

STAR WARS™

LEGION™

レギオン



GRUNDREGELWERK

レギオン基本ルールブック

VERSION 2.6.1
GÜLTIG AB 14.1.2024



CREDITS

ATOMIC MASS GAMES

Lead Game Development: Will Pagani
Game Development Manager: Michael Plummer
Game Development: Andrew Dursum, Ben Ransom, and William Rutan
Managing Producer: Andi Lowe
Associate Producers: Summer Ditona
Editing: Scheherazade Anisi and Stacey Janssen
Proofreading: Seth Rourk
Graphic Design: Ryan Furey, Dan Gerlach, Antonio Monge, Justus Morchauser, and Brianna Winters
Photography: Leah Rosen
Photography Manager: Matt Ferbrache
Graphic Design Manager: Jessy Stetson
Cover Art: Mariusz Gandzel
Interior Art: Carlos Justino, Romain Kurdi, and Blake Rottinger
Miniatures Hobby Specialist: Tony Konicsek
Concept Artist: Joshua Huy Nguyen
Art Direction: Josh Colón and Preston Stone
Sculpting: Bexley Andrajack, Cory DeVore, David Ferreira, Mike Jones, Evan Kang, Dave Kidd, and Kevin Kircus
Sculpting Coordination: Mike Jones
Engineering: Bexley Andrajack, Alex Edinger, Bryan Pierce, Nicholas Smith, and Chris Tiemeyer
Engineering Manager: Kevin Kircus
Sculpting Direction: Evan Kang and Marco Segovia
Organized Play & Event Project Manager: Andrea Wallace
Marketing: Jessa Dressel and Anne Richmond
Director of Marketing: Ross Thompson
Office Manager: Jeremy Button
Product Line Management: Brandon Anderson
Creative Director: Dallas Kemp
VP Creative Development & Strategy: Will Shick
Head of Studio: Simone Elliott

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordination: Kira Hartke
Licensing Approvals Manager: Kaitlin Souza
Production Coordination: Emily Frenchik, Estelle Gavin, John Hannasch, Chris Jensen, and Samuel McGrath
Production Engineer: Michael Blomberg
Production Management: Justin Anger and Austin Litzler
Team Leader Publishing Services: Thomas Gallecier
SVP, Lifestyle Games: Bill Altig
EVP Publishing: Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Licensing Approvals: Brian Merten

LEAD PLAYTESTERS

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

DEUTSCHE AUSGABE: ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Christian Kox & Finn Peemüller

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

INHALT

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

SPIELMATERIAL



Einheitenkarten



Partnerkarten



Würfel



Aufwertungskarten



Kommandokarten



Schlachtfeldkarten



Bewegungshilfen



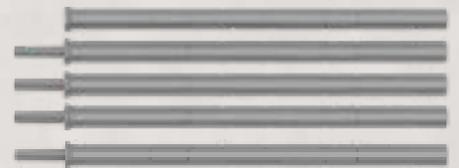
Einsatzzielkarten



Sekundärzielkarten



Vorteilskarten



Fünfteiliger Maßstab



Beobachtungs-
marker



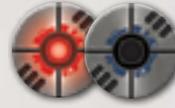
Rauch-
marker



Niederhalten-Marker



Panik-Marker



Zielobjektmarker



Fokuspunkt-
Marker



Runden-Marker



Inkognito-
Marker



Radmodus-
marker



Bereitschafts-
marker Ziel-
marker



Ausweich-
marker



Energie-
marker



Schadensmarker für
Fahrzeuge



Spielerfarben-
Marker



Punkte-Marker



Befehlsmarker



Ionen-
marker



Gift-
marker



Immobilisiert-
Marker



ID-Marker für Einheiten



Vorteilsmarker



Aktive und
inaktive
Schildmarker



Bombenmarker



Aufstellungsmarker



Commander-Marker



Wundenmarker



Rote und blaue
Graffiti-Marker



Bane-Marker

WV710W 1710W 710W 10W

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

SICH ÜBERSCHNEIDENDE OBJEKTE

Objekte können sich auf folgende Weise überschneiden:

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

BASEN UND BASISKONTAKT

Jede Miniatur bei *Star Wars: Legion* steht auf einer Basis. Die Art der Basis ist vom Typ der Miniatur abhängig: Truppler, 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 30](#).

Da die Basis einer Miniatur über Kanten hinausragen kann oder schief auf unebenes Gelände gestellt werden kann, gibt es manchmal Situationen, in denen eine Miniatur aufgrund eines kleinen Höhenunterschieds beider Basen nicht in physischem Basiskontakt mit einer anderen Miniatur stehen kann. In solchen Situationen werden jene Miniaturen behandelt, als wären sie in Basiskontakt, wenn die folgenden zwei Bedingungen erfüllt sind: Von oben gesehen gibt es keinen Abstand zwischen den beiden Basen, sodass sie sich ohne Höhenunterschied bzw. mit ebener Positionierung auf dem Schlachtfeld berühren würden. Und der vertikale Abstand zwischen den beiden Basen ist nicht größer als die Höhe der Silhouette der weiter unten gelegenen Miniatur. Für weitere Informationen zu Silhouetten siehe [Seite 32](#).



AUFBAU DER KARTEN

GEFECHTSKARTEN

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

EINSATZZIELKARTEN

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

1 WECHSELNDE PRIORITÄTEN

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

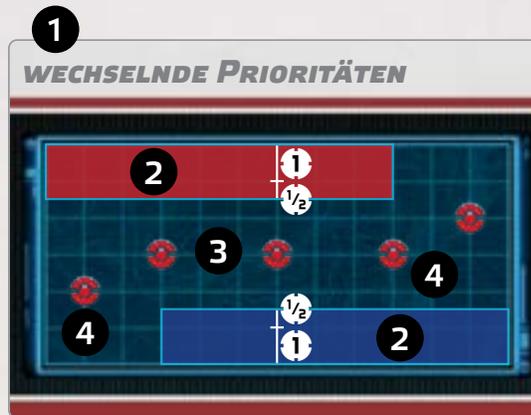
3 **Siegpunkte:** Beginnend mit der zweiten Runde erhält jeder Spieler während der Endphase 1 Siegpunkt für jedes Prioritätsziel, das er sichert.

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

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

SCHLACHTFELDKARTEN

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



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

SEKUNDÄRZIELKARTEN

Sekundärzielkarten enthalten zusätzliche Regeln für das Erhalten von Siegpunkten.

1 AUFLÄRUNG

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

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

5 **Sonderregel:** Jede Einheit erhält **BEANSPRUCHEN (SCANNER)**. Einheiten können keine feindlichen Scanner beanspruchen.

Wenn eine befreundete Einheit einen Scanner hält, erhält am Ende der Aktivierung dieser Einheit jede feindliche Einheit in und in Sichtlinie des Einheitenführers der befreundeten Einheit 1 Beobachtungsmarker.

