Andernfalls wird jetzt nach dem Ausgeben von Ausweichmarkern die Deckung angewendet.

2. **Verborgene Miniaturen zählen:** Der angreifende Spieler überprüft, ob es eine Sichtlinie von der Silhouette des Einheitenführer der angreifenden Einheit zu jeder Miniatur in der verteidigenden Einheit gibt. Falls ein beliebiger Teil der Silhouette der verteidigenden Miniatur durch ein Geländeteil versperrt wird, das nicht in Basiskontakt mit dem Einheitenführer der angreifenden Einheit ist, ein Teil der Silhouette aber weiterhin sichtbar ist, ist die Miniatur verborgen. Falls die Sichtlinie zu einer Miniatur komplett versperrt ist, ist die Miniatur verborgen. Dieser Vorgang wird für jede Miniatur der verteidigenden Einheit wiederholt und es wird jeder Punkt der Silhouette des Angreifers betrachtet, ob die verteidigende Einheit potenziell Deckung haben kann..

3. **Deckung bestimmen:** Ist mindestens die Hälfte der Miniaturen der verteidigenden Eineheit verborgen, hat die gesamte Einheit Deckung. Die Art der Deckung hängt davon ab, hinter was die Miniaturen verborgen sind. Zu Spielbeginn wurde festgelegt, welches Geländeteil starke und welches leichte Deckung bietet. Falls einige der verborgenen Miniaturen hinter einem Objekt verborgen sind, das leichte Deckung bietet, und einige hinter einem Objekt, das starke Deckung bietet, gilt Folgendes: Die Einheit hat starke Deckung, falls mehr als die Hälfte der verborgenen Miniaturen hinter einem Objekt verborgen sind, das starke Deckung bietet. Ansonsten hat die Einheit leichte Deckung.

   Eine Einheit mit einem oder mehreren Niederhalten-Markern verbessert ihre Deckung um 1: Eine Einheit ohne Deckung erhält leichte Deckung und eine Einheit mit leichter Deckung erhält starke Deckung.

4. **Deckung anwenden:** Falls die verteidigende Einheit leichte Deckung hat, negiert sie 1 ✸-Ergebnis im Angriffspool. Falls die verteidigende Einheit starke Deckung hat, negiert sie 2 ✸-Ergebnisse im Angriffspool.

BEISPIEL: DECKUNG ANWENDEN

Summers Klontruppen greifen Brians Kampfdroiden mit einem Fernkampfangriff an und haben ein ✲- und drei ✸-Ergebnisse gewürfelt. Brians Kampfdroiden haben keine Ausweichmarker, also ist der nächste Schritt das Anwenden der Deckung. Dazu prüft Summer die Sichtlinie vom Einheitenführer der Klontruppen zu jeder Miniatur der Kampfdroiden-Einheit. Wenn die Sichtlinie zu irgendeinem Teil der Silhouette eines Kampfdroiden durch Gelände versperrt wird, das nicht in Basiskontakt mit dem Einheitenführer der Klontruppen ist, ist dieser Kampfdroide verborgen. Summer überprüft die Sichtlinie und stellt fest, dass fünf Kampfdroiden verborgen sind.

Da mindestens die Hälfte der Kampfdroiden verborgen ist, haben die Kampfdroiden Deckung. Vor dem Spiel haben Brian und Summer festgelegt, dass das Gebäude starke Deckung und die Kisten leichte Deckung bieten. Da mehr als die Hälfte der Kampfdroiden durch starke Deckung verborgen sind, haben die Kampfdroiden starke Deckung.

Schließlich negiert Brian zwei ✸-Ergebnisse von Summers Würfelwurf, da die Kampfdroiden starke Deckung haben. Also ist das Würfelergebnis jetzt bei einem ✲ und einem ✸.

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. Nachdem ein Nahkampfangriff abgehandelt wurde, muss jeder Spieler, beginnend mit dem angreifenden Spieler, alle befreundeten Miniaturen der Einheit, die nicht länger in Basiskontakt mit Miniaturen der feindlichen Einheit sind, in Basiskontakt mit der feindlichen Einheit platzieren. Die Formationsregeln müssen dabei beachtet 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 1–3 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 1–3 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 3 und Simone hat fünf zulässige Schneetruppler. Simone entscheidet sich dazu, dem Angriffspool fünf Blastergewehre mit Reichweite 1–3 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 Würfelergebnisse 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 Würfelergebnis für den Angriff ist somit ein ✲ und vier ✸.

Wills Rebellentruppen haben keine Ausweichmarker, also ist der nächste Schritt das Anwenden der Deckung. Dazu prüft Simone die Sichtlinie vom Einheitenführer der Schneetruppen zu jeder Miniatur der Rebellentruppen-Einheit. Wenn die Sichtlinie zu irgendeinem Teil der Silhouette eines Rebellentrupplers durch Gelände versperrt wird, das nicht in Basiskontakt mit dem Einheitenführer der Schneetruppen-Einheit ist, ist dieser Rebellentruppler verborgen. Simone überprüft die Sichtlinie und stellt fest, dass fünf Rebellentruppler verborgen sind.

Da mindestens die Hälfte der Rebellentruppler verborgen ist, haben die Rebellentruppen Deckung. Vor dem Spiel haben Will und Simone festgelegt, dass die Kisten leichte Deckung bieten. Mehr als die Hälfte der Rebellentruppler sind durch die Kisten verborgen, also haben die Rebellentruppen leichte Deckung.

Schließlich negiert Will 1 ✸-Ergebnis von Simones Würfelwurf, da die Rebellentruppen leichte Deckung haben. Also ist das Würfelergebnis jetzt ein ✲ und drei ✸.

Da die Rebellentruppen weiße Verteidigungswürfel werfen, wirft Will vier weiße Verteidigungswürfel, einen für jedes verbleibende ✲- und ✸-Ergebnis. Er würfelt ein ▼-, ein ⛉-Ergebnis und zwei Leerseiten.

Nach dem Würfeln der Verteidigungswürfel kann Will alle Fähigkeiten verwenden, die es ihm erlauben, Verteidigungswürfel neu zu würfeln. Die Rebellentruppen haben keine solche Fähigkeit, also fährt er mit dem Umwandeln von Verteidigungsenergie

fort. Da die Rebellentruppen in ihrer Energieumwandlungstabelle auf der Einheitenkarte ✹:▼ haben, wandelt er die ✹, die er gewürfelt hat, in ▼ um, wodurch er eine Endergebnis von zwei ▼-Ergebnissen erzielt.

Simone hat ein ✲- und drei ✸-Ergebnisse übrig, nachdem sie bei ihrem Angriff gegen Wills Rebellentruppen Deckung angewendet hat. Will hat zwei ▼-Ergebnisse für die Verteidigung erzielt. Simone wertet ihr ✲-Ergebnis und die ✸-Ergebnisse als 4. Will zählt seine ▼-Ergebnisse als 2. Die Spieler ziehen Wills Ergebnis von Simones Ergebnis ab und erhalten 4–2=2. Da die verteidigende Einheit Wunden in Höhe der Differenz zwischen den Ergebnissen von Angriff und Verteidigung erhält, erleiden Wills Rebellentruppen zwei Wunden.

Will muss jetzt den Miniaturen der Rebellentruppen-Einheit die Wunden zuteilen. Da alle Miniaturen der Rebellentruppen-Einheit einen Wundschwellenwert von 1 haben, wird die Miniatur, der Will eine Wunde zuteilt, sofort besiegt. Will wählt einen Rebellentruppler, dem er die Wunde zuteilt, wodurch er besiegt wird. Es gibt noch eine weitere nicht zugeteilte Wunde, also wählt Will eine weitere Miniatur aus derselben Einheit und wiederholt den Vorgang, bis entweder alle Wunden zugeteilt wurden oder alle Miniaturen der Einheit besiegt sind.

Da jeder Rebellentruppler nur einen Wundschwellenwert von 1 hat und die Einheit zwei Wunden erlitten hat, bedeutet das, dass zwei Rebellentruppler besiegt sind und drei Rebellentruppler übrig bleiben.

Während des Schrittes „Angriffswürfel werfen" der Angriffssequenz war mindestens 1 ✸- oder ✲-Ergebnis im Angriffspool und der Angriff war ein Fernkampfangriff, also erhalten die Rebellentruppen einen Niederhalten-Marker.

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.



Nachdem eine feindliche Einheit während der Aktivierungsphase in Reichweite 1–2 und in Sichtlinie zu einer Miniatur einer befreundeten Truppler- oder Bodenfahrzeug-Einheit mit Bereitschaftsmarker einen Angriff, eine Bewegung oder eine Aktion durchgeführt hat, darf jene Einheit ihren Bereitschaftsmarker ausgeben, um eine freie Angriffsaktion oder eine freie Bewegungsaktion durchzuführen. Vorausgesetzt es ist derzeit nicht die Aktivierung der befreundeten Einheit mit dem Bereitschaftsmarker.

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 1–2 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 Befehlspools 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 Kommandokarten abgeworfen werden, bestimmte Marker entfernt werden, der Befehlspool aktualisiert wird, Effekte abgehandelt werden und der Rundenmarker vorgestellt wird.

DIE ENDPHASE

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

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.

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 Befehlskarten mehr spielen.

RUNDENZÄHLER VORSTELLEN

Der Rundenzähler wird auf die nächsthöhere Zahl gestellt. Die Runde ist vorbei und es beginnt eine neue Runde. Nach der sechsten 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.



MINIATUREN MIT LÄNGLICHEN BASEN

Manche Miniaturen haben längliche statt runde Basen. Während des „Schrittes Einheiten" aufstellen dürfen Miniaturen mit einer länglichen Basis über die Grenzen einer Spieler-Aufstellungszone hinausragen, solange die Basis den Rand des Schlachtfelds innerhalb jener Aufstellungszone berührt und mindestens die Hälfte der Basis innerhalb der Grenzen der Aufstellungszone ist.

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.

Sobald eine Miniatur eine Drehung durchführt, kann sie sich nicht mit Basen von anderen Miniaturen überschneiden, außer sie ist in der Lage, jene Miniaturen zu verdrängen.

VERDRÄNGUNG

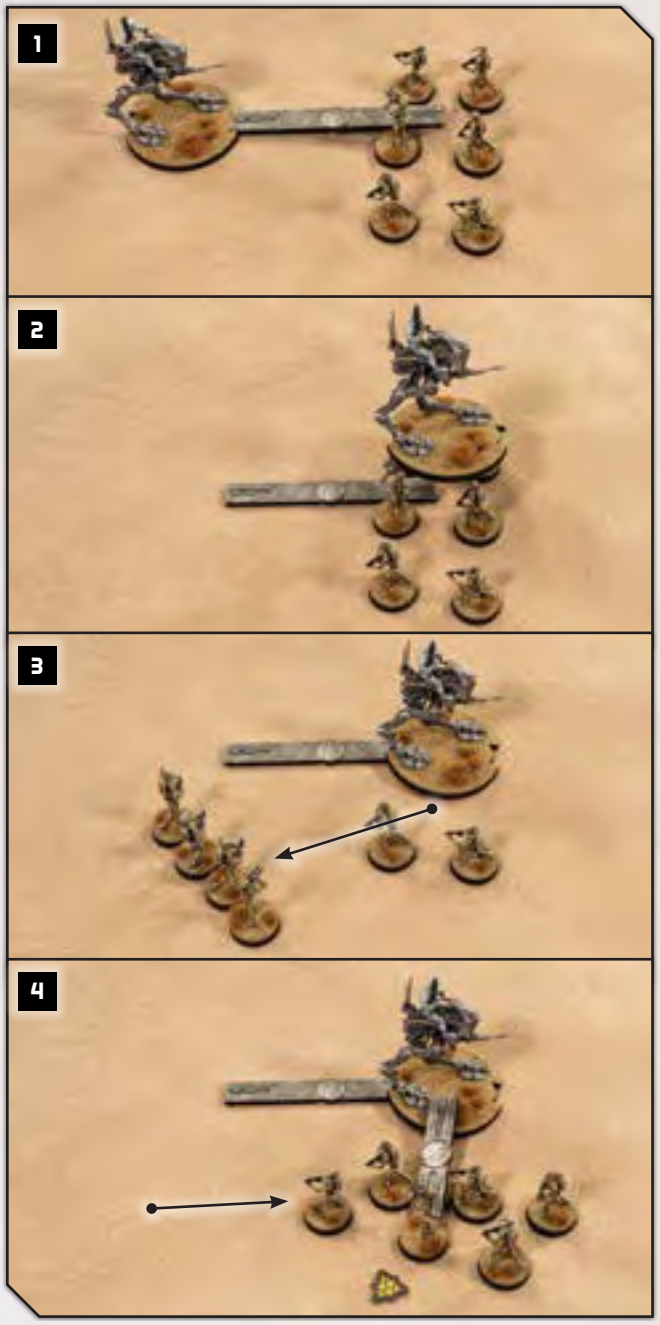
Manche Miniaturen auf Basen mit Einkerbungen können andere Miniaturen üblicherweise durch ihre massige Gestalt aus dem Weg drängen. Nur manche Einheitentypen können andere Miniaturen verdrängen. Für weitere Informationen zu Einheitentypen siehe Seite 39.