4 BRECHT DIE MORAL

Siegpunkte: Beginnend mit der zweiten Runde wird in jeder Endphase überprüft, welcher Spieler weniger Einheiten hat, deren Anzahl Niederhalten-Marker gleich oder größer ihres Tapferkeitswerts ist. Dieser Spieler erhält 1 Siegpunkt.

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

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

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

VORTEILSKARTEN

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



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

EINHEITENKARTEN

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



1. **Kartentitel:** Der Name der Einheit.
2. **Untertitel:** Der Untertitel der Einheit, falls sie einen hat. Regeln können sich auf Einheiten mit bestimmten Untertiteln beziehen.
3. **Fraktion:** Die Fraktion der Einheit. Für weitere Informationen zu Fraktionen siehe [Seite 16](#).
4. **Rang der Einheit:** Der Rang der Einheit. Für weitere Informationen zu Rängen siehe [Seite 17](#).
5. **Punktekosten:** Die Punktekosten der Einheit. Punkte werden bei der Armeezusammenstellung gebraucht. Für weitere Informationen zur Armeezusammenstellung siehe [Seite 16](#).
6. **Miniaturenanzahl:** Die Anzahl der Miniaturen der Einheit.
7. **Einheitentyp:** Der Typ der Einheit. Für weitere Informationen zu Einheitentypen siehe [Seite 43](#).
8. **Aufwertungsleiste:** Die Typen der Aufwertungen, die eine Einheit ausrüsten kann, falls sie welche ausrüsten kann.
9. **Einheitenschlüsselwörter:** Die Einheitenschlüsselwörter. Jedes Einheitenschlüsselwort hat besondere Regeln und Fähigkeiten für die Einheit. Schlüsselwörter sind im Schlüsselwortglossar zu finden, siehe [Seite 50](#).
10. **Wundschwelle:** Der Wundschwellenwert der Einheit. Das ist die maximale Anzahl Wundenmarker, die jede Miniatur in der Einheit haben kann, bis sie besiegt ist.
11. **Tapferkeit:** Der Tapferkeitswert der Einheit. Für weitere Informationen zu Niederhalten und Tapferkeit siehe [Seite 16](#).
12. **Geschwindigkeit:** Die Geschwindigkeit der Einheit. Dieser Wert entspricht der Länge der längsten Bewegungshilfe, welche die Einheit nutzen kann.
13. **Waffen:** Die Waffen der Einheit. Für weitere Informationen zu Waffen, Angriffen und Würfelpools siehe [Seite 33](#).
14. **Verteidigungswürfel:** Die Art der Verteidigungswürfel, welche die Einheit beim Verteidigen gegen Angriffe wirft. Für weitere Informationen zum Werfen von Verteidigungswürfeln siehe [Seite 37](#).
15. **Energieumwandlungstabelle:** Die Energieumwandlungstabelle der Einheit. Für weitere Informationen zum Umwandeln von Energie siehe [Seite 35](#) und [Seite 37](#).

AUFWERTUNGSKARTEN

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



- Kartenname:** Der Name der Aufwertung.
- Untertitel:** Der Untertitel der Aufwertung, falls sie einen hat. Der Untertitel ist vom Kartentitel durch ein Komma abgetrennt. Regeln können sich auf Aufwertungen mit bestimmten Untertiteln beziehen.
- Aufwertungstyp:** Der Typ der Aufwertung.
- Beschränkung:** Die Beschränkungen, die beim Auswählen der Aufwertungen für eine Einheit beachten werden müssen.
- Erschöpfen/Verbrauchen:** Manche Aufwertungskarten müssen für den Gebrauch erschöpft oder verbraucht werden. Für weitere Informationen zum Erschöpfen und Verbrauchen siehe [Seite 17](#).
- Effekt:** Der Effekt der Aufwertung.
- Punktekosten:** Die Punktekosten der Aufwertung.
- Wundschwelle:** Der Wundschwellenwert der zusätzlichen Miniaturen, die der Einheit durch die Aufwertung hinzugefügt werden. Manchmal haben diese Miniaturen einen anderen Wundschwellenwert als die Einheit.
- Waffen:** Manche Aufwertungskarten fügen der aufgewerteten Einheit zusätzliche Waffen hinzu, die sie einsetzen kann. Auf der Karte ist die Reichweite der Waffe angegeben und die Würfel, die sie zum Angriffspool hinzufügt, wenn sie bei einem Angriff verwendet wird. Für weitere Informationen zu Waffen, Angriffen und Würfel-pools siehe [Seite 33](#).

KOMMANDOKARTEN

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



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

SCHLÜSSELWÖRTER

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

Die vollständigen Regeln für Schlüsselwörter sind im Schlüsselwortglossar angegeben und nicht auf den Karten. Das Schlüsselwortglossar beginnt ab [Seite 50](#).

X-SCHLÜSSELWÖRTER

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

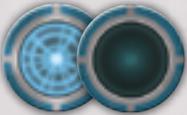
Beispiel: Sturmtruppen haben das Schlüsselwort **Präzise 1** auf ihrer Einheitenkarte. Falls sie die Aufwertungskarte Zielfernrohr ausrüsten, erhalten sie noch einmal **Präzise 1**, wodurch sie insgesamt **Präzise 2** haben.

MARKER

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

Marker	Regeln
Zielmarker 	Werden beim Angreifen verwendet, um bis zu 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.
Bereitschaftsmarker 	Werden verwendet, um sich zu bewegen oder anzugreifen, nachdem eine feindliche Einheit eine Aktion durchgeführt hat.
Beobachtungsmarker 	Werden beim Angriff verwendet, um einen Angriffswürfel neu zu würfeln.

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

Schildmarker 	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts Schild X festzuhalten.
Bombenmarker 	Werden von verschiedenen Aufwertungs- und Kommandokarten in Verbindung mit dem Schlüsselwort Scharf machen X verwendet.
Radmodus-Marker 	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts Radmodus festzuhalten.
Inkognito-Marker 	Werden verwendet, um die Effekte des Schlüsselworts Inkognito festzuhalten.
Bane-Marker 	Werden von Cad Bane und seinen Kommandokarten verwendet
Graffiti-Marker 	Werden von Sabine Wren und ihren Kommandokarten verwendet.
Fokuspunkt-marker 	Ein 2-Zoll Marker, der die Position eines Fokuspunkts auf dem Schlachtfeld darstellt. Kann auch als POI-Marker abgekürzt werden. POI steht für „Point of Interest“.
Zielobjekt-marker 	Ein 1-Zoll Marker, der wichtige Zielobjekte darstellt.
Vorteilsmarker 	Ein 1-Zoll Marker, der die Effekte von Vorteilskarten darstellt. Ebenso wird der Marker zum Erstellen des Passen-Pool verwendet.

ABMESSEN

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

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



Bewegungshilfen



Segmente eines Maßstabes



Halbe-Reichweite Messwerkzeug

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

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

FLÄCHENWAFFEN

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

bevor das Spiel beginnt. Es gibt drei Geländearten: Verstreutes Gelände, Bereichsgelände und Hindernisgelände.