Sobald sich eine Miniatur, die verdrängen kann, während einer beliebigen Bewegung bewegt, die zur Überschneidung mit einer oder mehreren Truppler-Miniaturen führt, werden diese Miniaturen verdrängt. Truppler-Einheiten, die in ein Handgemenge verwickelt sind, können nicht verdrängt werden. Deshalb kann sich nicht durch sie hindurchbewegt werden.

Sobald eine Miniatur verdrängt wird, werden folgende Schritte durchgeführt:

1. **Miniaturen beiseite stellen:** Alle verdrängten Miniaturen werden neben dem Schlachtfeld platziert. Wird ein Einheitenführer verdrängt, markiert man seine Ausgangsposition mit einem beliebigen Marker.
2. **Bewegen:** Die Miniatur, die für die Verdrängung der Truppler-Miniaturen verantwortlich ist, setzt ihre Bewegung wie gewohnt fort und wird durch die verdrängten Miniaturen nicht behindert.
3. **Verdrängte Miniaturen platzieren:** Der Spieler, der die verdrängende Einheit nicht bewegt hat, nimmt alle verdrängten Miniaturen (befreundete und feindliche) und platziert sie auf dem Schlachtfeld. Wurde ein Einheitenführer verdrängt, muss er in Geschwindigkeit 1 zu seiner Ausgangsposition platziert werden. Nachdem der Einheitenführer platziert worden ist, müssen alle Miniaturen der Einheit, die nicht mehr in Formation sind, in Formation platziert werden. Dadurch können auch Miniaturen bewegt werden, die nicht verdrängt worden sind. Wird eine verdrängte Miniatur neu platziert, kann sie nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Miniatur platziert werden.
4. **Niederhalten-Marker erhalten:** Wurde mindestens 1 Miniatur einer Einheit verdrängt, erhält jene Einheit 1 Niederhalten-Marker. Eine Einheit kann in einer einzigen Aktivierung nicht mehr als 1 Niederhalten-Marker durch Verdrängung erhalten, auch wenn sie mehrfach in jener Aktivierung verdrängt wird.

BEISPIEL: VERDRÄNGUNG



Nicoles AT-RT führt eine Standardbewegung durch und bestimmt, dass der AT-RT Lukas' Kampfdroiden-Einheit verdrängt. Nicole bestimmt, dass 4 der 6 Kampfdroiden, einschließlich des Einheitenführers der Einheit, verdrängt werden. Nicole nimmt die verdrängten Kampfdroiden und stellt sie beiseite. Sie markiert die Position des Einheitenführers. Dann führt Nicole ihre Bewegung mit dem AT-RT wie gewohnt fort. Lukas nimmt sich danach seinen Einheitenführer und platziert ihn in Entfernung einer Geschwindigkeit-1-Bewegung der Originalposition. Lukas stellt danach die übrigen verdrängten Kampfdroiden in Formation. Einige der Kampfdroiden der Einheit sind nun nicht länger in Formation mit dem Einheitenführer (da sie an ihrer Position geblieben sind). Also platziert Lukas diese Miniaturen in Formation. Zuletzt erhalten die Kampfdroiden einen Niederhalten-Marker.

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 Miniaturenbasis steckt. Am Ende einer vollen Rückwärtsbewegung platziert man die Miniatur so, dass die vordere Einkerbung der Basis das Ende der Bewegungshilfe umschließt.
- Wer möchte, kann auch eine Teilrückwärtsbewegung durchführen.
- 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 verwenden, 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 Einheitentyp, der auf der Einheitenkarte angegeben ist. Alle Einheiten sind entweder Truppler oder Fahrzeuge und jeder Typ hat eine Reihe an Subtypen, die spezielle Regeln haben.

TRUPPLER

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

- Klontruppler
- Kreaturentruppler
- Droiden-Truppler
- Stellungstruppler
- Wookiee-Truppler

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

KLONTRUPPLER

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

KREATURENTRUPPLER

- Kreaturentruppler haben Basen mit Einkerbungen.
- Kreaturentruppler können Drehungen und Rückwärtsbewegungen durchführen.
- Sobald sich ein Kreaturentruppler durch Truppler-Miniaturen hindurchbewegt, verdrängt er sie.
- Kreaturentruppler können nicht verdrängt werden und andere Einheiten außer Repulsorfahrzeuge können sich nicht durch Kreaturentruppler hindurchbewegen. Einheiten können ihre Bewegung nicht so beenden, dass sie sich dabei mit einem Kreaturentruppler überschneiden.
- Kreaturentruppler verbessern nicht ihre Deckung, solange sie einen oder mehrere Niederhalten-Marker haben.
- Barrikaden bieten Kreaturentrupplern keine Deckung.
- Kreaturentruppler können nicht die Aktionen **Beanspruchen** und **Sabotieren/Reparieren** durchführen.
- Bevor ein Kreaturentruppler einen Rückzug durchführt oder nachdem er einen Rückzug durchgeführt hat, darf er freie Aktionen vom Schlüsselwort **Neupositionieren** durchführen.
- Nachdem ein Kreaturentruppler einen Rückzug durchgeführt hat, darf er freie Aktionen vom Schlüsselwort **Unerbittlich** durchführen.

DROIDEN-TRUPPLER

- Droiden-Truppler verbessern ihre Deckung nicht, solange sie einen oder mehrere Niederhalten-Marker haben.
- 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.
- Droiden-Truppler-Einheiten werden wie Fahrzeuge behandelt, wenn sie Ionenmarker erhalten und abhandeln oder wenn sie Ziel eines Angriffs mit dem Schlüsselwort **Ionen X** sind Für weitere Informationen zum Schlüsselwort **Ionen X** siehe Seite 63.

STELLUNGSTRUPPLER

- Stellungstruppler haben Basen mit Einkerbungen.
- Stellungstruppler können Drehungen und Rückwärtsbewegungen durchführen.
- Stellungstruppler können nicht verdrängt werden und andere Einheiten können sich nicht durch Stellungstruppler hindurchbewegen oder ihre Bewegung so beenden, dass sie sich dabei mit einem Stellungstruppler überschneiden.
- Stellungstruppler können nicht die Aktionen **Beanspruchen** und **Sabotieren/Reparieren** durchführen.
- Bevor ein Stellungstruppler einen Rückzug durchführt oder nachdem er einen Rückzug durchgeführt hat, darf er freie Aktionen vom Schlüsselwort **Neupositionieren** durchführen.

WOOKIEE-TRUPPLER

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

FAHRZEUGE

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

- Bodenfahrzeuge
- Repulsorfahrzeuge

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

ROBUSTHEIT

Fahrzeuge haben keinen Tapferkeitswert. Stattdessen haben die meisten Fahrzeuge einen Robustheitswert. Manche Fahrzeuge haben keinen Robustheitswert. Jene Einheiten haben ein „–“

auf ihrer Einheitenkarte, wo sonst der Robustheitswert stehen würde.

Sobald ein Fahrzeug mit einem Robustheitswert Wunden erleidet, wird überprüft, ob die Anzahl seiner Wunden mindestens so hoch wie seine Robustheit ist. Wenn das zum ersten Mal in diesem Spiel der Fall ist, wirft sein kontrollierender Spieler einen roten Verteidigungswürfel und wendet eines der folgenden Ergebnisse an:

- **Beschädigt:** Ist das Ergebnis Abwehr (▼), wird die Einheit beschädigt und erhält einen Beschädigungsmarker. Sobald man eine beschädigte Einheit aktiviert, muss man einen weißen Verteidigungswürfel werfen. Ist das Ergebnis die Leerseite, führt die Einheit während dieser Aktivierung eine Aktion weniger durch.



- **Deaktiviert:** Ist das Ergebnis eine Leerseite, ist die Einheit deaktiviert und erhält einen Deaktivierungsmarker. Eine deaktivierte Einheit kann keine Rückwärtsbewegung oder Seitwärtsbewegung durchführen und muss zwei Aktionen ausgeben, um eine Nicht-Drehung-Bewegungsaktion durchzuführen.



- **Waffe beschädigt:** Ist das Ergebnis Verteidigungsenergie (◈), wird eine Waffe beschädigt. Der Gegenspieler wählt eine Waffe der Einheit und platziert einen Waffe-beschädigt-Marker auf einer Waffe der gewählten Einheit; sobald jene Waffe zu einem Angriffspool hinzugefügt wird, kann nur die Hälfte ihrer Würfel (aufgerundet) hinzugefügt werden.



Ein Fahrzeug kann nur einen „Beschädigt"-, „Deaktiviert"- oder „Waffe beschädigt"-Marker gleichzeitig haben. Diese Marker heißen Schadensmarker für Fahrzeuge.

Ein Fahrzeug kann nur einmal pro Spiel würfeln, um zu bestimmen, welchen Schadensmarker für Fahrzeuge es erhält.

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, wirft Nicolas einen roten Verteidigungswürfel und würfelt eine Leerseite. Der AAT-Kampfpanzer ist jetzt deaktiviert und er erhält ein Deaktiviert-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, würfelt er nicht noch einmal, um zu bestimmen, welchen Schadensmarker für Fahrzeuge er erhält.

BODENFAHRZEUGE

- Bodenfahrzeuge haben Basen mit Einkerbungen.
- Bodenfahrzeuge können Drehungen und Rückwärtsbewegungen durchführen.
- Sobald sich ein Bodenfahrzeug durch Truppler-Miniaturen hindurchbewegt, verdrängt es sie.
- Bodenfahrzeuge dürfen eine Bewegung so beenden, dass sich ihre Basis teilweise auf Hindernisgelände befindet.
- Ein Bodenfahrzeug darf so aufgestellt werden, dass seine Basis teilweise über Hindernisgelände hinausragt. Ein Bodenfahrzeug darf eine Bewegung nicht so beenden oder so platziert werden, dass die Miniatur instabil stehen würde, umfallen würde oder ihre Basis in einem Winkel zum Schlachtfeld stehen würde, der größer als 45° wäre.
- Durch Bodenfahrzeuge kann sich nicht hindurchbewegt werden mit Ausnahme von Repulsorfahrzeugen und Einheiten können ihre Bewegung nicht in Überschneidung mit Bodenfahrzeugen beenden.
- Bodenfahrzeuge können sich im Nahkampf befinden, können aber niemals in ein Handgemenge verwickelt sein.
- Bodenfahrzeuge versperren die Sichtlinie, als wären sie ein Geländeteil, das aus dem Volumen ihrer Silhouette besteht.
- Sobald während des Schrittes 5b und 5c eines Angriffs die Anzahl der verborgenen Miniaturen gezählt wird und die Deckung bestimmt wird, wird ein Bodenfahrzeug so behandelt, als wär es ein Geländeteil, das aus dem Volumen seiner Silhouette besteht und das starke Deckung bietet.
- Während des Schrittes „Verborgene Miniaturen zählen" muss die Silhouette eines Bodenfahrzeugs von einem beliebigen Punkt der Silhouette des Angreifers zu mindestens 50 % verborgen sein, um als verborgen zu gelten. Bodenfahrzeuge bieten anderen Miniaturen ihrer eigenen Einheit keine Deckung.

REPULSORFAHRZEUGE

- Repulsorfahrzeuge haben Basen mit Einkerbungen.
- Repulsorfahrzeuge können Drehungen durchführen.
- Repulsorfahrzeuge können nicht die Bereitschaftsaktion durchführen und keine Bereitschaftsmarker erhalten oder ausgeben.
- Repulsorfahrzeuge dürfen eine Bewegung so beenden, dass sich ihre Basis teilweise auf Hindernisgelände befindet.
- Repulsorfahrzeuge dürfen sich auf oder durch unpassierbares Gelände bewegen und dürfen die Bewegungshilfe dabei in Überschneidung mit unpassierbarem Gelände platzieren.

- Ein Repulsorfahrzeug darf so aufgestellt werden, dass seine Basis teilweise über Hindernisgelände hinausragt. Ein Repulsorfahrzeug darf eine Bewegung nicht so beenden oder so platziert werden, dass die Miniatur instabil stehen würde, umfallen würde oder ihre Basis in einem Winkel zum Schlachtfeld stehen würde, der größer als 45° wäre.
- Repulsorfahrzeuge können Miniaturen verdrängen, jedoch nur am Ende einer Zwangsbewegung.
- Durch Repulsorfahrzeuge kann sich hindurchbewegt werden und Repulsorfahrzeuge können sich durch andere Einheiten hindurchbewegen, ihre Bewegung aber nicht in Überschneidung mit anderen Einheiten beenden.
- Repulsorfahrzeuge können sich im Nahkampf befinden, können aber niemals in ein Handgemenge verwickelt sein.
- Repulsorfahrzeuge versperren nicht die Sichtlinie, verbergen keine Miniaturen und bieten keine Deckung.
- Während des Schrittes „Verborgene Miniaturen zählen" muss die Silhouette eines Repulsorfahrzeugs zu mindestens 50 % verborgen sein, um als verborgen zu gelten. Sobald die Silhouette eines Repulsorfahrzeugs bestimmt wird, wird ein Zylinder über der Basis bestimmt, der am niedrigsten Punkt der Miniatur beginnt und sich bis zum höchsten Punkt des Miniaturenkörpers erstreckt. Elemente wie Antennen, Waffen, die Basis, Haltestäbchen oder Besatzungsmitglieder zählen bei der Bestimmung dieses Zylinders nicht dazu.

ANHANG C: REGELN FÜR SÖLDNER UND KAMPFTRUPPS

SÖLDNER

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

Söldnereinheiten sind zu keiner der vier Spielfraktionen loyal. Allerdings können Fraktionen und manche Kampftrupps bestimmte Söldnereinheiten anheuern und in ihre Armee aufnehmen. Auf der Einheitenkarte einer Söldnereinheit sind alle Fraktionen angegeben, die diese Söldnereinheit in ihre Armee aufnehmen können. Es kostet nichts extra, eine Söldnereinheit in die Armee aufzunehmen. Söldnereinheiten zählen nicht zum Minimum der Einheiten in einem Rang hinzu, die eine Armee enthalten muss, aber sie zählen zum Maximum der Einheiten in einem Rang, die eine Armee enthalten darf. Eine Armee darf maximal zwei Söldnereinheiten des Rangs ▲ enthalten und maximal eine Söldnereinheit jedes anderen Rangs. Für weitere Informationen zu Rangvoraussetzungen siehe Seite 16.

BEISPIEL: SÖLDNER UND RANGVORAUSSETZUNGEN

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

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

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

BEISPIEL: SÖLDNER UND FRAKTIONEN

Beispiel: Vollstrecker der Schwarzen Sonne, die von einer Armee des Galaktischen Imperiums angeheuert wurden, sind mit anderen Einheiten ihrer Armee befreundet, gehören aber nicht der Fraktion Galaktisches Imperium an. Trotzdem verwenden sie Befehlsmarker des Galaktischen Imperiums.

ZUGEHÖRIGKEITEN

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

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

SYMBOLE DER ZUGEHÖRIGKEIT

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

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

KAMPFTRUPPS

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

Kampftrupps bieten dir eine alternative Möglichkeit, deine Armee zusammenzustellen. Jeder Kampftrupp verfügt über eine eigene Liste an bestimmten Einheiten, die bei der Zusammenstellung der Armee in den Kampftrupp aufgenommen werden dürfen, sowie eigene Rang-Voraussetzungen 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: REGELN FÜR GEFECHTSKARTEN

Einige Gefechtskarten haben zusätzliche Regeln, Aktionen und Schlüsselwörter, die nicht vollumfänglich auf der Karte erklärt werden.

BEANSPRUCHEN

Viele Einsatzzielkarten verwenden die Aktion ➡ **Beanspruchen**. In einer Partie mit diesen Einsatzzielkarten können Einsatzzielmarker beansprucht werden. Der Einheitenführer einer Truppler-Einheit muss in Basiskontakt mit einem nicht beanspruchten Einsatzzielmarker sein, um die Aktion ➡ **Beanspruchen** zu verwenden. Sobald eine Einheit einen Einsatzzielmarker beansprucht, dreht man ihn von der nicht-beanspruchten auf die beanspruchte Seite und platziert ihn auf dem Schlachtfeld an derselben Position.

Der Marker bleibt in Basiskontakt mit dem Einheitenführer und bewegt sich mit ihm über das Schlachtfeld. Nachdem die Einheit eine Bewegung durchgeführt hat, darf der kontrollierende Spieler beanspruchte Einsatzzielmarker aufheben und sie in Basiskontakt mit dem Einheitenführer platzieren.

Wenn ein Einheitenführer mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker besiegt wird oder wenn er zu Beginn seines Schrittes „Aktionen durchführen" in Panik ist, wird der Marker auf die nicht-beanspruchte Seite gedreht und wieder auf dem Schlachtfeld an derselben Position platziert. Der Einsatzzielmarker kann regulär wieder beansprucht werden.

BOMBENANSCHLAG

Die Einsatzzielkarte „Bombenanschlag" verwendet die Aktionen ➡ **Beanspruchen** und ⏩ **Legen**.

LEGEN

Legen ist eine freie Aktion, die einer Einheit mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker die Möglichkeit gibt, den beanspruchten Einsatzzielmarker auf die nicht-beanspruchte Seite zu drehen und ihn an der gleichen Position zurück auf dem Schlachtfeld und in Basiskontakt mit dem Einheitenführer zu platzieren. Nachdem ein Einsatzzielmarker von einer Einheit hingelegt wurde, gilt er nicht mehr als von der Einheit beansprucht.

SPRENGSTOFFTRANSPORT

Die Einsatzzielkarte „Sprengstofftransport" benötigt zwei Bombenwagen-Miniaturen. Eine Bombenwagen-Miniatur besteht aus einer Repulsorwagen-Miniatur, die auf einer 50mm-Basis mit Einkerbungen befestigt ist, und 1 bis 2 Bomben oder ähnlich großen Miniaturen, die auf dem Wagen platziert werden. Jedes Geländeteil, das gewählt wird, wenn die Einsatzzielkarte „Sprengstofftransport" abgehandelt wird, muss das Schlachtfeld direkt berühren.

SONDERREGELN FÜR BOMBENWAGEN

Eine Bombenwagen-Miniatur ist keine Einheit und kann keine Marker erhalten, Wunden erleiden und nicht zum Ziel eines Effekts werden, der auf Einheiten zielt.

Ein Bombenwagen hat eine Silhouette, die von der Basis der Bombenwagen-Miniatur beginnt und nach oben bis zum Handlauf des Bombenwagens reicht. Alles auf dem Bombenwagen wird dabei ignoriert. Eine Bombenwagen-Miniatur bietet Truppler-Einheiten (außer Kreaturentrupplern), die sie mit ihrer Silhouette verbirgt, starke Deckung. Für Kreaturentruppler und Fahrzeuge bietet sie keine Deckung. Eine Bombenwagen-Miniatur versperrt niemals die Sichtlinie.

Eine Bombenwagen-Miniatur ignoriert die Effekte von schwierigem Gelände und kann Teilbewegungen durchführen. Eine Bombenwagen-Miniatur kann sich nicht durch unpassierbares Gelände bewegen.

Eine Bombenwagen-Miniatur kann sich durch alle Miniaturen hindurchbewegen, auch durch andere Bombenwägen. Sie kann ihre Bewegung aber nicht so beenden, dass sie sich mit einer Basis einer anderen Miniatur überschneidet, die nicht verdrängt werden kann.

Die Endposition einer Bombenwagen-Miniatur kann sich mit einer Truppler-Miniaturenbasis überschneiden, falls jener Truppler verdrängt werden kann. Dies verdrängt jene Truppler-Miniatur. Eine Bombenwagen-Miniatur kann Rückwärtsbewegungen durchführen.

Alle Einheiten können sich durch Bombenwagen-Miniaturen hindurchbewegen, sie können ihre Bewegung aber nicht so beenden, dass sie sich mit einer Bombenwagen-Miniaturenbasis überschneiden.

SABOTAGE DER FEUCHTIGKEITSEVAPORATOREN

Die Einsatzzielkarte „Sabotage der Feuchtigkeitsevaporatoren" verwendet die Aktion **Sabotieren/Reparieren**.

SABOTIEREN/REPARIEREN

Nur ein Truppler-Einheitenführer in Basiskontakt mit einem Einsatzzielmarker kann die Aktion **Sabotieren/Reparieren** verwenden. Durch die Aktion **Sabotieren/Reparieren** kann 1 Wundenmarker vom Einsatzzielmarker, bei dem sie verwendet wird, hinzugefügt oder entfernt werden. Einsatzzielmarker können nicht weniger als 0 Wundenmarker haben.

NACHSCHUBLIEFERUNG

Die Bedingungskarte „Nachschublieferung" verwendet die freie Aktion **Vorräte aufstocken**.

DER NACHSCHUB-STAPEL

Sobald die Bedingungskarte „Nachschublieferung" beim Spielaufbau während des Schrittes „Gefechtskarten aufdecken" gewählt wird, sollten die Spieler einen Nachschubstapel erstellen, der aus 16 Nachschubkarten besteht. Beide Spieler ziehen vom selben Nachschubstapel. Ein Nachschubstapel besteht immer aus 2 Kopien der folgenden Nachschubkarten: Bacta-Kapseln, Schweißgerät, Tarnkleidung, Kletterhaken-Harpune, Präzisions-Zielfernrohr, Helmsensoren, Holoprojektor, Feldscanner.