VERSTREUTES GELÄNDE

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

BARRIKADEN

Barrikaden sind eine besondere Art von verstreutem Gelände und sind in manchen Grundspielen von *Star Wars: Legion* und in einer separaten Erweiterung enthalten. Barrikaden sind für Truppler offenes Gelände und bieten Truppler-Einheiten, die keine Kreaturen-Truppler sind, starke Deckung.

Barrikaden können nicht so platziert werden, dass sie sich mit Einsatzziel- oder Vorteilsmarkern überschneiden, und Einsatzziel- und Vorteilsmarker können nicht darauf platziert werden. Eine Truppler-Miniatur kann sich zu keiner Zeit teilweise mit einer Barrikade überschneiden.



BEREICHSGELÄNDE

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

Wenn die Größe des Bereichsgeländes bestimmt wird, stellt man sich eine Silhouette vor, die am Boden des Bereichsgeländes beginnt und sich bis zum höchsten Punkt des Geländes erstreckt. Der Inhalt dieser Silhouette ist komplett Teil des Bereichsgeländes. Es liegt an den Spielern, die Höhe, die Grenzen, die Sonderregeln und die Art der Deckung zu bestimmen, die für das Bereichsgelände gelten.



HINDERNISGELÄNDE

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

EINFLUSS VON GELÄNDE AUF DIE BEWEGUNG

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

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

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

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

PUNKTE

Jede Armee besteht aus Einheiten, Aufwertungskarten und Kommandokarten. Einheiten und Aufwertungen kosten Punkte, wobei die Gesamtkosten der Armee 1.000 Punkte nicht überschreiten dürfen. Eine Liste mit allen aktualisierten Punkten für Einheiten und Aufwertungen findet ihr auf:

<https://community.asmodee.de/star-wars-legion/>

und

<https://www.atomicmassgames.com/swlegiondocs/>

RÄNGE UND RANG-VORAUSSETZUNGEN

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

Jede Einheit hat einen der folgenden Ränge:



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



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



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



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



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



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

AUFWERTUNGSKARTEN

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

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

Folgende Typen von Aufwertungskarten gibt es:



• Schwere Waffe



• Kommunikation



• Mannschaft



• Pilot



• Macht



• Training



• Kommando



• Generator



• Waffen-aufhängung



• Bewaffnung



• Ausrüstung



• Besatzung



• Granaten



• Artillerie



• Programmierung



• Squad-Anführer

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

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

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

ERSCHÖPFEN UND VERBRAUCHEN

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



SWL 01010A 070907WZ01010A

MINIATUREN VON AUFWERTUNGSKARTEN BESIEGEN UND AUFWERTUNGSKARTEN ABLEGEN

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

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

DOPPELSEITIGE AUFWERTUNGSKARTEN

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



MACHT-AUFWERTUNGSKARTEN

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

KOMMANDOKARTENHAND ZUSAMMENSTELLEN

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

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



GEHEIME INFORMATIONEN

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

KOMMANDOKARTEN-EFFEKTE ABHANDELN

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

KOMMANDOKARTEN ABHANDELN

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

PRIORITÄT ERMITTELN

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

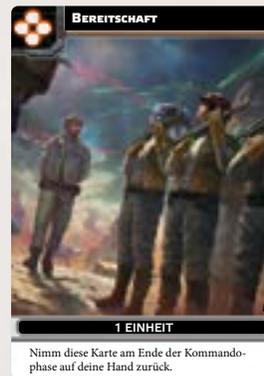
Haben beide Karten gleich viele Kreise, wirft ein Spieler einen roten Verteidigungswürfel. Ist das Ergebnis Abwehr ▼, hat dieser Spieler Priorität. Andernfalls hat sein Gegner Priorität.

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

BEISPIEL: 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:

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

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

ANDERE MÖGLICHKEITEN ZUM ERTEILEN VON BEFEHLEN

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

BEFEHLSPOOL BILDEN

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

PASSEN-POOL BILDEN

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

BEISPIEL: PASSEN-POOL BILDEN

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

DIE AKTIVIERUNGSPHASE

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

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

DIE AKTIVIERUNGSPHASE

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

EINHEIT ZUM AKTIVIEREN WÄHLEN ODER PASSEN

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

Wenn ein Spieler einen Befehlsmarker zieht, der keinen entsprechenden befreundeten Einheiten auf dem Schlachtfeld entspricht, die keinen Befehlsmarker haben, wird dieser Marker aus dem Spiel entfernt. Danach darf der Spieler passen. Wenn er nicht passt und immer noch Einheiten zum Aktivieren hat, muss er sich entscheiden, entweder eine befreundete Einheit mit einem offen ausliegenden Befehlsmarker zu aktivieren oder einen weiteren Befehlsmarker zufällig aus dem Befehls-pool zu ziehen.

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

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

EINHEIT AKTIVIEREN

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

DIE AKTIVIERUNG EINER EINHEIT

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

EINHEITEN-FORMATION

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

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

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

SAMMELN

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

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

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

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

BEISPIEL: NIEDERGEHALTEN UND IN PANIK VERFALLEN

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

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

COMMANDER UND PANIK

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

STANDARDBEWEGUNG

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

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

BEISPIEL: EINE STANDARDBEWEGUNG DURCHFÜHREN

Marco entscheidet sich für eine Bewegungsaktion mit seiner Kampfdroiden-Einheit und wählt eine Standardbewegung. Da die Kampfdroiden Geschwindigkeit 2 haben, kann er entweder die Geschwindigkeit-1- oder Geschwindigkeit-2-Bewegungshilfe wählen. Marco wählt die Geschwindigkeit-2-Bewegungshilfe und legt sie flach auf das Schlachtfeld, sodass ein Ende die Basis des Einheitenführers berührt. Dann kann er die Bewegungshilfe am Gelenk nach Belieben einstellen. Nachdem er mit der Platzierung und der Position der Bewegungshilfe zufrieden ist, nimmt Marco den Einheitenführer der Kampfdroiden-Einheit und platziert ihn so auf dem Schlachtfeld, dass die Basis ein Teil der Bewegungshilfe berührt. Dann nimmt er die restlichen Miniaturen der Kampfdroiden-Einheit und platziert sie so, dass sie alle im Umkreis von Reichweite $\frac{1}{3}$ zu ihrem Einheitenführer sind.



Mit ihrer ersten Aktion abgeschlossen erklärt Marco, dass die zweite Aktion der B1-Kampfdroiden eine weitere Bewegungsaktion sein wird. Da die Kampfdroiden jetzt aufgestellt sind, platziert er die Bewegungshilfe auf dem Schlachtfeld, sodass ein Ende vollständig die Basis des Einheitenführers berührt. Dann justiert er die Bewegungshilfe und platziert seinen Einheitenführer in Kontakt damit. Schließlich nimmt er die restlichen Minia-

turen der Kampfdroiden-Einheit auf und platziert sie so, dass sie alle innerhalb $\frac{1}{3}$ von ihres Einheitenführers sind.



BEWEGUNG MIT BASEN MIT EINKERBUNGEN

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

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



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



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

MINIATUREN, DIE SICH BEIM BEWEGEN BERÜHREN WÜRDEN

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

DURCH EINHEITEN HINDURCHBEWEGEN

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

FÄHIGKEITEN MIT BEWEGUNGEN

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



DURCH GELÄNDE BEWEGEN

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

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

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

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

BEISPIEL: EINEN NAHKAMPF BEGINNEN



Will möchte seine Klontruppen-Einheit in den Nahkampf mit Tonys Kampfroiden schicken. Da die Klontruppen eine Nahkampfwaffe haben, können sie in Basiskontakt mit den Kampfroiden 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 Kampfroiden in Basiskontakt kommt. Dann platziert Will den Rest der Klontruppen so, dass sie ebenfalls in Basiskontakt mit den Kampfroiden stehen und achtet darauf, dass alle Klontruppen dabei in Formation bleiben. Da die Kampfroiden ebenfalls über eine Nahkampfwaffe verfügen, platziert Tony die Kampfroiden, die sich nicht in Basiskontakt befinden, in Basiskontakt mit Wills Klontruppen, wobei sie in Formation bleiben. Die Klontruppen und die Kampfroiden befinden sich jetzt im Nahkampf

HANDGEMENGE

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

RÜCKZUG

Eine Truppler-Einheit, die in ein Handgemenge verwickelt ist, kann während ihrer Aktivierung einen Rückzug durchführen, um sich aus diesem Nahkampf zu lösen. Für einen Rückzug, muss eine Einheit eine Bewegungsaktion durchführen. Für diese Bewegungsaktion wird die Geschwindigkeit auf 1 reduziert. Eine Einheit mit Maximalgeschwindigkeit 0 kann keinen Rückzug durchführen. Eine Einheit kann sich nicht in einem Nahkampf in derselben Aktivierung bewegen, in der sie einen Rückzug durchführt. Ebenso kann sich keine Bereitschaft oder Angriffsaktion in der selben Aktivierung von einer Rückzugsbewegung durchführen.



- 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.

VERSPERLTE SICHTLINIE

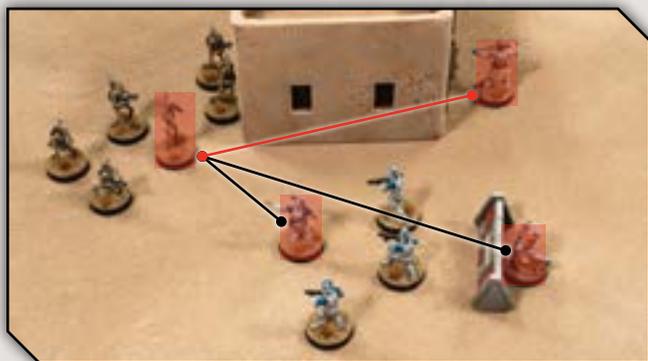
Unabhängig davon, welche Silhouetten zur Bestimmung der Sichtlinie verwendet werden, können mehrere Dinge die Sichtlinie versperren, indem sie verhindern, dass eine gedachte gerade Linie zwischen den Silhouetten der beiden Miniaturen gezogen werden kann:

- Die Silhouetten von Miniaturen in Fahrzeug-Einheiten versperren die Sichtlinie. Für weitere Informationen zu Fahrzeugen siehe [Seite 43](#).
- Gelände, bei dem die Spieler zu Spielbeginn festgelegt haben, dass es die Sichtlinie versperrt.
- Die Silhouetten von Miniaturen in Truppler-Einheiten und allen ihren Subtypen versperren nicht die Sichtlinie.

GELÄNDE UND SICHTLINIE

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

BEISPIEL: SICHTLINIE UND VERSPERLTE SICHTLINIE



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

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

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

WAFFEN

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

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

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



BEISPIEL: ANGRIFFSPOOL BILDEN



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

Da die Klontruppen in Reichweite **2** sind und Summer vier zulässige Kampfdroiden hat, entscheidet sie sich vier Blastergewehre mit Reichweite **1**–**3** zum Angriffspool hinzuzufügen. Sie nimmt sich die Würfel für die Waffen und legt sie neben die verteidigende Einheit auf das Schlachtfeld.

NAHKAMPF- ANGRIFFE

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

WEITEREN VERTEIDIGER DEKLARIEREN

Falls noch Waffen übrig sind, welche die angreifende Einheit nicht zum Angriffspool hinzugefügt hat, und es noch zulässige Miniaturen gibt, die noch keine Waffe zu einem Angriffspool hinzugefügt haben, darf der angreifende Spieler die Schritte 1–2 wiederholen und einen separaten Angriffspool bilden. Er bildet einen neuen Angriffspool, der auf eine unterschiedliche verteidigende Einheit zielt als alle anderen Angriffspools. Waffen können nicht zu einem Angriffspool hinzugefügt werden, falls eine Waffe mit identischem Namen bereits einem unterschiedlichen Angriffspool hinzugefügt wurden

BEISPIEL: WEITEREN VERTEIDIGER DEKLARIEREN

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

ANGRIFFSWÜRFEL WERFEN

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

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

BEISPIEL: ANGRIFFSWÜRFEL WERFEN

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

ERGEBNISSE NEGIEREN

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

AUSWEICHEN UND DECKUNG ANWENDEN

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

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

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

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

BEISPIEL: DECKUNG ANWENDEN

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

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

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

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

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

ANGRIFFSWÜRFEL MODIFIZIEREN

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

VERTEIDIGUNGSWÜRFEL WERFEN

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

1. **Würfeln:** Für jedes übrige ✨- und ⚡-Ergebnis im Angriffspool des Angreifers wirft der Verteidiger 1 Verteidigungswürfel. Welche Farbe dieser Würfel hat, ist auf der Einheitenkarte des Verteidigers angegeben.
2. **Neu würfeln:** Der verteidigende Spieler kann sämtliche Fähigkeiten abhandeln, die es ihm erlauben, Verteidigungswürfel neu zu werfen.
3. **Verteidigungsenergie umwandeln:** Der Verteidiger ändert alle gewürfelten ⚡-Ergebnisse auf das Ergebnis, das auf seiner Einheitenkarte angegeben ist. Ist dort kein Ergebnis genannt, dreht er diese Würfel auf die Leerseite. Der verteidigende Spieler darf einen oder mehrere Energiemarker ausgeben, um für jeden ausgegebenen Marker 1 ⚡-Ergebnis in ein ♥-Ergebnis umzuwandeln.