VORRÄTE AUFSTOCKEN

In einer Partie mit der Bedingungskarte „Nachschublieferung" kann die freie Aktion **Vorräte aufstocken** verwendet werden. Sobald die Basis eines Einheitenführers einer Truppler-Einheit, die keine Kreaturentruppler-Einheit ist, in Basiskontakt mit einem Bedingungsmarker ist, kann der Einheitenführer die freie Aktion **Vorräte aufstocken** verwenden. Falls der Bedingungsmarker verdeckt ist, wird er offen ausgelegt. Liegt der Marker offen aus, entfernt der Spieler den Bedingungsmarker vom Schlachtfeld.

Dann zieht der Spieler zwei Nachschubkarten vom Nachschubstapel, wählt eine, mit der er die Einheit ausrüstet, und mischt die andere zurück in den Nachschubstapel. Eine Einheit kann zwei Kopien derselben Nachschub-Aufwertung ausrüsten.

ANHANG E: TIMING

SPIELAUFBAU

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

1. Armee, Kommandokartenhand und Gefechtskartenstapel zusammenstellen
2. Schlachtfeld abstecken und Spielmaterial bereitlegen
3. Gelände festlegen
4. Gelände platzieren
5. Spielerfarben und Seiten bestimmen
6. Gefechtskarten aufdecken
7. Schlachtfeld definieren
8. Einsatzziel- und Bedingungskarten abhandeln
9. Einheiten aufstellen

RUNDENABLAUF

Jeder der 6 Spielrunden von *Star Wars*: Legion ist in folgende Phasen aufgeteilt:

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

DIE KOMMANDOPHASE

1. Kommandokarten auswählen und spielen
    a. Kommandokarten abhandeln
2. Priorität ermitteln
3. Commander benennen und Befehle erteilen
4. Befehlspool bilden

KOMMANDOKARTEN-EFFEKTE ABHANDELN

1. Kommandokarten-Effekte, die passieren, sobald die Kommandokarte aufgedeckt wird, beginnend mit dem blauen Spieler
2. Kommandokarten-Effekte, die kein spezielles Timing haben, beginnend mit dem blauen Spieler
3. Kommandokarten-Effekte, die passieren, sobald eine Einheit Befehle erteilt, beginnend mit dem blauen Spieler
4. Kommandokarten-Effekte, die zu Beginn der Aktivierungsphase passieren, beginnend mit dem blauen Spieler
5. Kommandokarten-Effekte, die während der Aktivierungsphase passieren, beginnend mit dem blauen Spieler

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

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

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. Ausweichen anwenden
    b. Verborgene Miniaturen zählen
    c. Deckung bestimmen
    d. Deckung 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

DIE ENDPHASE

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

SCHLÜSSELWORT-GLOSSAR

EINHEITEN-SCHLÜSSELWÖRTER

ABLENKEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Ablenken** gegen einen Fernkampfangriff verteidigt und dabei im Schritt „Ausweichen und Deckung anwenden" Ausweichmarker ausgibt, erhält ihre Energieumwandlungstabelle ✹:▼. Der Angreifer erleidet 1 Wunde für jedes Verteidigungsenergie-Ergebnis (✹), das der Verteidiger während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen" erzielt.

Wenn der Verteidiger während eines Angriffs das Schlüsselwort **Ablenken** verwendet, kann es passieren, dass der Angreifer während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen" besiegt wird. Fügt das Schlüsselwort **Ablenken** so viele Wunden zu, dass der Angreifer besiegt wird, geht der Angriff trotzdem weiter und der Verteidiger kann immer noch Wunden erleiden.

ABTEILUNG: EINHEITENNAME/EINHEITENTYP (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** unterliegt einer Reihe Beschränkungen während der Armeezusammenstellung und des Spielaufbaus. Während der Armeezusammenstellung kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** nur dann der Armee eines Spielers hinzugefügt werden, falls eine Einheit mit dem Einheitennamen oder -typ, der durch das Schlüsselwort **Abteilung** angegeben ist, ebenfalls Teil der Armee ist. Jede Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** benötigt eine **eigene** Einheit mit dem angegebenen Einheitennamen oder -typ, um einer Armee hinzugefügt zu werden.

Beispiel: Ein Spieler möchte seiner Armee einen DF-90-Mörsertrupp hinzufügen. Der DF-90-Mörsertrupp hat das Schlüsselwort **Abteilung: Strandtruppen**, *deshalb muss der Spieler seiner Armee zuerst eine Strandtruppen-Einheit hinzufügen, was der Spieler macht. Die Armee hat nun eine Strandtruppen-Einheit und eine DF-90-Mörsertrupp-Einheit. Der Spieler möchte seiner Einheit jetzt eine zweite DF-90-Mörsertrupp-Einheit hinzufügen, deshalb muss er erst eine zweite Strandtruppen-Einheit hinzufügen, bevor er die Mörsertrupp-Einheit seiner Armee hinzufügen kann.*

Während des Schrittes „Einheiten aufstellen" des Spielaufbaus muss eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** in Geschwindigkeit 1 und innerhalb Höhe 1 zu einem Einheitenführer von einer befreundeten Einheit aufgestellt werden, der den vom Schlüsselwort **Abteilung** angegebenen Einheitennamen oder -typ hat. Wenn mehrere Einheiten mit dem gleichen Schlüsselwort **Abteilung** aufgestellt werden, muss jede Einheit in Geschwindigkeit 1 und Höhe 1 von **verschiedenen** befreundeten Einheitenführern aufgestellt werden. Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** aufgestellt wird, muss sie nicht innerhalb ihrer Aufstellungszone aufgestellt werden.

Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** nicht nach den Regeln für das Schlüsselwort **Abteilung** aufgestellt werden kann, wird sie wie gewohnt in der Aufstellungszone des Spielers aufgestellt. Falls jedoch ein Spieler eine Einheit mit dem durch das Schlüsselwort **Abteilung** angegebenen Einheitennamen oder -typ hat, die noch nicht aufgestellt wurde, muss sie aufgestellt werden, bevor eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abteilung** aufgestellt wird.

ABWEHR (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Abwehr** verteidigt und falls sie während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden" einen Ausweichmarker ausgibt, erhält ihre Energieumwandlungstabelle ✹:▼.

AGIL X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Agil X** erlaubt einer Einheit, X Ausweichmarker zu erhalten, jedes Mal wenn sie eine Standardbewegung als Teil einer Aktion oder freien Aktion durchführt.

ALLE IN DECKUNG X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Alle in Deckung X** kann als Kartenaktion bis zu X befreundete Einheiten in Reichweite 1 wählen. Jede gewählte Einheit erhält 1 Ausweichmarker.

ANGRIFFSZIEL X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Nachdem einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Angriffsziel X** ein Befehl erteilt worden ist, erhält sie X Zielmarker.

ANHÄNGERSCHAFT: EINHEITENNAME/EINHEITENTYP (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Zu Beginn der Aktivierungsphase erhält eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Anhängerschaft** entweder 1 Ziel- oder 1 Ausweichmarker, falls sie in Reichweite 1–2 zu einer anderen befreundeten Einheit ist, deren Einheitenname oder -typ hinter dem Schlüsselwort **Anhängerschaft** angegeben ist.

ANSPORNEN X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Anspornen X** ihren Schritt „Sammeln" durchgeführt hat, entfernt sie insgesamt

bis zu X Niederhalten-Marker von anderen befreundeten Einheiten in Reichweite 1–2.

ANTREIBEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine andere Truppler-Einheit in Reichweite 1–2 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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Während jeder Kommandophase darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Anweisen** im Schritt „Befehle erteilen" einer befreundeten Einheit in Reichweite 1–2 einen Befehl erteilen, welche den angegebenen Einheitennamen oder den Einheitentyp erfüllt hat.

ARSENAL X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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. Solange die Einheit gegen einen Fernkampfangriff verteidigt und sie während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden" einen Ausweichmarker ausgibt, erleidet der Angreifer während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen" eine Wunde für jedes gewürfelte Verteidigungsenergie-Ergebnis (✵).

Wenn der Verteidiger während eines Angriffs das Schlüsselwort **Ataru-Meisterschaft** verwendet, kann es passieren, dass der Angreifer während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen" besiegt wird. Fügt das Schlüsselwort **Ataru-Meisterschaft** so viele Wunden zu, dass der Angreifer besiegt wird, geht der Angriff trotzdem weiter und der Verteidiger kann immer noch Wunden erleiden.

Falls **Ataru-Meisterschaft** gegen einen Angriff verwendet wird, der das **Immunität: Ablenken**-Schlüsselwort beinhaltet, kann es dem Angreifer keine Wunden zufügen.

AUFLADEN X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Auskundschaften X** während des Schrittes „Einheiten aufstellen" aufgestellt worden ist, darf sie eine Standardbewegung mit einer Geschwindigkeit von bis zu X durchführen. Sie ignoriert dabei schwieriges Gelände. Eine Einheit kann diese Bewegung unabhängig von ihrer Maximalgeschwindigkeit durchführen.

Das Schlüsselwort **Auskundschaften X** ist kumulativ, kann aber den Wert 3 nicht übersteigen. Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Auskundschaften X** den Wert 3 übersteigen würde, hat jene Einheit stattdessen **Auskundschaften 3**.

AUSMANÖVRIEREN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

AUSRÜSTEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

AUSRÜSTUNG (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald ein Spieler seiner Armee eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Ausrüstung** hinzufügt, darf er für jede Aufwertungskarte dieser Einheit eine andere zulässige Aufwertungskarte desselben Typs mit gleichen oder geringeren Punktekosten wählen und legt sie beiseite. Sobald die Einheit mit dem Schlüsselwort **Ausrüstung** während des Schrittes „Einheiten aufstellen" aufgestellt wird, darf sie beliebig viele ihrer ausgerüsteten Aufwertungskarten mit den beiseitegelegten Aufwertungskarten 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**.

AUTORITÄTSPERSON (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Einmal pro Kommandophase darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Autoritätsperson**, sobald ihr ein Befehl erteilt werden würde, stattdessen einer befreundeten Einheit in Reichweite 1–2 einen Befehl erteilen.

BELADEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

BEOBACHTEN X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Beobachten X** kann als Kartenaktion oder freie Kartenaktion eine feindliche Einheit in Reichweite 1–3 und in Sichtlinie wählen. Die gewählte feindliche Einheit erhält X Beobachtungsmarker. Beobachtungsmarker werden in der Endphase während des Schrittes „Marker entfernen" entfernt.

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

BEREIT X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

BESCHÜTZER X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 Reichweite 1 und in Sichtlinie gegen einen Fernkampfangriff verteidigt. Für jeden negierten Treffer (✸) wirft die Einheit mit dem Schlüsselwort **Beschützer X** 1 ihrer Verteidigungswürfel.

Nach dem Umwandeln von Verteidigungsenergie (◈) gemäß ihrer Energieumwandlungstabelle 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.

Beschützer X kann weder von einer Einheit verwendet werden, die transportiert wird, noch kann es verwendet werden, um eine befreundete transportierte Einheit daran zu hindern, Wunden zu erleiden, während sie transportiert wird. **Beschützer X** kann nicht von Einheiten verwendet werden, die das Schlüsselwort **Unaufhaltsam** haben.

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.

BODENSTÄNDIG (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Bodenständig** kann nicht klettern.

CHANCEN BERECHNEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

DECKUNG X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Demoralisieren X** ihren Schritt „Sammeln" durchgeführt hat, füge feindlichen

Einheiten in Reichweite 1–2 zu ihr insgesamt bis zu X Niederhalten-Marker zu.

DIE MISSION ERFÜLLEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald beim Spielaufbau eine befreundete Einheit mit dem Schlüsselwort **Die Mission erfüllen** aufgestellt wird, platziere einen befreundeten Prioritätszielmarker außerhalb der Aufstellungszonen auf das Schlachtfeld.