BEISPIEL: VERTEIDIGUNGSWÜRFEL WERFEN

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

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

VERTEIDIGUNGSWÜRFEL MODIFIZIEREN

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

ERGEBNISSE VERGLEICHEN

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

BEISPIEL: ERGEBNISSE VERGLEICHEN

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

WUNDEN ERLEIDEN UND MINIATUREN BESIEGEN

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

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

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

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

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

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

MINIATUREN IM NAHKAMPF ENTFERNEN

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

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

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

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

EFFEKTE, DIE WUNDEN ZUFÜGEN ODER ZUTEILEN

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

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

BEISPIEL: WUNDEN ZUTEILEN UND MINIATUREN BESIEGEN

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

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

VERTEIDIGERN NIEDERHALTEN-MARKER ZUTEILEN

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

WEITEREN ANGRIFFSPOOL WÄHLEN

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

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

BEISPIEL: VOLLSTÄNDIGER ANGRIFF

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

sich in Reichweite von mindestens einer der Waffen eines Schneetrupplers befindet und mindestens eine Miniatur in Sichtlinie hat. Da in diesem Fall die maximale Reichweite der Waffen der Schneetruppen 3 ist, muss Simone eine feindliche Einheit in Reichweite **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 Rebellenruppen als verteidigende Einheit, da sie sich in Reichweite **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 Rebellenruppen näher als die Mindestreichweite der Waffen oder weiter entfernt als die Maximalreichweite der Waffen entfernt stehen würden.

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

Der nächste Schritt des Angriffs ist das Anwenden von Ausweichen und Deckung. Dazu überprüft Simone die Sichtlinie vom Einheitenführer der Schneetruppen zu jeder Miniatur in der Rebellenruppeneinheit. Wenn die Sichtlinie zu einem Teil der Silhouette eines Rebellenrupplers durch Gelände blockiert wird, mit dem der Einheitenführer der Schneetruppen keinen Basiskontakt hat, und dieses Gelände sich innerhalb von **1/2** zu diesem Rebellenrupp befindet, ist er verdeckt. Simone überprüft die Sichtlinie und stellt fest, dass 5 Rebellenruppen verdeckt sind.

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

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

Da die Rebellenruppen leichte Deckung haben, wird 1 **4**-Ergebnis für jedes **3**-Ergebnis im Deckungspool negiert. Will hat nur 1 **3**-Ergebnis gewürfelt, also negiert er 1 **4**-Ergebnis in Simones Würfelwurf, wodurch 1 **6**- und 3 **4**-Ergebnisse im Angriffspool verbleiben.

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

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

Nachdem er die Verteidigungswürfel geworfen hat, kann Will alle Fähigkeiten nutzen, die ihm erlauben, Verteidigungswürfel neu zu werfen. Die Rebellenruppen haben keine solche Fähigkeit, also fährt er fort, Verteidigungswogen zu konvertieren. Da die Rebellenruppen **4:3** auf ihrer Einheitenkarte haben, wandelt er das **4**, das er gewürfelt hat, in einen Block um, was zu einem Endergebnis von 2 **3** und 2 Leerseiten führt.

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

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

Da es während des Schrittes „Angriffswürfel werfen“ der Angriffssequenz **4**- oder **6**-Ergebnisse im Angriffspool gab und der Angriff ein Fernkampfangriff war, erhält die Rebellenruppeneinheit 1 Niederhalten-Marker.

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

DIE ENDPHASE

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

ABLAUF DER ENDPHASE

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

SIEGPUNKTE WERTEN

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

KOMMANDOKARTEN ABLEGEN

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

MARKER ENTFERNEN

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

EINHEITEN BEFÖRDERN

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

sofort für alle Regeln als -Einheit. Falls ein Spieler keine Truppler-Einheit mit einem Einheitenführer, der befördert werden kann, hat, und falls er keine Einheit kontrolliert, die das Schlüsselwort Feldkommandant hat und einen Commander-Marker, hat dieser Spieler keine -Einheit mehr und kann keine Kommandokarten mehr spielen. Zuerst befördert der Spieler, der die Priorität hat, dann der andere Spieler.

BEISPIEL: EINHEITEN BEFÖRDERN

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

RUNDENZÄHLER VORSTELLEN

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

ANHANG 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 Regeln wie normale Truppler, außer es ist etwas anderes angegeben.

KLONTRUPPLER

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

KREATURENTRUPPLER

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

DROIDEN-TRUPPLER

- Droiden-Truppler können nicht niedergehalten werden, erhalten aber wie üblich Niederhalten-Marker und können in Panik verfallen.
- Droiden-Truppler können keine Giftmarker erhalten oder abhandeln.

STELLUNGSTRUPPLER

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

WOOKIEE-TRUPPLER

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

FAHRZEUGE

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

- Bodenfahrzeuge
- Repulsorfahrzeuge

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

ROBUSTHEIT

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

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



Sobald man eine beschädigte Einheit aktiviert, muss man einen weißen Verteidigungswürfel werfen. Ist das Ergebnis die Leerseite, führt die Einheit während dieser Aktivierung eine Aktion weniger durch.

BEISPIEL: FAHRZEUGSCHADEN

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

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

BODENFAHRZEUGE

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

ZUGEHÖRIGKEITEN

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

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

SYMBOLE DER ZUGEHÖRIGKEIT

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

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

KAMPFTRUPPS

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

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

ANHANG D: KARTENAUFBAU VON LEGACY-KARTEN

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

EINHEITENKARTEN

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

EINHEITENKARTE (FAHRZEUG)



Einheitenname: AT-RT

Fraktion: Schwarze Sonne

Punktekosten: 55

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

Einheitenschlüsselwörter: Gebürter Kletterer (Solange du kletterst, wirst du keine Verteidigungswürfel und erleidest keine Wunden.)

Waffenname: Greifklauen

Waffenreichweite: A-300-Blastergewehr

Waffen-schlüsselwörter: Wucht 1

Rang der Einheit: 1

Miniatürenanzahl: 1

Verteidigungswürfel: 6

Einheitentyp: Fahrzeug

Wundschwelle: 4

Robustheit: 4

Energieumwandlungstabelle: 1

Geschwindigkeit: 1

Waffenwürfel: 1

EINHEITENKARTE (TRUPPLER)



Einheitenname: LUKE SKYWALKER

Untertitel: HELD DER REBELLION

Fraktion: Schwarze Sonne

Punktekosten: 100

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

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

Waffenname: Anakins Lichtschwert

Waffenreichweite: Lukes DL-44-Blasterpistole

Waffen-schlüsselwörter: Durchschlagen 2, Wucht 2

Rang der Einheit: 1

Miniatürenanzahl: 1

Verteidigungswürfel: 6

Einheitentyp: Truppler

Wundschwelle: 3

Tapferkeit: 3

Energieumwandlungstabelle: 1

Geschwindigkeit: 1

Waffenwürfel: 1

1. **Einheitenname:** Der Name der Einheit.
2. **Untertitel:** Der Untertitel der Einheit, falls sie einen hat. Regeln können sich auf Einheiten mit bestimmten Untertiteln beziehen.
3. **Fraktion:** Die Fraktion der Einheit. Für weitere Informationen zu Fraktionen siehe Seite 16.
4. **Rang der Einheit:** Der Rang der Einheit. Für weitere Informationen zu Rängen siehe Seite 17.
5. **Punktekosten:** Die Punktekosten der Einheit. Punkte werden bei der Armeezusammenstellung gebraucht. Für weitere Informationen zur Armeezusammenstellung siehe Seite 16.

6. **Miniaturenanzahl:** Die Anzahl der Miniaturen der Einheit.
7. **Einheitentyp:** Der Typ der Einheit. Für weitere Informationen zu Einheitentypen siehe [Seite 45](#).
8. **Aufwertungsleiste:** Die Typen der Aufwertungen, die eine Einheit ausrüsten kann, falls sie welche ausrüsten kann.
9. **Einheitenschlüsselwörter:** Die Einheitenschlüsselwörter. Jedes Einheitenschlüsselwort hat besondere Regeln und Fähigkeiten für die Einheit. Schlüsselwörter sind im Schlüsselwortglossar zu finden, siehe [Seite 50](#).
10. **Wundschwelle:** Der Wundschwellenwert der Einheit. Das ist die maximale Anzahl Wundenmarker, die jede Miniatur in der Einheit haben kann, bis sie besiegt ist.
11. **Tapferkeit:** Der Tapferkeitswert der Einheit. Für weitere Informationen zu Niederhalten und Tapferkeit siehe [Seite 16](#).
12. **Geschwindigkeit:** Die Geschwindigkeit der Einheit. Dieser Wert entspricht der Länge der Bewegungshilfe, welche die Einheit nutzt.
13. **Waffen:** Die Waffen der Einheit. Für weitere Informationen zu Waffen, Angriffen und Würfel-pools siehe [Seite 33](#).
14. **Verteidigungswürfel:** T: Die Art der Verteidigungswürfel, welche die Einheit beim Verteidigen gegen Angriffe würfelt. Für weitere Informationen zum Werfen von Verteidigungswürfeln siehe [Seite 45](#).
15. **Energieumwandlungstabelle:** Die Energieumwandlungstabelle der Einheit. Für weitere Informationen zum Umwandeln von Energie siehe [Seite 45](#).
16. **Söldner:** Legacy-Einheitenkarten für Söldner verwenden nicht das Schlüsselwort Söldner. Behandle Karten mit Fraktionssymbolen neben ihrem Zugehörigkeits-symbol so, als hätten sie das Schlüsselwort Söldner für diese Fraktionen.

AUFWERTUNGSKARTEN

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



1. **Kartennamen:** Der Name der Aufwertung.
2. **Aufwertungstyp:** Der Typ der Aufwertung.
3. **Beschränkung:** Die Beschränkungen, die man beim Auswählen der Aufwertungen für eine Einheit beachten muss.
4. **Erschöpfen/Verbrauchen:** Manche Aufwertungskarten müssen für den Gebrauch erschöpft oder verbraucht werden. Für weitere Informationen zum Erschöpfen und Verbrauchen siehe [Seite 17](#).
5. **Effekt:** Der Effekt der Aufwertung.
6. **Punktekosten:** Die Punktekosten der Aufwertung.
7. **Wundschwelle:** Der Wundschwellenwert der zusätzlichen Miniaturen, die der Einheit durch die Aufwertung hinzugefügt werden. Manchmal haben diese Miniaturen einen anderen Wundschwellenwert als die Einheit.
8. **Waffen:** Manche Aufwertungskarten fügen der aufgewerteten Einheit zusätzliche Waffen hinzu, die sie einsetzen kann. Auf der Karte ist die Reichweite der Waffe angegeben und die Würfel, die sie zum Angriffspool hinzufügt, wenn sie bei einem Angriff verwendet wird. Für weitere Informationen zu Waffen, Angriffen und Würfel-pools siehe [Seite 33](#).

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 35](#).

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. **Kartennamen:** 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.

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. Blauen Spieler bestimmen
6. Die Mission festlegen
7. Effekte während des Aufbaues abhandeln
8. Einheiten in vorbereiteten Stellungen platzieren

RUNDENABLAUF

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

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

ABLAUF DER KOMMANDOPHASE

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

TIMING EINES ANGRIFFS

1. Verteidiger deklarieren
2. Angriffspool bilden
 - a. Zulässige Miniaturen bestimmen
 - b. Waffen wählen und Würfel nehmen
3. Weiteren Verteidiger deklarieren
4. Angriffswürfel werfen
 - a. Würfeln
 - b. Neu würfeln
 - c. Angriffsenergie umwandeln
5. Ausweichen und Deckung anwenden
 - a. Verborgene Miniaturen zählen
 - b. Deckung bestimmen
 - c. Deckungswürfel werfen
 - d. Deckung anwenden
 - e. Ausweichen anwenden
6. Angriffswürfel modifizieren
7. Verteidigungswürfel werfen
 - a. Würfeln
 - b. Neu würfeln
 - c. Verteidigungsenergie umwandeln
8. Verteidigungswürfel modifizieren
9. Ergebnisse vergleichen
10. Verteidigern Niederhalten-Marker zuteilen
11. Weiteren Angriffspool wählen

ABLAUF DER ENDPHASE

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

SCHLÜSSELWORT- GLOSSAR

EINHEITEN- SCHLÜSSELWÖRTER

ABLENKEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Einheit mit dem Schlüsselwort Ablenken gegen einen Fernkampfangriff verteidigt oder das Schlüsselwort Beschützer X verwendet, erhält ihre Energieumwandlungstabelle \heartsuit : \spadesuit . Der Angreifer erleidet 1 Wunde, wenn während des Schrittes „Verteidigungswürfel werfen“ mindestens 1 Verteidigungsenergie-Ergebnis (\heartsuit) erzielt worden ist. *Wenn eine Einheit mit dem Schlüsselwort Ablenken das Schlüsselwort Beschützer X verwendet, erleidet der Angreifer vor dem Umwandeln der Verteidigungsenergie durch das Schlüsselwort Soresu-Meisterschaft eine Wunde, falls mindestens einer der Würfel, die durch das Schlüsselwort Beschützer X gewürfelt wurden, ein \heartsuit -Ergebnis zeigt.*

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.

Sollte im Angriffspool nur Waffen mit dem Schlüsselwort Hochgeschwindigkeit sein, hat das Schlüsselwort Ablenken beim Verteidigen oder Anwenden von Beschützer X keinen Effekt.

ABTEILUNG: EINHEITEN- NAME/EINHEITENTYP (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Während der Armeezusammenstellung zählt eine Einheit mit dem Schlüsselwort Abteilung nicht gegen die maximale Anzahl von Einheiten ihres Ranges, die hinzugefügt werden können. Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Abteilung kann nur dann der Armee eines Spielers hinzugefügt werden, wenn eine andere Einheit, die den angegebenen Einheitsnamen oder -typ hat und nicht das Schlüsselwort Abteilung besitzt, ebenfalls in dieser Armee enthalten ist. Jede Einheit mit dem Schlüsselwort Abteilung benötigt ihre eigene passende angegebene Einheit. Darüber hinaus erhält eine Einheit mit dem Schlüsselwort Abteilung während des Schrittes „Vorbereitete Stellungen einnehmen“ für den Rest des Spiels das Schlüsselwort Infiltration oder Vorbereitete Stellungen, wenn ihre passende angegebene Einheit dieses Schlüsselwort besitzt.