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

DIE SPOREN GEBEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Djem-So-Meisterschaft** verteidigt und dabei während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden" Ausweichmarker ausgibt, erhält ihre Energieumwandlungstabelle ✹:▼. Falls mindestens ein Treffer- (✸) oder Kritischer-Treffer-Ergebnis (✸) negiert wird, erleidet der Angreifer 1 Wunde.

Wenn der Verteidiger während eines Angriffs das Schlüsselwort **Djem-So-Meisterschaft** verwendet, kann es passieren, dass der Angreifer während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen" besiegt wird. Fügt das Schlüsselwort **Djem-So-Meisterschaft** so viele Wunden zu, dass der Angreifer besiegt wird, geht der Angriff trotzdem weiter und der Verteidiger kann immer noch Wunden erleiden.

Falls das Schlüsselwort **Djem-So-Meisterschaft** gegen einen Angriff verwendet wird, der das Schlüsselwort **Immunität: Ablenken** beinhaltet, kann das Schlüsselwort keine Wunden beim Angreifer verursachen.

DUELLANT (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

FÄDEN ZIEHEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit die Kartenaktion **Fäden ziehen** verwendet, wird eine andere befreundete Truppler-Einheit in Reichweite 1–2 gewählt. Die gewählte Einheit darf eine freie Angriffsaktion oder eine freie Bewegungsaktion durchführen.

FELDKOMMANDANT (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Bei der Armeezusammenstellung darf eine Armee, die eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Feldkommandant** beinhaltet,

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

Zusätzlich dürfen befreundete Einheiten in Kommandoreichweite der Einheit mit dem Commander-Marker ihren Tapferkeitswert als 2 behandeln, sobald sie überprüfen, ob sie in Panik verfallen sind.

Feuerunterstützung (Einheitenschlüsselwort)

Sobald eine andere befreundete Einheit einen Fernkampfangriff durchführt, darf jede Miniatur einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Feuerunterstützung**, die nicht in ein Handgemenge verwickelt ist und die einen offen ausliegenden Befehlsmarker hat, während des Schrittes „Angriffspool bilden" eine zulässige Waffe einschließlich aller Waffenschlüsselwörter zum Angriffspool hinzufügen; vorausgesetzt die Miniatur hat eine Sichtlinie zu mindestens einer Miniatur der feindlichen Einheit. Nach der Verwendung des Schlüsselworts **Feuerunterstützung** wird der offen ausliegende Befehlsmarker der Einheit umgedreht.

Feuerunterstützung ist kein Angriff; das Schlüsselwort fügt nur Waffen zum Angriffspool einer anderen Einheit hinzu. Um das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** zu verwenden, muss eine Einheit in der Lage sein, einen Fernkampfangriff durchzuführen und darf nicht in ein Handgemenge verwickelt sein.

Nur 1 Einheit kann das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** verwenden, solange eine andere Einheit einen Angriffspool bildet. Eine Einheit kann das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** nur verwenden, um Waffen zu einem Angriffspool hinzuzufügen.

Flink (Einheitenschlüsselwort)

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 (Einheiten-Schlüsselwort)

Sobald eine Einheit die Kartenaktion **Führung** verwendet, wählt sie eine andere befreundete Truppler-Einheit in Reichweite 1–2. Jene Einheit darf eine freie Nicht-Angriffsaktion durchführen.

Gebirgsfahrzeug (Einheiten-Schlüsselwort)

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

Gefahrensinn X (Einheiten-Schlüsselwort)

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

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

Gefährte (Einheiten-Schlüsselwort)

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

Gefolge: Einheitenname (Einheitenschlüsselwort)

Nimmt ein Spieler bei der Armeezusammenstellung eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gefolge** in seine Armee auf, darf er den Rang (nicht aber die Punktekosten) einer Einheit, deren Name hinter dem Schlüsselwort **Gefolge** steht, ignorieren. Dies kann dazu führen, dass eine Armee mehr Einheiten eines bestimmten Ranges enthält, als normalerweise erlaubt wären.

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

Beispiel: Direktor Orson Krennic hat das Schlüsselwort **Gefolge: Todestruppen**. *Falls eine Armee Direktor Orson Krennic enthält, zählt eine Einheit Todestruppen in derselben Armee nicht gegen das Limit an Spezialeinsatzkräften, die in der Armee erlaubt sind, wodurch ein Spieler bis zu drei weitere Spezialeinsatzkräfte zusätzlich zu den Todestruppen hinzufügen kann. In der Kommandophase kann Direktor Orson Krennic den Todestruppen in Reichweite 1–2 einen Befehl erteilen.*

Geheimauftrag (Einheiten-Schlüsselwort)

Ein Mal pro Spiel darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Geheimauftrag** als freie Kartenaktion 1 Siegmarker auf ihrer Karte platzieren, falls sie innerhalb einer feindlichen Auf-

stellungszone ist. Falls am Ende des Spiels jene Einheit mindestens 1 Siegmarker durch das Schlüsselwort **Geheimauftrag** erhalten hat und nicht besiegt worden ist, erhält der Spieler, der jene Einheit kontrolliert, 1 Siegmarker.

GEISTESGEGENWÄRTIG (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit die Kartenaktion **Geistesgegenwärtig** durchführt, erhält sie 1 Ziel- und 1 Ausweichmarker.

GEJAGT (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Miniatur mit dem Schlüsselwort **Gejagt** besiegt wird, wird ihre Miniatur durch einen nicht beanspruchten „Das Zielobjekt„-Einsatzzielmarker ersetzt. Eine Miniatur mit dem Schlüsselwort **Gejagt** kann nicht wiederhergestellt werden. Jede Truppler-Einheit erhält ➧**Beanspruchen: Das Zielobjekt**. Falls beim Spielende eine feindliche Einheit den „Das Zielobjekt"-Einsatzzielmarker beansprucht hat und dieser dadurch platziert wurde, dass eine befreundete Miniatur mit dem Schlüsselwort **Gejagt** besiegt wurde, erhält der kontrollierende Spieler der Einheit 1 Siegmarker.

GENERATOR X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit Schlüsselwort **Generator X** darf während der Endphase bis zu X inaktive Schildmarker auf ihre aktive Seite drehen.

GEÜBTER KLETTERER (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

GLEICHGÜLTIG (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Gleichgültig kann nicht von Deckung profitieren und Miniaturen der Einheit können nicht repariert oder wiederhergestellt werden.

GLEITER X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gleiter X** eine Bewegung durchführt, kann sie sich während einer Bewegung über Gelände mit einer Höhe von X oder niedriger hinwegbewegen oder ihre Bewegung auf Gelände mit einer Höhe von X oder niedriger beenden. Zusätzlich muss eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Gleiter X** zu Beginn oder am Ende des Schrittes „Aktionen durchführen" ihrer Aktivierung eine freie 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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Solange 💧-Truppler-Einheiten innerhalb von Reichweite 1 zu C-3PO sind, erhalten sie **Beschützer 2: C-3PO**. Solange sie Beschützer verwenden, dürfen sie ¤-Ergebnisse negieren, als wären es ✸-Ergebnisse.

HILFE: ZUGEHÖRIGKEIT (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 1 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 kombinierte Einheit mit dem Schlüsselwort **Ich gehöre doch auch zur Einheit** kann die Aktionen ➧**Beanspruchen** und ➧**Sabotieren/Reparieren** auch dann verwenden, falls die Partner-Einheit in Basiskontakt mit einem Einsatzzielmarker ist, so als wäre sie die Partner-Einheit. Jegliche beanspruchten Einsatzzielmarker werden trotzdem in Basiskontakt mit dem Einheitenführer platziert.

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: REICHWEITE-1-WAFFEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

INFILTRIEREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Während des Spielaufbaus darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Infiltrieren** im Schritt „Einheiten aufstellen" irgendwo auf dem Schlachtfeld jenseits von Reichweite 3 zu allen feindlichen Einheiten aufgestellt werden. Gibt es keine feindlichen Einheiten auf dem Schlachtfeld, darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Infiltrieren** irgendwo auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden.

INKOGNITO (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Inkognito** kann nicht von feindlichen Einheiten angegriffen werden, die jenseits von Reichweite 1 zu ihr sind. Zusätzlich kann sie niemals verwendet werden, um die Siegbedingungen einer Einsatzzielkarte zu erfüllen.

Falls eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Inkognito** jemals eine Einsatzzielkartenaktion durchführt, einen Angriff durchführt oder gegen einen feindlichen Angriff verteidigt, verliert sie für den Rest dieser Partie die Effekte durch das Schlüsselwort **Inkognito**.

JAR´KAI-MEISTERSCHAFT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Jar´Kai-Meisterschaft** einen Nahkampfangriff durchführt, darf sie, nachdem während des Schrittes „Angriffsenergie Umwandeln" Angriffsenergie umgewandelt wurde, beliebig viele Ausweichmarker ausgeben. Ändere für jeden so ausgegebenen Ausweichmarker eine Leerseite in einen Treffer (✸) oder einen Treffer (✸) in einen kritischen Treffer (✲). Eine Einheit kann auch zwei Ausweichmarker ausgeben, um eine Leerseite in einen kritischen Treffer (✲) zu ändern.

JEDI-JÄGER (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Jedi-Jäger** einen Angriff auf eine Einheit mit einem ☺-Aufwertungssymbol durchführt, erhält ihre Energieumwandlugstabelle ▨ : ✲.

JUYO-MEISTERSCHAFT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Juyo-Meisterschaft** einen oder mehr Wundenmarker hat, kann sie eine zusätzliche Aktion während ihrer Aktivierung durchführen. Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Juyo-Meisterschaft** darf während ihrer Aktivierung nur zwei Bewegungsaktionen durchführen, einschließlich freien Bewegungsaktionen.

KI: AKTION (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Während des Schrittes „Aktionen durchführen" der Aktivierung einer Einheit muss eine Einheit mit dem Schlüsselwort **KI: Aktion**, die keinen offen ausliegenden Befehlsmarker hat, eine der hinter **KI** aufgeführten Aktionen als ihre erste Aktion durchführen. Falls sie keine der hinter KI aufgeführten Aktionen als ihre erste Aktion durchführen kann, darf sie wie gewohnt andere Aktionen durchführen.

KOORDINIEREN: EINHEITENNAME/ EINHEITENTYP(EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Koordinieren** ein Befehl erteilt wurde, darf sie einer befreundeten Einheit in Reichweite 1 einen Befehl erteilen, die den Einheitennamen oder -typ hat, der durch das Schlüsselwort **Koordinieren** angegeben wird. Eine Einheit, die hinter ihrem Schlüsselwort **Koordinieren** mehr als ein Kriterium angegeben hat, muss genau eines dieser Kriterien wählen, sobald sie das Schlüsselwort **Koordinieren** verwendet. Falls eine Einheit, die bereits das Schlüsselwort **Koordinieren** hat, eine weitere Instanz vom Schlüsselwort **Koordinieren** erhält, wird jene Einheit so behandelt, als hätte sie ein Schlüsselwort **Koordinieren** mit mehreren Kriterien; Sie erteilt nicht zwei Befehle.

KOPFGELD (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Nach dem Spielaufbau wählt eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** eine feindliche -Einheit und markiert jene Einheit mit einem Siegmarker. Lege jenen Marker auf die Einheitenkarte der feindlichen Einheit. Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Kopfgeld** eine feindliche Einheit mit einem Siegmarker, den sie durch das **Kopfgeld**-Schlüsselwort erhalten hat, durch einen Angriff oder Effekt besiegt hat, wird der Siegmarker auf die Einheitenkarte der Einheit mit dem **Kopfgeld**-Schlüsselwort bewegt.

Am Ende des Spiels erhält ein Spieler 1 Siegmarker für jede von ihm kontrollierte Einheit auf dem Schlachtfeld, die das die das Schlüsselwort **Kopfgeld** und mindestens 1 Siegmarker auf ihrer Einheitenkarte durch das Besiegen einer feindlichen Einheit hat.

LEICHTER TRANSPORTER X: OFFEN/GESCHLOSSEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Leichter Transporter X: offen/geschlossen** erlaubt einem Fahrzeug, bis zu X befreundete Truppler-Einheiten zu transportieren, die aus einer einzigen Miniatur auf einer kleinen Basis bestehen. Einheiten mit dem Schlüsselwort **Leichter Transporter X: offen/geschlossen** folgen sonst den gleichen Regeln, wie Einheiten mit dem Schlüsselwort **Transporter X: offen/geschlossen**.

LÖSEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

MAKASHI-MEISTERSCHAFT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

MEISTERHAFTER ERZÄHLER (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Wenn eine Einheit die Aktion **Meisterhafter Erzähler** verwendet, wählt sie bis zu X befreundete -Einheiten in Reichweite 1, wobei X die derzeitige Rundennummer ist. Jede gewählte Einheit erhält 2 Energiemarker.

MEISTER DER MACHT X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

NEUPOSITIONIEREN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

- Manchmal hat eine Partner-Karte einen unterschiedlichen Einheitentyp. Dies ist nur für das Ausrüsten von Aufwertungskarten relevant.
- Einem Einheitenführer einer kombinierten Einheit können Wunden zugeteilt werden, falls sie die einzige Nicht-Partner-Miniatur der Einheit ist.
- Sobald einer Nicht-Partner-Miniatur einer kombinierten Einheit eine Wunde zugeteilt würde, kann der kontrollierende Spieler sie stattdessen einer nicht besiegten Partner-Miniatur jener Einheit zuweisen. Jene Wunde muss erst

einer Partner-Miniatur zugeteilt werden, falls sie andernfalls dazu führen würde, dass die letzte Nicht-Partner-Miniatur der Einheit besiegt werden würde.

- Allerdings müssen die Partner-Miniaturen zuerst besiegt werden.
- Alle Nicht-Waffen-Aufwertungskarten, die ein Partner ausgerüstet hat, können so lange von der kombinierten Einheit verwendet werden, bis alle Partner-Miniaturen besiegt worden sind.
- Waffen-Aufwertungskarten können nur von der Miniatur verwendet werden, die sie ausgerüstet hat.
- Die Nicht-Partner-Miniaturen der Einheit verwenden den Wundschwellenwert der Einheitenkarte. Die Partner-Miniatur verwendet den Wundschwellenwert der Partner-Karte.
- Die kombinierte Einheit hat sowohl die Schlüsselwörter der Einheitenkarte als auch die der Partnerkarte.
- Miniaturen einer kombinierten Einheit können nur die Waffen verwenden, die auf ihren jeweiligen Karten angegeben sind. Falls die kombinierte Einheit eine Waffe durch den Effekt einer Kommandokarte erhält, kann nur die Nicht-Partner-Miniatur diese Waffe verwenden.
- Falls die Partner-Miniatur besiegt worden ist, verliert die kombinierte Einheit die Schlüsselwörter der Partnerkarte.

PRÄZISE X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

RADMODUS (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Radmodus** kann zu Beginn ihrer Aktivierung ihre Maximalgeschwindigkeit bis zum Ende der Aktivierung auf 3 erhöhen. Falls sie das tut, erhält sie bis zum Ende der Runde **Deckung 2**, kann aber für den Rest der Runde nicht angreifen oder aktive Schildmarker umdrehen.

Um anzuzeigen, dass eine Droideka-Einheit im Radmodus ist, können entweder die Standardminiaturen durch Miniaturen im Radmodus ersetzt oder ein Radmodus-Marker neben die Einheit gelegt werden.

Die Droideka-Miniaturen im Radmodus sollten **nur** verwendet werden, wenn die Einheit das Schlüsselwort **Radmodus** verwendet und nur bis zum Ende dieser Runde. Am Ende der Runde sollten wieder alle Droideka-Miniaturen im Radmodus durch stehende Droideka-Miniaturen ersetzt werden.

RAFFINESSE (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Wenn ein Spieler während der Kommandophase eine ✈-spezifische oder ▲-spezifische Kommandokarte aufdeckt, die zu einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Raffinesse** gehört, und es würde einen Gleichstand bei der Priorität geben, wird jene Kommandokarte behandelt, als hätte sie 1 Kreis weniger. Falls beide Spieler eine ✈-spezifische oder ▲-spezifische Kommandokarte spielen, die zu einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Raffinesse** gehören, gibt es trotzdem einen Gleichstand bei der Priorität.

RASEREI X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Raserei X** mindestens X Wundenmarker hat, erhält sie das Schlüsselwort **Sturmangriff** und der Tapferkeitswert der Einheit wird behandelt, als wäre er „–". Die Einheit verliert sämtliche Niederhalten-Marker, die sie hat.

Hat eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Raserei X** mindestens X Wundenmarker und werden dann durch andere Spieleffekte Wundenmarker entfernt, sodass sie dann weniger als X Wundenmarker hat, profitiert sie nicht länger vom Schlüsselwort **Raserei X**, bis sie wieder mindestens X Wundenmarker hat.

RAUCHMARKER

Truppler-Einheiten, deren Einheitenführer in Reichweite 1 zu einem Rauchmarker ist, verbessern während des Schrittes „Deckung bestimmen" den numerischen Wert ihrer Deckung. Solange eine Truppler-Einheit angreift, falls der angreifende Einheitenführer in Reichweite 1 zu einem Rauchmarker ist, verbessert der Verteidiger den numerischen Wert seiner Deckung um 1. Effekte, welche die Deckung verbessern, sind kumulativ. Eine Einheit kann von demselben Rauchmarker nicht mehr als

einmal beeinflusst werden. Rauchmarker werden während des Schrittes „Marker entfernen“ der Endphase entfernt.

Beispiel: Eine Truppler-Einheit, deren Einheitenführer in Reichweite 1 zu zwei Rauchmarkern ist, würde den numerischen Wert ihrer Deckung um 2 verbessern.

RAUCH X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Rauch X** kann die Aktion **Rauch X** durchführen. Um diese Aktion durchzuführen, platziert die Einheit X Rauchmarker innerhalb von Reichweite 1 und in Sichtlinie ihres Einheitenführers.

Rauchmarker dürfen sich nicht mit Einsatzziel-, Bedingungs-, Bomben- oder anderen Rauchmarkern überschneiden und müssen bündig auf einer flachen Oberfläche platziert werden.

REGENERIEREN X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Falls eine Einheit das Schlüsselwort **Regenerieren X** hat, wirft sie am Ende der Aktivierung 1 weißen Verteidigungswürfel für jeden Wundenmarker, den sie hat, bis zu X Würfeln. Für jede erzielte Abwehr (▼) oder Verteidigungsenergie (⛨) entfernt sie 1 Wundenmarker.

RESERVEN X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald ein Spieler vor Beginn den Spiels seine Kommandokarten-Hand zusammenstellt, legt dieser für Einheiten mit dem Schlüsselwort **Reserven X** bis zu X zusätzliche Kommandokarten verdeckt als Reserve beiseite, wobei X die Summe aller **Reserven-X**-Werte seiner Einheiten ist. Diese beiseitegelegten Karten können beliebig viele Kreise haben, ansonsten müssen sie sich nach allen Regeln für Kommando-Handkarten richten.

Beiseitegelegte Reservekarten gelten **nicht**, als wären sie auf der Kommandokarten-Hand des Spielers und werden geheim gehalten. Ein Spieler darf sich seine beiseitegelegten Reservekarten jederzeit anschauen.

Nachdem ein Spieler eine Kommandokarte aufgedeckt hat, darf er, bevor irgendwelche anderen Effekte abgehandelt werden, die Karte ablegen, um stattdessen eine seiner beiseitegelegten Reservekarten mit der gleichen Anzahl an Kreisen aufzudecken. Die aufgedeckte Reservekarte wird dann behandelt, als wäre sie die ausgewählte und aufgedeckte Kommandokarte. Falls beide Spieler beiseitegelegte Reservekarten haben, muss der blaue Spieler zuerst entscheiden, ob er eine Reservekarte aufdeckt und dann der rote Spieler.

Falls alle befreundeten Einheiten mit **Reserven X** besiegt sind, kann der Spieler seine Reservekarten nicht mehr aufdecken oder verwenden.

REVOLVERHELD (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Während des Schrittes „Deckung bestimmen“ eines Angriffs verringert eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Scharfschütze X** der 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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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.

SCHLUMMERNDE 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 Reichweite 1 dieser Miniatur. Die gewählte Einheit erhält 2 Niederhalten-Marker und 2 Immobilisiert-Marker. Bei einer Leerseite entfernt sie 1 Wunden- oder 1 Giftmarker von einer befreundeten Trupper-Einheit, die kein Droide ist, in Reichweite 1 dieser Miniatur.

SCHWÄCHE (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 Einheitennamen 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 hat, 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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 Bedingungsmarker 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 Regeln, die die Sichtlinie betreffen, der Bewegung durch andere Einheiten und beim Verdrängen wie ein Bodenfahrzeug behandelt. Für alle anderen Spieleffekte wird die Einheit weiterhin wie ein Repulsorfahrzeug behandelt.

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

SEITWÄRTSBEWEGUNG

Falls die Einheit mit dem Schlüsselwort **Schweben: Boden / Luft X** Einkerbungen an den Seiten ihrer Basis hat, kann die Einheit als Teil ihrer Bewegungsaktion eine Seitswärtsbewegung 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 INFANTERIETRUPP (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

SCHWERFÄLLIG (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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.

SORESU-MEISTERSCHAFT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Soresu-Meisterschaft** verteidigt oder das Schlüsselwort **Beschützer X** verwendet, falls sie zu irgendeinem Zeitpunkt während des Angriffs einen Ausweichmarker ausgibt, erhält ihre Energieumwandlungstabelle : ▼ und der Angreifer erhält 1 Wunde für jede Verteidigungsenergie (), die während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen" geworfen wird.

Solange sie das Schlüsselwort **Beschützer X** verwendet, kann eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Soresu-Meisterschaft** während des Schrittes „Angriffswürfel modifizieren" eines Angriffs 1 Ausweichmarker ausgeben, um 1 Treffer () zu negieren. Der negierte Treffer () zählt als einer der X Treffer (), die mit **Beschützer X** negiert werden. Falls die Einheit mit **Soresu-Meisterschaft** auf diese Art einen Ausweichmarker ausgibt, wirft sie 1 Verteidigungswürfel weniger, solange sie **Beschützer X** verwendet.

Falls der Verteidiger das Schlüsselwort **Soresu-Meisterschaft** während eines Angriffs verwendet, ist es möglich, dass der Angreifer während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen" besiegt wird. Falls das Schlüsselwort **Soresu-Meisterschaft** eine Menge an Wunden zufügt, durch die der Angreifer besiegt wird, wird der Angriff dennoch fortgesetzt und der Verteidiger kann dennoch Wunden erleiden.

Falls das Schlüsselwort **Soresu-Meisterschaft** gegen einen Angriff verwendet wird, der das Schlüsselwort **Immunität: Ablenken** beinhaltet, kann das Schlüsselwort keine Wunden beim Angreifer verursachen.

SPÄHER X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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.

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)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Spürtrupp X** das Schlüsselwort **Auskundschaften** verwendet hat, darf sie bis zu X befreundete Truppler-Einheiten in Reichweite 1–2 wählen, die **keine** Bewegung mit dem Schlüsselwort **Auskundschaften** durchgeführt haben. Jede gewählte Einheit darf eine Bewegung mit Geschwindigkeit X durchführen, wobei X der **Kundschaften-X**-Wert der Einheit mit dem Schlüsselwort **Spürtrupp X** ist.