Beispiel: Ein Spieler möchte seiner Armee einen DF-90-Mörsertrupp hinzufügen. Der DF-90-Mörsertrupp hat das Schlüsselwort Abteilung: Strandtruppen, deshalb fügt der Spieler seiner Armee zuerst eine Strandtruppen-Einheit hinzu. 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.

ABWEHR (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Abwehr verteidigt und falls sie während des Schrittes „Ausweichen und Deckung anwenden“ einen Ausweichmarker ausgibt, erhält ihre Energieumwandlungstabelle \heartsuit : \spadesuit .

AGIL X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

ANFLUG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Zu Beginn der Aktivierung dieser Einheit, darf sie sich dazu entscheiden, ihre Geschwindigkeit bis zum Ende der Aktivierung um 1 zu erhöhen oder zu verringern.

ANGRIFFSZIEL X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

ANHÄNGERSCHAFT: EINHEITEN- NAME/EINHEITENTYP (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

Zusätzlich ignoriert eine Einheit mit dem Schlüsselwort Anhängerschaft die \blacktriangle -Rangvoraussetzung, um der hinter dem Schlüsselwort angegebenen Einheit Rückendeckung zu geben.

ANSPORNEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Am Ende der Aktivierung einer Einheit mit dem Schlüsselwort Anspornen X entfernt sie insgesamt bis zu X Niederhalten-Marker von anderen befreundeten Einheiten in .

ANTREIBEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

ANWEISEN: EINHEITENNAME/ EINHEITENTYP (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

ARSENAL X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

ATARU-MEISTERSCHAFT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

AUFLADEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

AUSKUNDSCHAFTEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

AUSMANÖVRIEREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

AUSRÜSTEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

AUSRÜSTUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

BELADEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

BEOBACHTEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

BEREIT X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

BESCHÜTZER X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

Falls mehrere befreundete Einheiten das Schlüsselwort Beschützer X während eines Angriffs verwenden können, muss der kontrollierende Spieler festlegen, welche Einheit Beschützer X zuerst verwendet und die Fähigkeit Beschützer X abhandeln, bevor er sich entscheidet und festlegt, ob eine andere Einheit Beschützer X verwendet.

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

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

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

CHANCEN BERECHNEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

DECKUNG X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

DEMORALISIEREN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

DIE MISSION ERFÜLLEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

DIE SPOREN GEBEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

DISZIPLINIERT X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

DJEM-SO-MEISTERSCHAFT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

DUELLANT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

EIGENSTÄNDIG: MARKER X / AKTION (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

ERMUTIGEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

FÄDEN ZIEHEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

FELDKOMMANDANT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

FEUERUNTERSTÜTZUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

FLEXIBLES EINSATZTEAM X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

FLINK (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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

GEBIRGSFAHRZEUG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

GEFAHRENSINN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

GEFÄHRTE: EINHEITENNAME (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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 , deren Name hinter ihrem Schlüsselwort Gefolge steht, einen Befehl erteilen.

Zusätzlich ignoriert die hinter dem Schlüsselwort Gefolge angegebene Einheit die -Rang-Anforderung, um der Einheit mit dem Schlüsselwort Gefolge Rückendeckung zu geben.

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  einen Befehl erteilen.

GEHEIMAUFRAG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Zu Beginn jeder Kommandophase darf eine Einheit mit dem Schlüsselwort Geheimauftrag, die sich in feindlichem Gebiet befindet, einen Geheimauftrag-Marker erhalten. Eine Einheit kann nur einen Geheimauftrag-Marker pro Spiel erhalten.

Während des Schrittes „Siegpunkte werten“ darf sich ein Spieler, der eine Einheit mit einem oder mehreren Geheimmission-Marker kontrolliert, die sich innerhalb von feindlichem Gebiet befindet, dazu entscheiden, den Geheimauftrag-Marker der Einheit aus dem Spiel zu entfernen. Jener Spieler erhält 1 SP für jeden Geheimauftrag-Marker, der auf diese Weise .

GEISTESGEGENWÄRTIG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

GEJAGT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Während des Spielaufbaus erhält jede Einheit mit dem Schlüsselwort Gejagt einen Kopfgeldmarker, wenn eine oder mehrere feindliche Einheiten das Schlüsselwort Kopfgeld haben.

GENERATOR X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

GEÜBTER KLETTERER (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

GLEICHGÜLTIG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

GLEITER X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort Gleiter X eine Bewegung durchführt, kann sie sich über Gelände mit einer Höhe von X oder niedriger hinwegbewegen oder ihre Bewegung auf Gelände mit einer Höhe von X oder niedriger beenden. Zusätzlich überspringt sie Schritt 1 für das Bewegen von Einheiten mit Basen mit Einkerbungen. (Sie führt keine Drehung durch.)

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

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

ZWANGSBEWEGUNG

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

GÖTTLICHER EINFLUSS (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

HILFE: ZUGEHÖRIGKEIT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

ICH GEHÖRE DOCH AUCH ZUR EINHEIT (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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.

feindliche Einheit mit einem oder mehreren Kopfgeldmarker durch einen Angriff oder Effekt besiegt hat, erhält der kontrollierende Spieler der befreundeten Einheit 1 Siegespunkt.

LÖSEN **(EINHEITENSCHLÜSSELWORT)**

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: Nahkampf-Durchschlagen“, Immunität: Durchschlagen und/oder Undurchdringlich bei diesem Angriff nicht verwenden.

MEISTER DER MACHT X **(EINHEITENSCHLÜSSELWORT)**

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

MEISTERHAFTER ERZÄHLER **(EINHEITENSCHLÜSSELWORT)**

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

NEUPOSITIONIEREN **(EINHEITENSCHLÜSSELWORT)**

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

PANZERUNG **(EINHEITENSCHLÜSSELWORT)**

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

PANZERUNG X **(EINHEITENSCHLÜSSELWORT)**

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

PARTNER **(EINHEITENSCHLÜSSELWORT)**

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

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

RESERVEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Sobald ein Spieler vor Beginn des 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 geheimgehalten. 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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

RUHIGE HAND (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort Ruhige Hand eine Bewegungsaktion **während ihrer Aktivierung** durchgeführt hat, darf sie eine freie Angriffsaktion durchführen. Bei dieser Angriffsaktion darf sie nur Fernkampf-Waffen zum Angriffspool hinzufügen.

SCHARFSCHÜTZE X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

SCHILD X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

Solange eine Einheit gegen einen Fernkampf-Angriff 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 W-Ergebnis eine feindliche Einheit in 1 dieser Miniatur. Die gewählte Einheit erhält 2 Niederhalten-Marker und 2 Immobilisiert-Marker. Bei einer Leerseite entfernt sie 1 Wunden- oder 1 Giftmarker von einer befreundeten Truppler-Einheit, die kein Droide ist, 1 dieser Miniatur.

SCHWÄCHE (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

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

heit das Schlüsselwort Arsenal während ihrer Aktivierung nicht verwendet.