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 Reichweite 1 zu wählen. Die gewählten Einheiten erhalten je 1 Ziel- und 1 Ausweichmarker.

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 Reichweite 1–2 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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT

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 X: OFFEN/GESCHLOSSEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Das Schlüsselwort **Transporter X: offen/geschlossen** erlaubt es einem Fahrzeug, bis zu X befreundete Truppler-Einheiten zu transportieren. Zulässige Einheiten können eine Einsteigen-Bewegung durchführen, um von einem Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X** transportiert zu werden. Während des Spielaufbaus darf sich ein Spieler, falls er ein Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X** aufgestellt hat, dazu entscheiden als eine seiner Aufstellungen eine zulässige Einheit so aufzustellen, dass sie von jenem Fahrzeug transportiert wird, selbst wenn jenes Fahrzeug außerhalb ihrer Aufstellungszone ist.

EIN- UND AUSSTEIGEN

Ein- und Aussteigen sind Bewegungsarten, die einer Einheit erlauben, in ein Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X** oder **Leichter Transporter X** ein- oder auszusteigen. Eine Einheit kann innerhalb derselben Aktivierung nicht ein- und aussteigen.

Eine Truppler-Einheit kann während einer Bewegungsaktion statt einer anderen Bewegung eine Geschwindigkeit-1-Einsteigen- bzw. Aussteigen-Bewegung durchführen. Einheiten mit Maximalgeschwindigkeit 0, mit dem Schlüsselwort **Stationär**, mit einem beanspruchten Einsatzzielmarker oder mit dem Kreaturentruppler-Einheitentyp können nicht ein- und aussteigen.

Um in einen Transporter mit dem Schlüsselwort **Transporter X: offen** einzusteigen, muss eine Einheit eine Einsteigen-Bewegungsaktion so beenden, dass ihr Einheitenführer in Basiskontakt mit dem Fahrzeug ist.

Um in einen Transporter mit dem Schlüsselwort **Transporter X: geschlossen** einzusteigen, muss eine Einheit eine Einsteigen-Bewegungsaktion so beenden, dass sie ihren Einheitenführer in Basiskontakt mit dem Fahrzeug platziert, und dann eine Aktion aufwenden, um in das Fahrzeug einzusteigen. Eine Einheit, die keine Aktion aufwenden kann, nachdem sie eine Einsteigen-Bewegungsaktion durchgeführt hat, kann nicht in ein Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X: geschlossen** einsteigen. Nachdem eine Einheit erfolgreich eingestiegen ist, wird die Einheit vom Schlachtfeld genommen und zwei zusammenpassende ID-Marker werden platziert; einer in der Nähe der Basis des Fahrzeugs und einer neben die Einheitenkarte der eingestiegenen Einheit.

Um auszusteigen, kann eine Einheit, die transportiert wird, während einer Bewegungsaktion eine Aussteigen-Bewegung durchführen, statt eine normale Bewegung durchzuführen. Sobald eine Einheit eine Aussteigen-Bewegung durchführt, wird ihr Einheitenführer in Basiskontakt mit dem Fahrzeug platziert, dann werden die anderen Miniaturen in Formation platziert. Eine Einheit, die eine Aussteigen-Bewegung durchführt, kann nicht in Basiskontakt mit feindlichen Einheiten platziert werden. Sobald alle Miniaturen der Einheit platziert wurden, führt die Einheit eine Geschwindigkeit-1-Bewegung durch. Die Einheit darf bei dieser Bewegung nicht in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit bewegt werden. Nachdem eine Einheit ausgestiegen ist und falls das Fahrzeug, das die Einheit transportiert, in dieser Runde mehr als eine Bewegung, die keine Drehung war, durchgeführt hat, verbraucht das Aussteigen die gesamten Aktionen dieser Einheit und sie kann keine weiteren Aktionen oder freie Aktionen durchführen.

TRANSPORTIERT

Einheiten können von Fahrzeugen mit dem Schlüsselwort **Transporter X** und **Leichter Transporter X** transportiert werden. Eine Einheit, die in ein Fahrzeug eingestiegen ist, wird von jenem Fahrzeug transportiert, bis sie aus jenem Fahrzeug aussteigt.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Fahrzeugen, in denen eine Einheit transportiert werden kann: Fahrzeuge mit dem Schlüsselwort **Transporter X: Geschlossen** und Fahrzeuge mit dem Schlüsselwort **Transporter X: Offen**.

TRANSPORTER X: GESCHLOSSEN

Für eine Einheit, die in einem Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X: Geschlossen** transportiert wird, gelten die folgenden Regeln:

- Solange eine Einheit transportiert wird, kann sie keine Marker ausgeben.
- Solange eine Einheit transportiert wird, kann sie Marker durch Karteneffekte wie gewohnt erhalten.
- Solange eine Einheit transportiert wird, entfernt sie am Ende der Runde Marker wie gewohnt.
- Solange eine Einheit transportiert wird, kann sie keine Aktionen durchführen, abgesehen von der Bewegungsaktion (einschließlich freier Aktionen) und sie kann jene Aktion nur verwenden, um auszusteigen.
- Solange eine Einheit transportiert wird, kann sie keine Angriffe durchführen oder als Verteidiger bei einem Angriff gewählt werden.
- Sobald die Reichweite von einer transportieren Einheit gemessen wird, misst man von der Basis des Fahrzeugs, das jene Einheit transportiert. Sobald die Reichweite zu einer transportierten Einheit gemessen wird, misst man zu der Basis des Fahrzeugs, das jene Einheit transportiert.

- Solange eine Einheit transportiert wird, kann sie Wunden wie gewohnt erleiden.
- Solange eine Einheit transportiert wird, führt sie ihren Schritt „Sammeln“ wie gewohnt durch, sobald sie aktiviert wird.
- Einheiten können Befehle erteilt werden, solange sie transportiert werden. ▼- und ▲-Einheiten können Befehle erteilen, solange sie transportiert werden.
- Zu oder von Einheiten in geschlossenen Transportern kann keine Sichtlinie gezogen werden.
- Sobald ein Fahrzeug, das eine Einheit transportiert, besiegt wird, wird der Einheitenführer einer transportierten Einheit in Basiskontakt mit dem Fahrzeug platziert, bevor jenes Fahrzeug vom Schlachtfeld entfernt wird. Dann wird das Fahrzeug entfernt und alle anderen Miniaturen werden in Formation platziert. Die Einheit, die transportiert wurde, erhält 1 Niederhalten-Marker und erleidet 1 Wunde. Dann wird der Befehlsmarker der Einheit auf die verdeckte Seite gedreht, oder ihr wird ein verdeckter Befehlsmarker zugeteilt, falls sie keinen hat.
- Spieltext auf Einsatzzielkarten gilt **nicht** für Einheiten, die transportiert werden.
- Falls ein Fahrzeug in Basiskontakt mit einem Geländeteil oder einer anderen Miniatur ist, gilt eine Einheit, die von jenem Fahrzeug transportiert wird, als wäre sie **nicht** in Basiskontakt mit jenem Geländeteil oder jener anderen Miniatur.

TRANSPORTER X: OFFEN

Für eine Einheit, die in einem Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X: Offen** transportiert wird, gelten die gleichen Regeln wie in einem Fahrzeug mit dem Schlüsselwort **Transporter X: Geschlossen**, mit den folgenden Ausnahmen:

- Solange eine Einheit transportiert wird, kann sie Marker ausgeben.
- Solange eine transportierte Einheit einen Angriff durchführt, ignoriert sie die Einschränkungen aller **Fester-Feuerwinkel**-Schlüsselwörter auf ihren Waffen.
- Solange eine Einheit transportiert ist, kann sie mit folgenden Einschränkungen beliebige Aktionen durchführen:
  - » Falls das Fahrzeug, das eine Einheit transportiert, während der Aktivierung jener Einheit in dieser Runde mehr als eine Standardbewegung oder Rückwärtsbewegung durchgeführt hat, darf die Einheit nur genau 1 Aktion durchführen und kann keine zusätzlichen Aktionen oder freien Aktionen durchführen.
  - » Falls die Einheit eine Angriffsaktion durchführt, wird die Reichweite von der Basis des Fahrzeugs gemessen, das die Einheit transportiert. Die Sichtlinie wird so bestimmt, als würde das Fahrzeug den Angriff durchführen.
  - » Falls die Einheit eine Bewegungsaktion durchführt, muss sie aussteigen.
- Eine Einheit, die transportiert wird, kann das Ziel eines Angriffs sein. Die Reichweite und die Sichtlinie wird vom angreifenden Einheitenführer zum Fahrzeug bestimmt, das die Einheit transportiert, als würde das Fahrzeug gegen den Angriff verteidigen.
- Sobald die Sichtlinie zu oder von einer transportierten Einheit bestimmt wird, wird die Sichtlinie vom Fahrzeug bestimmt, das die Einheit transportiert.
- Eine Einheit, die transportiert wird, hat starke Deckung. Diese Deckung kann wie gewohnt reduziert werden.
- Nachdem eine Einheit, die transportiert wird, gegen einen Fernkampfangriff verteidigt hat, erhält sie wie gewohnt 1 Niederhalten-Marker.
- Falls ein Fahrzeug, das eine Einheit transportiert, in Basiskontakt mit einer feindlichen Einheit ist, können die Einheit, die transportiert wird, und die feindliche Einheit keine Fernkampfangriffe gegeneinander durchführen. Trotzdem **können** jene Einheiten Nahkampfangriffe gegeneinander durchführen, aber gelten nicht als in ein Handgemenge verwickelt oder als im Basiskontakt befindlich, außer für den Zweck des Nahkampfangriffs selbst.

ÜBERSCHREIBEN X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald eine befreundete Einheit in bis zu Reichweite X zu einer Einheit aktiviert wird, die das Schlüsselwort **Überschreiben X** hat, darf die Einheit mit **Überschreiben** 1 Niederhalten-Marker erhalten. Falls sie das tut, ignoriert jene Einheit das Schlüsselwort **KI** während ihrer Aktivierung.

ÜBERWINDEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Unauffällig** gegen einen Fernkampfangriff verteidigt und falls sie dabei Deckung hat und während des Schrittes„Deckung anwenden“ Treffer negiert, negiert sie 1 zusätzliches ✸-Ergebnis.

Sobald die Deckung bestimmt wird und der Wert von **Scharfschütze X** im Angriffspool gleich oder größer als der nume-

rische Wert der Deckung des Verteidigers, hat **Unauffällig** keinen Effekt.

UNAUFHALTSAM (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

UNBARMHERZIG (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald eine andere befreundete ▲-Truppler-Einheit in Reichweite 2 und in Sichtlinie, die einen offen ausliegenden Befehlsmarker hat, aktiviert wird, darf sie 1 Wunde erleiden, um 1 freie Aktion durchzuführen.

UNBEZWINGBAR (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

UNDURCHDRINGLICH (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Undurchdringlich** verteidigt, wirft sie zusätzliche Verteidigungswürfel in Höhe des **Durchschlagen-X**-Wertes der Waffen im Angriffspool.

Falls eine Einheit sowohl das Schlüsselwort **Undurchdringlich** als auch **Immunität: Durchschlagen** hat, hat das Schlüsselwort **Undurchdringlich** keinen Effekt, da **Durchschlagen X** während dieses Angriffs nicht verwendet wird.

UNERBITTLICH (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

UNERSCHROCKEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

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

UNGEHINDERT (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Ungehindert** eine Bewegung durchführt, verringert sie ihre Geschwindigkeit nicht, falls sie sich in, aus oder durch schwieriges Gelände bewegt.