SPEZIALVERBAND: KAMPFTRUPP (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

SPRINGEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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

SPÜRTRUPP X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

STATIONÄR (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

STRATEGIE ENTWERFEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

STURMANGRIFF (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

TOD VON OBEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

TRANSPORTER (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Verdeckte Operation darf während des Schrittes Spielaufbau ihren Rang so ändern, als wäre er in jeder Regelhinsicht für den Rest der Partie ▲. Falls sie das tut, erhält sie für das gesamte Spiel das Schlüsselwort Infiltrieren.

Solch eine Einheit kann ihren Rang nicht zu ▲ ändern, falls es keine weiteren ▼-Einheiten in der Armee dieses Spielers gibt.

VERHÖREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

VERLEITET (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

VERSTÄRKUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

VERSTECKTE AUSRÜSTUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

VERTEIDIGEN X (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

VERWIRREN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort Verwirren kann als freie Kartenaktion eine feindliche Truppler-Einheit in ❸ 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 (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

VOLLE DREHUNG (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

VORBEREITETE STELLUNGEN (EINHEITENSCHLÜSSELWORT)

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

WAFFENSCHLÜSSEL- WÖRTER

DETONIEREN X : (BOMBENTYP) (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

DURCHSCHLAGEN X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

woraufhin die Einheit, die Beschützer verwendet, 2 Wunden erleidet.

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

EXPLOSION (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

FESTER FEUERWINKEL: FRONT/HECK (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Eine Waffe mit dem Schlüsselwort Fester Feuerwinkel:

Front oder Fester Feuerwinkel: Heck kann nur dann Würfel zu einem Angriffspool beisteuern, wenn mindestens eine Miniaturenbasis der verteidigenden Einheit zumindest teilweise im angegebenen Feuerwinkel der angreifenden Miniatur ist.

FLÄCHENWAFFE

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

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

GIFT X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

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

HOCHGESCHWINDIGKEIT (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

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

SELBSTZERSTÖRUNG X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

SPERRIG (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

STRAHL X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

STREUUNG (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

Sobald eine Miniatur eine Waffe mit dem Schlüsselwort Streuung zu einem Angriffspool hinzufügt, werden die Würfel dieser Waffe X Mal beigesteuert. X ist die Anzahl der Miniaturen der

verteidigenden Einheit, die in Sichtlinie der Miniatur mit dieser Waffe sind.

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

TÖDLICH X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

ÜBERROLLEN X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

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

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

VERSPRENGEN (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

VIELSEITIG (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

WEITSCHUSS (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

WUCHT X (WAFFENSCHLÜSSELWORT)

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

AUFWERTUNGS- UND KOMMANDOKARTEN-SCHLÜSSELWÖRTER

BANE-MARKER

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

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

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

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



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

Blendwerk: Der Marker wird entfernt.



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



ZYKLUS (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

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

PREISGEBEN (KOMMANDOKARTEN-SCHLÜSSELWORT)

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

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

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

GRAFFITIMARKER

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

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

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

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

KLEIN (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

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

BEHANDLUNG X: KAPAZITÄT Y (AUFWERTUNGS-SCHLÜSSELWORT)

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

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

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

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

ÄNDERUNGSVERLAUF

VERSION 2.6.1

- Abschnitt „X-Schlüsselwörter“ aktualisiert
- Abschnitt „Einfluss von Gelände auf die Bewegung“ aktualisiert
- Abschnitt „Miniaturen von Aufwertungskarten besiegen und Aufwertungskarten ablegen“ aktualisiert
- Abschnitt „Bewegung mit Basen mit Einkerbungen“ aktualisiert
- Abschnitt „Rückendeckung“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Ablenken“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Antreiben“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Geheimauftrag“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Makashi-Meisterschaft“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Ruhige Hand“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Selbstzerstörung“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Sturmangriff“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Transporter“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Unaufhaltsam“ aktualisiert
- Schlüsselwort „Unerbittlich“ aktualisiert
- Abschnitt „Wiederherstellen“ aktualisiert

VERSION 2.6.0

- Spielmaterialübersicht aktualisiert
- Abschnitt „Sich überschneidende Objekte“ hinzugefügt
- Abschnitt „Aufbau der Karten“ aktualisiert
- Abschnitt „Marker“ aktualisiert
- Abschnitt „Abmessen“ aktualisiert
- Abschnitt „Nicht aufgestellte Einheiten“ hinzugefügt
- Abschnitt „Barrikaden“ aktualisiert
- Abschnitt „Spelaufbau“ aktualisiert
- Abschnitt „Punkte“ bei Armeezusammenstellung aktualisiert
- Abschnitt „Aufwertungskarten“ bei der Armeezusammenstellung aktualisiert
- Abschnitt „Gefechtsstapel zusammenstellen“ bei der Armeezusammenstellung aktualisiert
- Abschnitt „Blauen Spieler bestimmen“ aktualisiert

- Neue Spielaufbau-Schritte hinzugefügt
- Abschnitt „Leere Stapel“ hinzugefügt
- Abschnitt „Einsatzzielmarker“ hinzugefügt
- Abschnitt „Siegbedingungen“ aktualisiert
- Abschnitt „Rundenablauf“ aktualisiert
- Abschnitt „Kommandophase“ aktualisiert
- Abschnitt „Kommandokarteneffekte abhandeln“ aktualisiert
- Abschnitt „Commander benennen und Befehle erteilen“ aktualisiert
- Abschnitt „Andere Möglichkeiten zum Erteilen von Befehlen“ aktualisiert
- Abschnitt „Passen-Pool bilden“ hinzugefügt
- Abschnitt „Einheit zum Aktivieren auswählen oder passen“ aktualisiert
- Abschnitt „Einheitenformation“ hinzugefügt
- Abschnitt „Einheiten aufstellen“ hinzugefügt
- Abschnitt „Standardbewegung“ aktualisiert
- Abschnitt „Bewegung mit Basen mit Einkerbungen“ aktualisiert
- Abschnitt „Nicht-Standardbewegungen“ hinzugefügt
- Abschnitt „Durch Miniaturen bewegen“ hinzugefügt
- Abschnitt „In den Nahkampf bewegen“ aktualisiert
- Abschnitt „Rückzug“ aktualisiert
- Abschnitt „Timing eines Angriffs“ aktualisiert
- Abschnitt „Sichtlinie“ aktualisiert
- Abschnitt „Rückendeckung“ hinzugefügt
- Abschnitt „Ergebnisse negieren“ hinzugefügt
- Abschnitt „Ausweichen und Deckung anwenden“ aktualisiert
- Abschnitt „Miniaturen im Nahkampf entfernen“ aktualisiert
- Abschnitt „Bereitschaft“ aktualisiert
- Abschnitt „Die Endphase“ aktualisiert
- Abschnitt „Teile der Endphase“ aktualisiert
- Abschnitt „Siegspunkte werten“ hinzugefügt
- Diverse Schlüsselwörter aktualisiert.

SICHTLINIEN-SCHABLONE

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