UNHEIMLICHES GLÜCK X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Unheimliches Glück X** verteidigt, darf sie während des Schrittes „Verteidigungswürfel neu würfeln" dieses Angriffs bis zu X ihrer Verteidigungswürfel neu würfeln. Alle Würfel, die mit dem Schlüsselwort **Unheimliches Glück X** neu gewürfelt werden, müssen gleichzeitig neu gewürfelt werden. Jeder Würfel kann nicht mehr als ein Mal mit dem Schlüsselwort **Unheimliches Glück X** neu gewürfelt werden.

UNVERDÄCHTIG (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Unverdächtig** mindestens 1 Niederhalten-Marker hat, muss eine feindliche Einheit, wenn sie einen Angriff durchführt, eine andere Einheit als Ziel wählen, falls möglich. Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Unverdächtig** sich sammelt, darf sie sich entscheiden, weniger Niederhalten-Marker zu entfernen. Sie darf sich auch entscheiden, keine Niederhalten-Marker zu entfernen.

VERBESSERTE ZIELERFASSUNG: EINHEITENTYP X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Verbesserte Zielerfassung** einen Angriff gegen eine feindliche Einheit des Typs, der hinter dem Schlüsselwort angegeben ist, durchführt, darf sie während des Schrittes „Angriffspool bilden" X Zielmarker erhalten. Eine Einheit, die das Schlüsselwort **Verbesserte Zielerfassung** verwendet, darf nur 1 Angriffspool bilden und überspringt den Schritt „Weiteren Verteidiger deklarieren" der Angriffssequenz.

VERDECKTE OPERATION (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Verdeckte Operation** beim Spielaufbau aufgestellt wird, darf sie ihren Rang so ändern, als wäre er in jeder Regelhinsicht für den Rest der Partie ▲, um das Schlüsselwort **Infiltrieren** zu erhalten. Solch eine Einheit kann ihren Rang nicht zu ▲ ändern, falls es keine weiteren ▲-Einheiten in der Armee dieses Spielers gibt.

VERHÖREN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Falls ein Spieler während der Kommandophase eine Kommandokarte aufdeckt, die zu einer Einheit gehört, die in Reichweite 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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Verleitet** kann Aufwertungen mit der Begrenzung „Nur dunkle Seite“ oder „Nur helle Seite“ ausrüsten, unabhängig von der Fraktion jener Einheit.

VERSTÄRKUNG (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Verstärkung** darf aufgestellt werden, nachdem alle Einheiten ohne das Schlüsselwort **Verstärkung** aufgestellt worden sind.

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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

VERWIRREN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Verwirren** kann als freie Kartenaktion eine feindliche Truppler-Einheit in Reichweite 1–2 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 Würfelpools mit zulässigen Waffen bilden, falls nach dem Bilden des ersten Würfelpools 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 (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

VOLLE DREHUNG (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

VORBILD (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Befreundete Einheiten können Ziel-, Ausweich- und Energiemarker einer befreundeten Einheit ausgeben, die das Schlüsselwort **Vorbild** hat, in Reichweite 1–2 ist und in Sichtlinie ist, als würden sie diese Marker selbst besitzen.

WACHPOSTEN (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

WIR SIND KEINE REGS (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Wir sind keine Regs** darf keine grünen Marker anderer Klontruppler-Einheiten ausgeben und andere Klontruppler-Einheiten dürfen keine grünen Marker einer solchen Einheit ausgeben. Das Schlüsselwort **Feuerunterstützung** kann nicht verwendet werden, solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Wir sind keine Regs** einen Angriff durchführt.

ZUVERLÄSSIG X (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

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

ZWECKBÜNDNIS (EINHEITEN-SCHLÜSSELWORT)

Einheiten mit dem Schlüsselwort **Zweckbündnis** dürfen befreundeten Söldnern unabhängig von ihrer Zugehörigkeit Befehle erteilen. Zusätzlich dürfen Spieler bei der Armee-

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

WAFFENSCHLÜSSELWÖRTER

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 Reichweitensymbol (❶❷❸❹) ist eine Flächenwaffe. Sobald eine Flächenwaffe verwendet wird, werden separate Angriffe gegen jede Einheit in Sichtlinie und in Reichweite der bei den Reichweitensymbol 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.

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 wird überprüft, ob jene Einheit 1 oder mehrere Ionenmarker hat. Falls ja, verliert sie für jeden Ionenmarker 1 Aktion. Am Ende ihrer Aktivierung werden alle Ionenmarker entfernt, welche die Einheit hat.

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 (¤) 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 (Waffen-Schlüsselwort)

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: Bombentyp-Marker (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 Reichweite 1 und in Sichtlinie ihres Einheitenführers.

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

Schleppkabel (Waffen-Schlüsselwort)

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 (Waffen-Schlüsselwort)

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 Fernkampfwaffe 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 Reichweite 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 (Waffen-Schlüsselwort)

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 Reichweite 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 **Feuerunterstützung** und das Schlüsselwort **Revolverheld** nicht verwenden.

Streuung (Waffen-Schlüsselwort)

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 Würfel hat, steuert der Flammenwerfer 6 schwarze Angriffswürfel zum Angriffspool bei.*

Tödlich X (Waffen-Schlüsselwort)

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 (Waffen-Schlüsselwort)

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 überschnitten 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 (Waffen-Schlüsselwort)

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 (Waffen-Schlüsselwort)

Manche Fernkampfwaffen 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 Fernkampfwaffe ist, kann zum Durchführen von Nah- und Fernkampfangriffen verwendet werden.

Weitschuss X (Waffen-Schlüsselwort)

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 X** hat, bis zu X Zielmarker ausgeben, um die Maximalreichweite jener Waffe für jeden so ausgegebenen Zielmarker um 1 zu erhöhen. Zielmarker, die auf diese Weise ausgegeben werden, haben keinen anderen Effekt.

Wucht X (Waffen-Schlüsselwort)

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

Anführer (Aufwertungs-Schlüsselwort)

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

Falls eine Miniatur mit dem Schlüsselwort **Anführer** und einem Wundschwellenwert von 2 besiegt wird, solange sie in einer Einheit mit einem Wundschwellenwert von 1 ist, wird erst eine der übrigen Miniaturen wie üblich ersetzt und dann der Miniatur mit dem Schlüsselwort **Anführer** 1 Wundenmarker zugeteilt.

Jede Einheit kann nur eine Aufwertungskarte mit dem Schlüsselwort **Anführer** ausgerüstet haben.

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 Bedingungsmarkern oder Einsatzzielmarkern 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 Reichweite 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

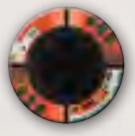
aufgedeckt wird, hat er den folgenden Effekt, abhängig vom Symbol auf der Vorderseite:

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.



BEHANDLUNG X: KAPAZITÄT Y (AUFWERTUNGSSCHLÜSSELWORT)

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.

WIEDERHERSTELLEN

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

DAUERHAFT (KOMMANDOKARTEN-SCHLÜSSELWORT)

Manche Kommandokarten haben das Schlüsselwort **Dauerhaft**. Anders als andere Kommandokarte werden jene Karten während der Endphase nicht abgelegt und ihre Effekte gelten, solange sie im Spiel sind.

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 Marker 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 Reichweite 1–2 hat. Falls sie Sichtlinie zu einem **feindlichen** Graffitimarker in Reichweite 1–2 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.

IMMUNITÄT: ABLENKEN (WAFFEN-SCHLÜSSELWORT)

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 **Ataru-Meisterschaft**, **Ablenken**, **Djem-So-Meisterschaft** oder **Soresu-Meisterschaft** verwendet.

KLEIN (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit gegen einen Nicht-Flächen-Fernkampfangriff verteidigt, 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.

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.

REKONFIGURIEREN (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

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

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

REPARATUR X: KAPAZITÄT Y (AUFWERTUNGSSCHLÜSSELWORT)

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

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

Falls eine Einheit mehrere Fähigkeiten **Reparatur 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.

WIEDERHERSTELLEN

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

ZIVILIST (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

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

Falls die Einheitenführer-Miniatur in einer Einheit mit dem Schlüsselwort **Zivilist** besiegt wird, kann eine **Zivilist**-Miniatur nicht durch eine neue Einheitenführer-Miniatur ersetzt werden, außer es gibt keine anderen Miniaturen ohne das Schlüsselwort **Zivilist**.

ZWEITWAFFE: NAHKAMPF/ FERNKAMPF (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

Falls eine Aufwertung das Schlüsselwort **Zweitwaffe: Nahkampf** hat, kann die durch die Aufwertung hinzugefügte Miniatur bzw. die Miniatur mit dieser Aufwertung keine Nahkampfwaffen zu Angriffspools hinzufügen außer der Waffe auf der Aufwertungskarte mit dem Schlüsselwort **Zweitwaffe: Nahkampf**.

Falls eine Aufwertung das Schlüsselwort **Zweitwaffe: Fernkampf** hat, kann die durch die Aufwertung hinzugefügte Miniatur keine Fernkampfwaffen zu Angriffspools hinzufügen außer der Waffe auf der Aufwertungskarte mit dem Schlüsselwort **Zweitwaffe: Fernkampf**.

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").*

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.

ÄNDERUNGSVERLAUF

VERSION 2.5.3

- Einheitenschlüsselwort **Göttlicher Einfluss** hinzugefügt auf Seite 51.
- Einheitenschlüsselwort **Meisterhafter Erzähler** hinzugefügt auf Seite 53.
- Waffenschlüsselwort **Primitiv** hinzugefügt auf Seite 63.

VERSION 2.5.4

- Einheitenschlüsselwort **Tod von oben** hinzugefügt auf Seite 58
- Einheitenschlüsselwort **Beladen** hinzugefügt auf Seite 48.
- Waffenschlüsselwort **Überrollen X** aktualisiert auf 65.

VERSION 2.5.5

- Einheitenschlüsselwort **Die Mission erfüllen** hinzugefügt auf Seite 49.
- Einheitenschlüsselwort **Eigenständig** aktualisiert auf Seite 49.
- Einheitenschlüsselwort **Gefährte** hinzugefügt auf Seite 50.
- Einheitenschlüsselwort **Verbesserte Zielerfassung** hinzugefügt auf Seite 60.
- Einheitenschlüsselwort **Verhören** hinzugefügt auf Seite 61.
- Einheitenschlüsselwort **Wir sind keine Regs** hinzugefügt auf Seite 61.
- Waffenschlüsselwort **Rammen X** aktualisiert auf 64.

VERSION 2.5.6

- Regeln für einzigartige und limitierte Karten aktualisiert auf Seite 17.
- Regeln für das Wunden erleiden und Miniaturen besiegen aktualisiert auf Seite 33.
- Einheitenschlüsselwort **Die Mission erfüllen** aktualisiert auf Seite 49.
- Einheitenschlüsselwort **Eigenständig** aktualisiert auf Seite 49.
- Einheitenschlüsselwort **Ich gehöre doch auch zur Einheit** hinzugefügt auf Seite 51.

- Einheitenschlüsselwort **Partner** aktualisiert auf Seite 53.
- Einheitenschlüsselwort **Verbesserte Zielerfassung** aktualisiert auf Seite 60.

VERSION 2.5.7

- Einheitenschlüsselwort **Partner** aktualisiert auf Seite 53.

Hinweis: Die Änderungen aus den Versionen 2.5.5, 2.5.6 und 2.5.7 sind auf Deutsch in einem Update zusammengefasst. Schlüsselwörter, die in diesem Zeitraum mehrfach geändert wurden, sind sofort auf die aktuell gültige Fassung aktualisiert worden.

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.

